Ondes Ren@rdes, SF radiophonique et artefacts de recherche-création chez rΔΔdio cΔΔrgo et leurs ami×es

Crystal Aslanian

▶ **To cite this version:**

Crystal Aslanian. Ondes Ren@rdes, SF radiophonique et artefacts de recherche-création chez rΔΔdio cΔΔrgo et leurs ami×es. Art et histoire de l'art. Université Gustave Eiffel, 2025. Français. ⟨NNT : 2025UEFL2012⟩. ⟨tel-05043873⟩

HAL Id: tel-05043873

https://theses.hal.science/tel-05043873v1

Submitted on 23 Apr 2025

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.

HAL Authorization

THÈSE DE DOCTORAT

Ondes Ren@rd-s,

SF Radiophonique et Artefacts de Recherche-Création

chez rΔΔdio cΔΔrgo et leurs ami-s

(À partir de travaux d'Aurélia Nardini et de Crystal Aslanian)

Thèse de doctorat de l'Université Gustave Eiffel,

Recherche-Création en Art

École doctorale n° 529, Culture et Société

Thèse préparée au sein de Équipe CCAMAN /Laboratoire LISAA

Sous la direction de M. Martin Laliberté, Professeur des Universités

Présentée et soutenue publiquement l'Université Gustave Eiffel le 10 janvier 2025 par :

Crystal Aslanian

Membres du jury :

Mme Grazia Giacco, Université de Strasbourg

Mme Clémentine Hougue, Université du Mans

M. Martin Laliberté, Université Gustave Eiffel

Mme Alice Leroy, Université Gustave Eiffel

M. Saul Pandelakis, Université de Toulouse

M. Atau Tanaka, Goldsmith College, UK

© Université Gustave Eiffel

Sommaire

Résumé 6

Abstract 8

Remerciements 10

Avertissement – Conventions 14

Corpus 18

Introduction 22

PARTIE 1 ARTEFACTS RECLAIM (NO/US) 32

Chapitre 1 - rΔΔdio cΔΔrgo, la pratique du studio radio comme jeux de ficelle 34

Chapitre 2 - Qu'est-ce que la radio ? état de l'art des théories sur la radio 48

Chapitre 3 : Problématique et méthodologie 76

I - Le dispositif et profanation 76

II - Le Reclaim, l'artefact et la SF 84

Conclusion de partie : Syntoniser l'onde sur la bande SF 106

PARTIE 2 HARUSPICINE DU TROUBLE (NO/US) 110

Chapitre 1 : *All mixed-up*, du Cut-Up de William S. Burroughs au mix-up radiophonique en direct. 112

I - Compte-Rendu du processus de travail 112

II - Cut-Up, collage et montage 120

III - Le mix 126

IV - Mixed-Up, ou la confusion ren@rde 129

Chapitre 2 - Tracer le jeu de ficelle, ou la conscience sonore du Cerceau Lunaire 136

I - Compte-Rendu de l'émission Cerceau Lunaire 137

II - Empowerment et Tracer le Cercle 145

III - Le cercle comme espace d'écoute et de conscience sonore chez Oliveros 152

IV - Éducafion, une tentative d'empowerment radiophonique ? 158

Chapitre 3 : Ceux qui partent d'Omelas, le Hörspiel comme fiction-panier possibles et sonores 168

I - Compte-Rendu du processus de travail 168

II - Le Hörspiel ou jeu d'écoute chez Christa Geitner 174

III - Hörspiel, Mix-Up et la fiction-panier chez Ursula Le Guin 187

IV - Jeu de ficelle pour Mondes Abymés 196

Chapitre 4 - Streambiosis, ou la cyborg du stream réel 205

I - Compte-Rendu du processus de travail 206

II - La Cyborg chez Donna Haraway 218

III - La Cyborg radiophonique comme bâtarde du temps 233

V - Streambiosis pour quatre stream-interprètes 240

Conclusion de la partie 2 : *SF as ... ?* 247

PARTIE 3 JEUX DE FICELLE DES MONDES CHORALS ET DES SOIS ABYMÉS 253

(NOU·S) 253

Chapitre 1 - Ondes Sauvages, Symbiose et Narration Cyborg, Tracer le circuit des mondes chorals 255

I - Compte-Rendu du workshop 255

II - Écoute au casque des monde chorals, par-delà l'ubiquité 275

Chapitre 2 : L'Eau argenté et Les Futurotopies, ou la spéculation dæmonique de la SF Obscure 290

I - Compte rendu de l'Eau argentée est le divin mystère 290

II - Compte rendu d'Ondes Sauvages // Futurotopies Féministes 309

III - Dans l'obscurité, raccommoder le passés et spéculer les Soi 324

IV - La SF Obscure ou l'écriture dæmonique 341

Chapitre 3 - LOCUS SONUS, le game, le play et l'avatar 369

I - Locus Sonus, recherche et d'expérimentation en art sonore 369

II - La Pulpe 386

III - TrΔnsΔtlΔs, world building et intercréativité de jeux de rôle 415

Conclusion de Partie : Ombren@rdes et Cercludique contre la fragmentation 433

PARTIE 4 JOURNAL CHORAL ET ARTEFACTS SYMPOÏETIQUES (NOU·S, ᗰOO*, א@Ь~, ИØU$) 439

Juin 2019 : Château d'Eau, Bourges (nou·s) 443

Juillet 2019 : Les Open Ateliers Version Longue, La Labomédia, Orléans (ИØU$) 453

Août 2019 : DUUU Radio, Parc de La Villette, Paris (ᗰOO*) 456

Novembre 2019 : Mondes Multiples, Friche l'Antre-Peau, Bourges (ᗰOO*) 476

Décembre 2019 : Euphonia, Friche de la Belle de Mai, Marseille (א@Ь~) 491

Janvier 2020 : Maison de la Création et de l'Industrie, Grenoble (ИØU$) 500

Février 2020 - Mac Orlan, Festival Longueure d'Onde, Brest (nou·s) 515

Mars 2020 : La Châtaigne, Chartre de Bretagne, (ᗰOO*) 524

Avril 2020, à distance (ᗰOO*) 526

Mai 2020, à distance (ИØU$) 529

Mai 2020 : Euphonia, Friche de la Belle de Mai, Marseille (א@Ь~) 535

Octobre et Décembre 2020 : Colloque sur l'intermédialité, en ligne (ИØU$) 544

Janvier 2021 : Festival BFMO, La Déviation, L'Estaque (א@Ь~) 551

Mai 2021, Performing Art Forum, Saint Erme Outre et Ramecourt (ᗰOO*) 557

Juillet 2021 : Vilaine Planète, les Ateliers du Vent, Rennes (ᗰOO*) 565

Septembre 2021 : Maison de la Création et de l'Industrie, Grenoble (ИØU$) 571

NOVEMBRE 2021 : CRYPTE DU MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE SAINT-LAURENT, GRENOBLE (ИØU$) 575
CONCLUSION DE PARTIE : AU-DELÀ DE L'INTERFACE, MIROIR VIVANT ET CONSCIENCE SYMPOIËTIQUE583
CONCLUSION GÉNÉRALE.....593
LE CARE-OBSCURE DES ONDES REN@RDES.....593
ANNEXE.....637
BIBLIOGRAPHIE.....603
TABLEAU DES FIGURES.....633

Résumé

La thèse, intitulée « Ondes Ren@rdes : SF radiophonique et Artefacts de Recherche-Création », s'inscrit dans une démarche de recherche-création en arts sonores et sciences sociales. Ce travail explore la radio non seulement comme un média de diffusion, mais aussi comme un espace de création collective et d'engagement politique. Inspirée par les pratiques écoféministes et la science-fiction (SF), notamment à travers les concepts de Donna Haraway, cette recherche analyse comment la radio peut se transformer en un espace de « reclaim » et de guérison, où la voix et le son deviennent outils de réflexion critique et de transformation sociale. Le projet central, rΔΔdio cΔΔrgo, créé en collaboration avec Aurélia Nardini, sert de plateforme pour expérimenter ces idées. Conçu comme un « plateau-radio », le projet combine la Spéculation Féministe, la Science-Fiction, et des pratiques collaboratives pour imaginer des mondes possibles et explorer des identités multiples. L'objectif est de questionner et de redéfinir le médium radiophonique, en dépassant les formats traditionnels de transmission d'informations pour offrir un lieu de rencontre et d'expression pour des voix souvent marginalisées. Structurée autour de deux axes principaux, la thèse alterne entre une documentation des créations artistiques (2017-2021) et une analyse théorique de la radio comme espace relationnel et politique. Dans sa dimension théorique, la thèse s'appuie sur des textes fondateurs de la création radiophonique et propose une lecture critique des dispositifs de pouvoir et d'exclusion qui structurent les médias traditionnels. Les notions de mondes possibles, de « rêver l'obscur » et de travail de l'ombre, puisées chez des théoriciennes comme Pauline Oliveros et Gloria Anzaldúa, enrichissent cette exploration en offrant des perspectives alternatives pour penser et pratiquer la radio.

Abstract

The thesis titled “Ondes Ren@rdes: Radiophonic SF and Research-Creation Artifacts” situates itself within a research-creation approach in sound arts and social sciences. This work examines radio not merely as a broadcasting medium but as a space for collective creation and political engagement. Inspired by ecofeminist practices and science fiction (SF), particularly through the frameworks of Donna Haraway, the research explores how radio can be reclaimed as a space of healing and critical reflection, where voice and sound serve as tools for social transformation and critique. The central project, rΔΔdio cΔΔrgo, created in collaboration with Aurélia Nardini, functions as a platform to experiment with these ideas. Conceived as a “radio platform”, the project integrates Feminist Speculation, Science Fiction, and collaborative practices to imagine possible worlds and explore multiple identities. The aim is to challenge and redefine the radio medium, moving beyond traditional information transmission formats to create a meeting space and a voice for marginalized perspectives.

Structured around two main axes, the thesis alternates between documenting artistic creations (2017-2021) and a theoretical analysis of radio as a relational and political space. In its theoretical dimension, the thesis draws from foundational texts on radiophonic creation and offers a critical reading of power structures and exclusions embedded in traditional media. The concepts of possible worlds, "dreaming the dark," and shadow work, inspired by theorists like Pauline Oliveros and Gloria Anzaldúa, enrich this exploration by offering alternative perspectives for thinking about and practicing radio.

Remerciements

Au terme de cette thèse, je souhaite exprimer toute ma gratitude envers celles et ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à faire de ce projet une réalité. Ce travail n'aurait pu voir le jour sans le soutien, la confiance et l'inspiration de plusieurs personnes, ainsi que d'institutions qui ont accompagné ce chemin de recherche-création.

Tout d'abord, un merci tout particulier à Aurélia Nardini, co-fondatrice et complice de rΔΔdio cΔΔrgo, pour son énergie créative, son écoute attentive et sa sensibilité artistique. Notre collaboration a été au cœur de ce projet, où nos échanges, nos expérimentations et nos intuitions ont tissé les fils de cette recherche aussi humaine que professionnelle.

Je remercie chaleureusement mon directeur de thèse, Martin Laliberté, pour son accompagnement bienveillant au sein de l'Université Gustave Eiffel et de l'équipe CCAMAN / Laboratoire LISAA. Son regard éclairé et sa confiance m'ont permis d'explorer les marges d'une recherche SF des arts sonores, des nouveaux médias et des féminismes. Ses conseils et sa patience m'ont encouragée à aller au bout de mes idées, parfois vertigineuses, et à structurer ce travail dans un cadre à la fois rigoureux et à l'écoute.

Ma reconnaissance va également aux membres du jury de cette thèse, Grazia Giacco (Université de Strasbourg), Clémentine Hougue (Université du Mans), Alice Leroy (Université Gustave Eiffel), Saul Pandelakis (Université de Toulouse), et Atau Tanaka (Goldsmith College, UK). Merci pour le temps et l'attention accordés à ce travail et pour votre expertise précieuse.

Je remercie avec une profonde gratitude ma famille, Annette et Philippe, pour leur amour puissant, ainsi que mon frère Olivier, qui m'a accompagnée depuis tant d'années et avec qui j'ai eu la chance de grandir.

À travers ce projet, le soutien et la collaboration de plusieurs ren@rd.es ont été essentiels. Un immense merci à Darius Grenier et Amarin Thiberge pour avoir muté sans

promesse avec Aurélia et moi au sein de Mutires Mutantes. Merci à James Léonard et à Jérôme Villeneuve pour nous avoir accueillies à l'Université Grenoble Alpes et pour leur soutien et leur incorporation dans les mondes impossibles du PŁΔ†Ø. Merci à Leslie Astier d'être ce *fantôme* incroyable, une source d'inspiration et de réflexion avec laquelle ma pensée ne cesse de se construire, mais surtout ure amie. Merci à Ludmila Postel d'être cette partenaire de laboratoire et cette amie vive, enthousiaste, avec qui jeux vidéo et plateau-radio ont pu se confondre à travers La Pulpe, et à Loli Dubus pour son jeu musical, son écoute fine, son esprit vif et sa grande force. Un grand merci à Hannah Kokolo, Ambre Dourneau, Manon Vallé et Marie Piquer-Bienfait pour avoir été autant des amies que des partenaires sur l'Eau Argentée. Vous avez su former un cadre idéal de travail et d'inclusion dans un moment de grande vulnérabilité.

Un remerciement particulier est dû à l'École Supérieure d'Art de Bourges et à Jean-Michel Ponty, Roger Cochini et Jérôme Joy, pour leur encadrement attentif et pour les multiples expériences radiophoniques offertes au sein de RadioRadio. Je tiens également à exprimer ma gratitude envers la Friche l'Antre-Peaux et plus particulièrement envers Isabelle Carlier, sans qui beaucoup de projets présentés dans cette thèse n'auraient pas pu exister, aux Ateliers du Vent qui ont permis à rΔΔdio cΔΔrgo d'éclore à Rennes, et à Peter Sinclair et Locus Sonus pour nous avoir accueillies à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence afin de repenser nos méthodes de travail.

Cette thèse n'aurait jamais pu être écrite sans le soutien et l'amitié d'Héloïse Brézillon, dont les pensées et l'imagination s'hybrident avec les miennes dans d'étranges « *brain forest* » sémiotiques, d'identité nova et de mondes abymés. Je n'aurais pas souhaité d'autre partenaire pour l'épopée *dark fantasy* que représente la rédaction de cette thèse.

Merci à Menace Lavande pour son soutien et sa tendresse durant cette dernière année de rédaction. Sa vitalité, ses poèmes, et son amour pour les écologies déviantes ont profondément influencé l'écriture de cette thèse. Merci à toi aussi d'avoir fait forêt avec moi.

Enfin, merci à toutes et tous mes relecteurices : Léo, Ludi, Leslie, Athénaïs et Héloïse. Sans vous, cette thèse ne serait qu'un cut-up clignotant avec la moitié des mots manquants, des phrases dont on ne connaît ni le début ni la fin, et des bégaiements textuels sans queue ni tête.

Avertissement – Conventions

Convention typographique

◊ Les concepts que nous utiliserons ou qui apparaîtront dans la thèse seront en italique pour indiquer leurs fonctions utilitaires pour une pensée au travail. Ainsi, mix-up, mondes possibles sonores, monde abymé, monde choral, SF Obscur, pænser ou identité nova

◊ Les graphies « no/us », « nou·s » et « 𐐕oo* », « א@ԉ~ » et « ИØU$ » désignent une variation sur le thème du « nous ». Ainsi « nous » désigne le « nous » de modestie tandis que les autres formes indiquent une évolution sur la manière dont rΔΔdio cΔΔrgo inclut les participant*s et verticalise le travail de création. Ces différentes formes seront justifiées à chaque fois qu'elles feront leur apparition.

◊ Ondes Ren@rd*s raconte aussi le parcours de personnes qui transitionnent d'un genre vers un autre. Dans une volonté de montrer que les gens changent et se réécrivent eux-mêmes en parallèle de la manière dont le plateau-radio évolue et le collectif évolue, tout en préservant de révéler les prénoms et pronoms originels de ces personnes, nous marquerons le moment où la personne active cette transition par la présence d'une *. Ainsi Crys devient Crys* et je deviens je*. * est un symbole utilisé dans certaine littérature scientifique autour des transidentités, il a été inventé par la chercheuse Eva Haywardı afin de signifier que les transidentités sont avant tout des stratégies qui vise à créer du partenariat en transformant le corps et le langage afin de rendre perceptible ce que personne ne parvenait à voir avant la mise en place de ces stratégies. Cette

[1] Eva Hayward et Jami Weinstein, « IntroductionTranimalities in the Age of Trans* Life », *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, vol. 2, nº 2, Duke University Press, mai 2015, p. 195-208, en ligne, <doi: 10.1215/23289252-2867446>.

proposition a été faite avec le consentement des toutes personnes concernées.

◊ *Ondes Ren@rdes* s'inscrit aussi dans une histoire des savoirs transmis par les autres. Dans un geste de mise en abyme qui traverse plusieurs endroits de la thèse, les sources sont souvent citées à travers les voix d'autrui. Ce choix permet de situer à la fois le lectorat et les savoirs eux-mêmes dans des écologies de relation et de transmission. Ainsi, Stengers parle de Starhawk, Ïan Larue de Haraway, Haraway d'Octavia Butler, et Bhattacharya d'Anzaldúa.

◊ Dans la thèse, il y a une volonté affirmée d'utiliser Wikipédia comme source à part entière, en complément des sources académiques traditionnelles. Cette démarche concerne notamment les biographies d'artistes et d'auteurices cité·s, ainsi que certaines définitions. L'enjeu est de revendiquer un accès aux connaissances qui fasse le grand écart entre des savoirs validés scientifiquement, souvent difficilement accessibles, et une pratique plus horizontale du savoir, disponible en ligne et issue de la culture populaire.

◊ Il y a dans la thèse deux modes d'écriture qui sont les comptes-rendus d'expérience passés et le présent de la théorie.
La théorie est écrite avec une typographie de 11 et une marge à 0.

Dans ce cas, les citations ont une marge de 1. et une typographie de 10

Et les compte-rendu sont écrits avec une typographie 11 et une marge à 1.

Dans ce cas, les citations ont une marge de 2. et une typographie de 10

◊ Il est possible que la thèse « *glitch* » parfois et qu'un passage déjà écrit réapparaisse pour créer un effet de déjà-vu. Ces passages seront émargés comme une citation, garderont la même taille que le corps du texte et seront en italique.

◊ Il est possible que la thèse « glitch » parfois et qu'un passage déjà écrit réapparaissent pour créer un effet de déjà-vu. Ces passages seront émargés comme une citation garderont la même taille que le corps du texte et seront en italique◊

Parfois, la thèse s'adresse directement au lectorat en utilisant le « tu » au travers d'une phrase ou d'une question orientée. Ces adresses apparaissent parfois en fin de chapitre ou de partie et seront en italique et alignées sur la droite. Ces questions fonctionnent comme des prompts, une consigne de journal intime, il est possible pour le lectorat d'y répondre pour lui-même si la question lui en donne le désir.

Qu'est-ce que tu en penses ?

Écriture inclusive et écriture non-binaire

◊ Dans les parties théoriques, nous utilisons l'écriture inclusive avec point médian qui, utilisé avec la typographie Baskervvol de Bye Bye Binary permet de contracter les lettres avec de nouveaux glyphes pour en faciliter la lisibilité pour les mots du type « participantes », « auditeurices », « joueureuses », « narrateurices », « musicien·nes », « tous·tes », « il·s ».

◊ Dans les comptes-rendus, nous utiliserons en plus de l'écriture inclusive contractée, un langage non-binaire qui est le langage parlé par rΔΔdio cΔΔrgo et leurs ami·s. Ainsi des expressions comme « celles et ceux » deviennent « celleux », « celle et celui » devient celui », des adjectifs comme « soigneux et soigneuse » se contractent sous la forme « soigneuxse ». Parfois des mots comme « participantes » deviennent, « participanx ». Ce choix d'écriture tente préciser le fait que certainx des participanx ne s'identifie ni à des hommes ni à des femmes et nous tenons à cela rendre lisible à travers les comptes-rendus.

Corpus

Par rΔΔdio cΔΔrgo

Ondes Sauvages, Une radio des Morts 17/03/18
https://soundcloud.com/raadiocaargo/sets/ondes-sauvages

- Cerceau Lunaire #5 - Éducafion
  https://soundcloud.com/raadiocaargo/cerceaulunaire5?in=raadiocaargo/sets/cerceau-lunaire-le-coven-des

- Ondes Savages, Ceux qui partent d'Omelas :
  https://soundcloud.com/raadiocaargo/ondes-sauvages-ceux-qui-partent-domelas

- STREAMBIOSIS - EkoPorn Hacktivist - 17/03/18
  https://soundcloud.com/raadiocaargo/streambiosis-ekoporn-hacktivist-170318

- Pedal Circle
  https://soundcloud.com/raadiocaargo/pedal-circle

- Ondes Sauvage, Symbiose et Narration Cyborg (trois pièces courtes)
  https://soundcloud.com/raadiocaargo/sets/ondes-sauvages-2

- Les Cueilleuses - Utopie Sonore 18
  https://soundcloud.com/raadiocaargo/les-cueilleuses-utopie-sonore-18

- Ce que la femme veut - Utopie Sonore 18
  https://soundcloud.com/raadiocaargo/ce-que-la-femme-veut-utopie-sonore-18

- Restitution Onde Sauvage, Futurotopies Feministes
  https://archive.org/details/RestitutionOndeSauvageFuturotopiesFeministes_20190105

- La Pulpe (série d'émissions à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence)
  https://soundcloud.com/raadiocaargo/sets/la-pulpe

- L'Eau Argentée (bande annonce)
  https://www.youtube.com/watch?v=oO9Tq7Uysd4&t=13s

- L’Eau Argentée, festival Longueur d’Ondes :
  https://soundcloud.com/raadiocaargo/leau-argentee-longueurs-dondes

Par PL∆†Ø

- PŁΔ TØ # 04 // Extrait
  https://archive.org/details/plto04extrait

- A journey through impossible spaces
  https://archive.org/details/plato-a-journey-through-impossible-spaces

- Les Deux Mains Dans La Cendre (vidéo)
  https://tr.ee/OzK4eM2lrB

Par La Pulpe

- Malédiction
  http://radia.fm/2021/03/show-832-malefiction-by-la-pulpe-for-radio-grenouille-euphonia/

Par Les Mutin·es Mutant·es

- Vilaine Planète :
  https://archive.org/details/perfo-juillet-21-adv

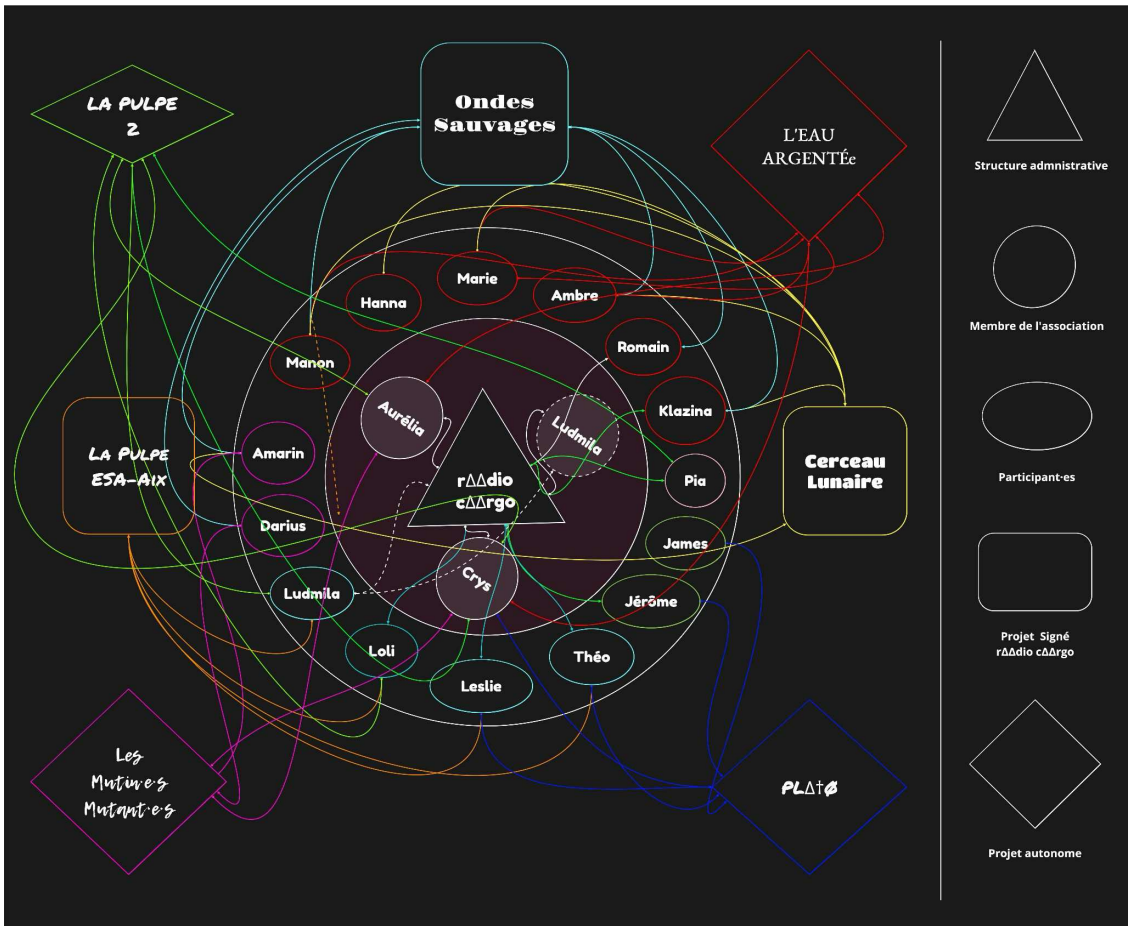


Figure 1 : Jeu de ficelle chez rΔΔdio cΔΔrgo et leurs ami·es

Introduction

Dans un monde où les technologies de l'information façonnent profondément nos interactions et nos perceptions de la réalité, la radio émerge comme un médium singulier, un espace entre ubiquité et immédiateté, où la voix et le son défient les limitations physiques. En tant que pratique de diffusion, la radio a souvent été associée aux médias de masse et à la transmission verticale de l'information. Cependant, au sein du projet rΔΔdio cΔΔrgo, la radio se redéfinit, devenant non plus seulement un média, mais un espace de création collective et de réflexion critique. Cette thèse, intitulée *Ondes Ren@rd-s : SF radiophonique et Artefacts de Recherche-Création*, s'intéresse aux possibilités de la radio en tant qu'outil de *reclaim* et de création de mondes imaginaires, ou "mondes possibles". Elle se fonde sur l'idée que le dispositif radiophonique peut devenir un espace de guérison, d'émancipation et de réflexion critique, où l'écoute, la voix et le jeu créent des espaces sonores inédits. Ondes Ren@rd-s est une thèse recherche-création s'appuie sur le travail de création mené au sein de rΔΔdio cΔΔrgo, par Aurélia Nardini et moi même Crystal Aslanian, autour de la notion de plateau-radio, en tant que dispositif de SF dans le sens que lui donne Donna Haraway, à savoir un espace de recherche-création dans lequel s'entremêlent Spéculation Féministe, Faits Scientifiques (*Science Fact*), Science-Fiction et jeu de ficelle (*String Figure*), c'est-à- dire une pratique collective qui produit autant un échange et une circulation de la pensée interdisciplinaire, qu'elle en cartographie son propre processus.

Comment, à travers une approche de recherche-création, le dispositif radiophonique peut-il être détourné de ses fonctions médiatiques classiques pour devenir un espace de réinvention collective, de guérison et de co-création ? Comment ce processus s'inscrit-il dans une perspective de *reclaim*, selon des pratiques écoféministes et de science-fiction (SF), en explorant des mondes sonores et des identités multiples ? Cette thèse propose d'examiner la radio comme un espace qui, au-delà de sa dimension

médiatique, peut devenir un miroir collectif, un plateau de résonance pour des voix fragmentées ou marginalisées. À travers des pratiques inspirées de la SF, du jeu collectif et des pratiques écoféministes comme celle de « rêver l'obscur », la recherche s'intéresse à la manière dont le dispositif radiophonique se recompose pour accueillir la multiplicité et offrir un espace de transformation collective.

Ondes Ren@rd-s se construit autour d'une démarche polyphonique qui alterne entre deux temporalités distinctes. La première, celle du journal, rassemble des comptes-rendus d'expériences artistiques réalisées entre 2017 et 2021, d'abord au sein de rΔΔdio cΔΔrgo, puis avec d'autres collectifs auxquels Aurélia et moi participons. Cette approche autorise une écriture réflexive et non académique, inspirée de McKenzie Wark dans la théorie du gamer[2], qui permet de capturer les relations entre les participant[e]s et les dispositifs, ainsi que les émotions et défis rencontrés. En parallèle, une partie théorique, rédigée dans un style scientifique, examine le plateau-radio avec le recul nécessaire pour en produire une analyse théorique. Cette section aborde le plateau-radio comme un dispositif de création et d'écriture collective, un objet de recherche-création, mais aussi comme un espace relationnel, politique et philosophique. La structure polyphonique de l'écriture crée ainsi une friction féconde entre la spéculation artistique et la rigueur académique, permettant l'émergence d'une méthodologie hybride. Progressivement, une troisième voix émerge, celle d'une méthodologie où la théorie et la pratique se nourrissent mutuellement, celle de la recherche-création de Gracia Giacco[3] qui se crée par l'alternance des genres discursifs, dans cette thèse entre les différents « nous ». La thèse se présente comme un labyrinthe : les trois premières parties sont rigoureusement structurées, mais lorsque l'on atteint le centre de la pensée, ce labyrinthe devient une forêt organique, invitant le lectorat à un parcours moins linéaire. La quatrième partie

[2] McKenzie Wark et Noé Le Blanc, *Théorie du gamer*, Paris, les Prairies ordinaires, 2019
[3] Grazia Giacco, *Recherche-création et didactique de la création artistique: le chercheur travaillé par la création*, Louvain-la-Neuve (Belgique), EME éditions, coll. « CREArTe », 2018

incarne cette évolution avec un style d'écriture plus intuitif et expérimental, mêlant comptes-rendus, extraits littéraires, collage d'articles et de thèse écrites par ou avec d'autres. Cette approche souligne le caractère paradoxal de la recherche-création, qui oscille entre le besoin de répondre aux attentes académiques et la liberté de la création, parfois non destinée à ure destinataire spécifique ou incitant à une participation active du lectorat, en rupture avec les conventions scientifiques.

Construire cette thèse a nécessité de tisser ensemble trois approches méthodologiques. Artistiquement, la démarche se fonde sur la notion de *geste spéculatif* développée par Isabelle Stengers[4], une invitation à explorer une intuition sans preuves suffisantes pour en faire une hypothèse scientifique. Cette pensée par le spéculatif, Donna Haraway l'approfondit dans son concept de SF[5], dont l'acronyme signifie aussi *So Far*, dans le sens de « jusque-là » et de « sans garantie ». La pensée se développe au fil des expériences, retranscrites à la première personne du pluriel pour incarner la voix de l'autrice avec un « nous » de modestie, et le mettre en permanence en trouble avec les différents « no/us, nou·s, ᗰoo*, ᴎ@Ⴆ~ et ИØU$ » qui correspondent aux collectifs : *L'Eau Argentée*, *La Pulpe*, les *Mutires Mutantes* et *PŁΔ†Ø*. Cette pratique de créer du trouble dans la méthodologie comme dans l'écriture est inspirée de plusieurs gestes. Il y a tout d'abord la *stratégie ren@rdes* décrite par Paul B. Preciado[6] à propos d'Annie Sprinkle, qui offre une perspective personnelle et collective sur l'expérience. La "ren@rde" chez Preciado représente une cartographie de résistance et de transformation. Elle se déploie par la ruse et la créativité, en dehors des normes de contrôle. C'est une méthode de transgression où les identités ne sont pas figées, mais deviennent des

[4] Didier Debaise et Isabelle Stengers (dir.), *Gestes spéculatifs: colloque de Cerisy*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Collection Drama », 2015, 341 p.
[5] Donna Jeanne Haraway et Vivien García, *Vivre avec le trouble*, Vaulx-en-Velin, les Éditions des Mondes à faire, 2020
[6] Paul B. Preciado, « Cartographie queer : le flâneur pervers, la lesbienne topophobique et la travailleuse sexuelle multicartographique, ou comment faire une cartographie "ren@rde" avec Annie Sprinkle », *Géo-Esthétique*, B42 éd., s. l., 2014, p. 99-110.

performances politiques et esthétiques. La méthodologie intègre aussi des éléments de la recherche par le design et par artefact, telle que théorisée par Wendy Mackay et Anne-Laure Fayard[7], permettant une souplesse qui s'adapte aux besoins évolutifs des projets. Ce tissage méthodologique s'inspire des jeux de ficelle de Donna Haraway, qui impliquent une adaptabilité constante, en réponse aux formes et aux besoins des groupes de recherche, et demandent un état de *trouble*, une réceptivité continue pour ajuster la méthodologie en fonction des participant·e·s, sans définir de protocoles fixes à l'avance.

La thèse croise plusieurs disciplines, des arts sonores et des médias aux études de genre, en passant par la littérature, la psychologie et certaines sciences dures comme la neurochimie et la robotique. Elle s'ouvre sur un état de l'art théorique des pratiques radiophoniques, tandis que les études de genre, quant à elles, jalonnent la thèse comme un fil conducteur. Ce projet privilégie ainsi une succession de gestes spéculatifs, préférant les spéculations multiples à une unique hypothèse initiale. La première de ces spéculations s'énonce comme suit :

> *Et si,*
> *le plateau-radio était un dispositif sorcier, qui permet de tracer le cercle, dans le sens que lui donne Isabelle Stengers, à savoir un espace temporairement clos qui permet [aux sorcières éco-féministes] de récupérer les pouvoirs dont ils ont besoin ?*

Dans la première partie, *Artefacts Reclaim*, rΔΔdio cΔΔrgo propose une démarche de recherche-création qui fusionne des inspirations de SF, une quête d'espaces obscurs, et la réappropriation, ou *reclaim*, de la radio en tant que médium. Cette section explore

[7] Yves Citton, « Ce que la recherche-création fait aux thèses universitaires - AOC media », dans *AOC media - Analyse Opinion Critique*, 17 mars 2024, en ligne, <https://aoc.media/analyse/2024/03/17/ce-que-la-recherche-creation-fait-aux-theses-universitaires/>, consulté le 9 novembre 2024.

le plateau-radio comme un lieu hybride où les voix peuvent se déployer dans une dynamique collective, inspirée de l'idée de « rêver l'obscur » – un concept emprunté aux écoféministes et à l'exploration de zones inconnues, à la fois intimes et interconnectées. Le compte-rendu de l'expérience fondatrice au Ateliers du Vent à Rennes établit un lien entre la SF spéculative et l'histoire de la radio en tant que médium de résistance et d'émancipation. Le *reclaim* du plateau-radio est central, s'inscrivant dans une dynamique critique qui dépasse les usages classiques de la diffusion radiophonique pour imaginer un espace où les voix et les identités peuvent se redéfinir dans une altération collective. Ce processus, influencé par les théories de Donna Haraway, intègre la SF comme une méthode pour défier les normes, générant des artefacts sonores qui incarnent des fictions spéculatives et symbiotiques. La recherche par artefact devient ainsi une approche clé, où chaque production sonore agit comme un outil expérimental pour affiner la compréhension des dynamiques collectives. Dans cette démarche, les artefacts créés ne sont pas des fins en soi mais des moyens pour reconfigurer la perception de la radio comme espace de mémoire collective et de transformation. Haraway, avec ses notions de « sympoïèse » et de « jeux de ficelles », influence cette exploration en introduisant la SF comme une pratique permettant d'imaginer des futurs où le collectif prime, où les relations s'épaississent et se déploient dans l'obscurité fertile du sonore.

Et si

l'on pouvait découper le plateau-radio pour voir à l'intérieur et le raccommoder ?

Dans la partie 2, *Haruspicine du Trouble*, rΔΔdio cΔΔrgo plonge dans l'exploration du plateau-radio comme un espace de divination contemporaine à découper de lecture des signes troublés de la société. Le terme « haruspicine » renvoie aux pratiques anciennes de divination, ici transposées dans un contexte radiophonique

où les voix et les sons sont découpés par *mix-up*[8], pour en révéler des vérités cachées. Cette section théorise l'expérience sonore en s'appuyant sur les travaux d'auteurices abordés au cours des émissions et performances radiophoniques, créant une continuité entre théorie et pratique au sein même de l'espace sonore. Ainsi William S. Burroughs, Ursula Le Guin, Paul B. Preciado, Annie Sprinkle et Donna Haraway sont intégrées directement dans le processus radiophonique. Leurs concepts sur l'écriture, la fiction, le corps, et les relations influencent la démarche de *mix-up* de rΔΔdio cΔΔrgo, une technique centrale dans cette section. Le *mix-up* consiste à mêler, superposer, et entrelacer des voix et des narrations, brouillant les frontières entre montage et mixage. Il devient un geste sonore qui défie les logiques d'écriture linéaire, en transformant chaque émission en un espace où les pensées des auteurices et les expériences des participantes se croisent et se troublent mutuellement. Cette approche fait du *mix-up* une méthode fondamentale, où les voix et les idées se mélangent de façon fluide pour questionner la notion d'écoute et de *monde possible sonore* proposé par Salomé Voegelin. Les participantes et les textes théoriques se fondent dans une même trame sonore, créant une expérience collective de co-création qui met au centre la personne à la table de mixage dans un geste d'écriture, tandis que les autres deviennent temporairement les sources de différent présent en direct. L'espace radiophonique, ainsi transformé en *haruspicine* moderne, devient un lieu de recherche, un laboratoire sonore où l'incertitude et le mélange offrent des perspectives inédites sur l'identité et le collectif.

Et si

Le plateau-radio était une planche de Ouija greffer à un jeu de plateau, à quoi joueraient nos ombres convoqués ?

[8] Pratique de montage en temps réel inventé pour cette thèse, Partie 2 chapitre 1.

Dans la troisième partie, intitulée *Jeux de ficelles des Mondes Chorals et des Sois Abymés,* rΔΔdio cΔΔrgo explore le plateau-radio comme un espace où les identités et les récits s'entrelacent dans des *mondes chorals*. La notion de *monde choral* est ici centrale : elle se réfère à une polyphonie où les voix individuelles coexistent et se répondent pour former un écosystème sonore collectif. Cette dimension chorale défie la structure narrative linéaire en ouvrant un espace d'*écoute déréalisée*, une forme d'écoute qui invite les participant[e]s à percevoir les voix et les récits comme des entités fluctuantes et imbriquées, hors de toute logique rationnelle ou univoque. Les œuvres comme *Eau Argentée* et les spéculations futurotopies autour du « travail de l'ombre » et de la multiplicité du *Soi* enrichissent cette dynamique. L'*Eau Argentée*, permet d'aborder une écriture polyphonique et linéaire à travers un projet de performance qui utilise le plateau-radio comme dispositif théâtral. Le personnage historique d'Eleno de Cespedes permet ainsi de s'interroger sur les multiplicités des *Sois* dont chacun d'entre nous est composé·e. L'approche des *Futurotopies*, décrit l'expérience d'un worshop d'une semaine auprès de la hackeuse *Spideralex*, dans lequel écriture spéculative et travail de l'ombre se rencontrent dans les *mondes chorals*. Ces deux expériences amèneront à définir la notion de *dæmonique* décrite par Camille Paglia, qui voit la création artistique comme un acte où ce qui est individuel et refoulé se trouve manifesté aux yeux du restes du collectif. Ce concept d'écriture *dæmonique* permet de mieux comprendre comment l'espace protégé du plateau-radio permet, si on le souhaite, d'y effectuer « un travail de l'ombre ». En plus de cette dimension *dæmonique*, le plateau-radio se révèle être un espace *démiurgique* : il ne se limite pas à une pratique introspective au sein du collectif mais agit comme un plateau de jeu où les participant[e]s peuvent façonner et reconfigurer leurs narrations et leurs identités en s'incorporent dans des fictions *intercréatives*. Les expériences menées à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence illustrent cette approche, intégrant des études sur le jeu pour repenser le plateau-radio non seulement comme un dispositif de diffusion mais comme un véritable plateau de jeu. Ce concept de plateau de jeu favorise une approche expérientielle où les identités sont mises en scène, recomposées et

transformées, offrant ainsi une nouvelle perspective sur le potentiel créatif et collaboratif du plateau-radio.

Et si,
le plateau-radio était une boule à facette retournée, comme une infinity room de Kusama mais sonore, avec qui voudrais-tu y aller ?

Dans cette quatrième partie, *Journal Chorals et Artefacts Sympoïétiques*, la thèse se distingue par une approche d'écriture polyphonique qui cherche à rendre compte des multiples voix et perspectives qui nourrissent le projet de rΔΔdio cΔΔrgo. La structure de cette section se différencie volontairement du reste de la thèse : elle adopte un format de journal choral, inspiré par l'écriture de l'*Eau Argentée*. Ce choix stylistique vise à donner la parole aux *Mutires Mutantes*, à *La Pulpe* et à *PŁΔ†Ø*, permettant à ces voix de coexister dans un espace de résonance collective. La forme du journal choral permet de documenter et d'incarner la diversité des subjectivités impliquées dans le projet, élargissant ainsi la compréhension des expériences vécues au sein de rΔΔdio cΔΔrgo. Cette partie aborde plusieurs concepts fondamentaux pour la recherche, notamment « *l'actual play* », « la glu socio-affective » et « la translucidité réflexive ». L'*actual play*, inspiré des jeux de rôle, est utilisé pour expérimenter des dynamiques participatives où les participantes interagissent en direct. La *glu socio-affective*, pour sa part, explore la manière dont les liens émotionnels et intersubjectifs se forment et se renforcent au fil des sessions, créant un tissu de résonance et de soutien mutuel. La *translucidité réflexive* permet aux participantes de percevoir leurs actions comme intégrées au collectif, où chaque voix résonne et s'influence réciproquement, rendant visible la dynamique d'altération mutuelle et d'interconnexion. Bien que le projet de cette dernière section reste partiellement expérimental et que le geste ne soit pas totalement abouti, cette partie ouvre la voie à la création d'une approche de l'écriture en recherche-création, un médium hybride qui combine la transmission de la méthodologie et la documentation de l'expérience collective. En utilisant un format qui tend vers celui du *fanzine*, cette

approche vise à rendre compte de manière accessible et partagée des processus et des réflexions issues de rΔΔdio cΔΔrgo et de leurs amɨ̇s, offrant ainsi un espace de partage des savoirs et des pratiques qui mêle théorie et expérience vécue.

PARTIE 1 : ARTEFACTS RECLAIM

Origine

État de l'art

Problématique

Méthodologie

(No/us)

Et si,
le plateau-radio était un espace à reclaim pour y tracer le cercle ?

Chapitre 1 - rΔΔdio cΔΔrgo, la pratique du studio radio comme jeux de ficelle

Figure 2 :Vue du container aux Atelier du Vent, de gauche à droite, Aurélia, Vanessa (Radio Pikez), Anaïs (Bruitagène), Bastien (rΔΔdio cΔΔrgo), Pierre (Radio Pikez), Cécile et Aude (Jef Clack), Azu (rΔΔdio cΔΔrgo)

a) Origines du projet

rΔΔdio cΔΔrgo est nέx entre 2016 et 2017. rΔΔdio cΔΔrgo est un collectif de création radiophonique imaginé par Aurélia Nardini et par moi-même, Crys Aslanian, qui a été créé et développé pour répondre à un appel à projet lancé par les Ateliers du Vent[9] à Rennes à la fin de l'année 2016, en prévision d'une résidence pour l'été 2017. rΔΔdio cΔΔrgo a été imaginéx comme un outil de réflexion théorique et pratique entre les deux champs disciplinaires que sont les arts sonores et les pratiques féministes. Entre 2016 et 2018, je suis étudiantᵉ à l'École Supérieure d'Art de Bourges (ENSA-Bourges) dans le cadre du Post-Diplôme Arts et Créations Sonores porté par Jean-Michel Ponty, Roger Cochini et Jérôme Joy. Cette formation inclut une participation mensuelle aux émissions de radio produites par l'ENSA-Bourges dans le cadre de RadioRadio[10], la radio des étudiantᵉs. Cette formation, Aurélia Nardini l'a aussi suivie entre 2013 et 2014, avant de prolonger le travail qu'elle y a développé par un DEM en musique électroacoustique au conservatoire de la ville de Pantin. Si Aurélia et moi no/us[11] sommes rencontrées sur un amour commun des pratiques sonores et

[9] Les Ateliers du Vent à Rennes se distinguent par leur modèle autogéré et leur fonctionnement collectif, où les artistes eux-mêmes sont responsables de la gestion et de la programmation du lieu. Cet espace, autrefois une ancienne usine, a été réhabilité pour devenir un lieu de création multidisciplinaire, offrant des ateliers, des salles de répétition, et des espaces d'exposition ouverts à diverses formes artistiques, des arts visuels à la performance. La spécificité du lieu réside dans son approche collaborative, favorisant les échanges et les expérimentations artistiques hors des cadres institutionnels classiques, tout en restant ancré dans la vie culturelle rennaise.

[10] Radioradio est une plateforme radiophonique expérimentale créée en 2002 par l'artiste Philippe Baudouin au sein de l'ENSA Bourges. Elle explore les possibilités sonores et radiophoniques en tant que médium artistique, offrant aux étudiants un espace de création libre et d'expérimentation. Ce projet favorise une réflexion critique sur les médias et la transmission, en lien avec les pratiques contemporaines de l'art sonore.

[11] Le pronom no/us est le pronom qui correspond à rΔΔdio cΔΔrgo dans les premières parties de la thèse. No/us désigne Christophe Aslanian et Aurélia Nardini en tant que personnes porteuses d'un projet de création radiophonique qui tend à inclure les autres. No/us se distingue du nous de modestie qui est lui aussi dans la thèse. Ce no/us de rupture est emprunté au j/e de Monique Wittig dans Le corps lesbien, détourné plus tard sous la forme de c/e dans la thèse d'Émilie hache C/e à quoi nous tenons. No/us vient aussi marquer le point de départ d'une réflexion sur le collectif dans lequel la hiérarchie entre les participant·es et les personnes qui portent le projet se fait sentir. Ce no/us sera amené à changer et à évoluer au fil de la thèse et de construction des collectifs.

transdisciplinaires entre les arts plastiques, la composition électroacoustique et l'improvisation électronique, notre manière de penser la radio a aussi été influencée par la lecture du livre *Rêver l'Obscur, femmes, magie et politique*[12] de la sorcière éco-féministe Starhawk, ainsi que par le film documentaire *Donna Haraway : storytelling for earthly survival*[13] du réalisateur belge Fabrizio Terranova[14].

a) Référence pratique et théorique

Rêver l'Obscur, de son titre anglophone Dreaming the dark: Sex, Magic and Politics[15] est un ouvrage publié pour la première fois en 1982 aux États-Unis. Il a bénéficié d'une première traduction en 2003 par An Morbic[16] aux éditions Les empêcheurs de tourner en rond, avant de bénéficier d'une seconde traduction par les éditions Cambourakis en 2015. C'est sur cette version que nous nous sommes basées pour appréhender l'autrice. *Rêver l'obscur, femmes, magie et politique* est un ouvrage qui aborde et mêle les questions politiques de l'écologie et du féminisme avec une approche spécifique de la spiritualité et de la magie. Chez Starhawk la magie est la capacité de pouvoir agir en soi-même, ce qu'elle appelle le *pouvoir-du-dedans*, qu'elle oppose au *pouvoir-sur,* c'est à dire le pouvoir d'agir sur les choses pour les dominer. À propos du *pouvoir-du-dedans*, Starhawk dit "Le *pouvoir-du-dedans* est le pouvoir du bas, de l'obscur, de la terre ; le pouvoir qui vient de notre sang, de nos vies et de notre désir passionné pour le corps vivant de

---

[12] STARHAWK, *Rêver l'obscur, femmes, magie et politique,* Éditions Cambourakis, collection sorcière, 2015
[13] TERRANOVA, Fabrizzio, Donna Haraway : storytelling for earthly survival, Spectre Productions, Atelier Graphoui, 2016
[14] Fabrizio Terranova est cinéaste et dramaturge. Il est professeur à l'École de Recherche Graphique de Bruxelles où il à initié et co-dirige le Master Récits et Expérimentation -Narration Spéculative (MA). Il est également membre fondateur de DingDingDong – Institut de coproduction de savoir sur la maladie de Huntington.
[15] STARHAWK, *Dreaming the dark: Sex, Magic and Politics*, Beacon Press, 1982
[16] STARHAWK, *Femmes, Magie et Politique*, Les Empêcheurs de Penser en Rond, 2003

l'autre"[17]. Le *pouvoir-du-dedans* est fondé sur l'idée que s'il n'est pas toujours possible de renverser ce qui exerce un pouvoir de domination sur nous-même, c'est-à-dire la source du pouvoir-sur en lui-même, il est possible de renverser l'effet que cette domination exerce sur nous. Ce qui no/us intéresse profondément lorsque nous lisons cet ouvrage est la notion de *Rêver l'Obscur*. *Rêver l'Obscur* consiste à chercher à nommer en nous ce qui fait peur, ce qui crée de la vulnérabilité afin de pouvoir nous réapproprier nos propres peurs. Ainsi chez Starhawk la notion de magie passe par l'utilisation du langage. Starhawk écrit plus loin :

> Rien ne change en effet si la forme, la structure, le langage ne change pas aussi. Pour travailler la magie, nous commençons par fabriquer de nouvelles métaphores"[18]. Elle ajoute aussi plus loin que "La magie au travail est elle-même un langage, un langage d'action et d'image, de choses plutôt que d'abstractions. Ces choses ne sont pas vues comme des objets mais comme des manifestations de conscience. La magie parle aux parts profondes de nous-même qui ont été formées avant que nous ne connaissions les abstractions."[19]

Ce lien spécifique entre la magie, le langage mais aussi les métaphores et les images nous évoque alors un potentiel radiophonique que nous souhaitons explorer, mais pas seulement. *Rêver l'obscur, femmes, magie et politique* accorde aussi une part importante aux dynamiques collectives. Starhawk évoque ainsi les écueils et les schémas que les individus, tout comme les groupes peuvent traverser lors de la création de collectifs. Elle y aborde les dynamiques de pouvoir entre les différents membres, les rôles que chacure peut se donner et dans lesquels l'on peut

---

[17] STARHAWK, *Rêver l'obscur, femmes, magie et politique,* Éditions Cambourakis, collection sorcière, 2015, p.39
[18] Ibib, p. 68
[19] Ibid, p. 69

se retrouver assigné malgré soi afin d'assurer le fonctionnement du collectif. Est aussi mentionnée l'importance du partage des tâches et des différents rôles lors des rituels néopaïens auxquels elle participe au même titre que lors des temps de réunion pour préparer des actions militantes.

En parallèle de la lecture de *Rêver l'obscur, femmes, magie et politique,* no/us avons développé nos recherches à travers le film *Donna Haraway : Storytelling for earthly survival*[20] de Fabrizio Terranova. Ce documentaire dresse un portrait de la chercheuse et essayiste Donna Haraway[21] et tente, tant par la réalisation que par les propos de celle-ci, de transmettre sa pensée. Sont ainsi abordées l'invisibilisation de la parole des femmes dans la recherche universitaire et l'importance du *storytelling*, que nous traduisons par *fabulation*, à la fois comme mode de partage et de diffusion de la pensée mais aussi comme méthode de spéculation pour construire la pensée, notamment avec l'utilisation de science-fiction.

Donna Haraway y présente aussi un étrange concept, celui de *String Figures*, traduit en jeu de ficelles. Dans *Staying with the trouble, Making Kin in the Chthulucene*[22], Haraway définit le jeu de ficelle comme une triple figure. Tout d'abord, faire des jeux de ficelles c'est cartographier un ensemble de pratiques et d'événements qui constituent un motif, reliés par ce qu'elle appelle des *fils,* et de suivre ces *fils* sans critère de sélection particulier. Puis que de remonter le fil de quelque chose, Haraway définit le jeu de ficelle comme étant la chose elle-même,

[20] TERRANOVA, Fabrizio, *Donna Haraway: Storytelling for earthly survival*, 2016
[21] Donna J. Haraway, née le 6 septembre 1944 à Denver au Colorado, est une philosophe et professeure émérite au département de sciences humaines de l'université de Californie à Santa Cruz, où elle était titulaire de la chaire d'histoire de la conscience et des études féministes.
[22] HARAWAY, Donna, *Staying with the trouble, Making Kin in the Chthulucene*, Duke University Press, Durham and London, 2016

c'est-à-dire l'assemblage que représente l'ensemble des relations. Cette chose qui n'est pas nous-même et avec laquelle nous entrons en interaction pour l'identifier. Enfin, faire des jeux de ficelles c'est aussi être dans un jeu de passer et de recevoir, d'émettre et de réceptionner avec d'autres agents.

b) Résidence aux Ateliers du Vent

C'est avec ces différentes approches sur le langage, le collectif, les questions de visibilité et de méthodologie de groupe que no/us no/us emparons du container que les Ateliers du Vent no/us laisse à disposition pour donner forme à rΔΔdio cΔΔrgo. L'ENSA - Bourges, avec le soutien de Jean-Michel Ponty, nous prête ainsi l'intégralité du matériel radiophonique de l'école, ce qui inclut des microphones, des casques audio, une table de mixage et des câbles, mais aussi l'émetteur FM et son antenne habituellement fixée sur le toit de l'école. Une demande de droit de diffusion sur ondes hertziennes est aussi effectuée auprès du CSA[23], qui no/us laisse la fréquence 107.8 hertz pour émettre sur la bande FM. Un appel à création sonore est lancé par rΔΔdio cΔΔrgo afin de constituer un fond d'œuvres que nous souhaitions diffuser durant les deux mois de résidence. Enfin, les Ateliers du Vents nous mettant à disposition une bourse de production de 4000 euros pour la réalisation de ce projet, no/us décidons d'utiliser une partie du budget pour recruter deux stagiaires afin de travailler avec nous. Après avoir examiné une dizaine de candidatures, notre choix se porte sur Bastien, un étudiant en fin de cursus BTS audiovisuel, passionné de création radiophonique, âgé de 29 ans, et Azusa, étudiante des Beaux-Arts d'Angers, 23 ans, alors intéressée par la poésie sonore.

[23] Conseil Supérieur de l'Audiovisuel

Une fois notre équipe constituée, no/us définissons des lignes directrices pour construire nos deux mois de résidence. Quatre postes ont été déterminés. Pour chaque émission, une personne est chargée de la réalisation, c'est-à-dire définir le thème du jour, écrire le texte d'introduction, prendre contact avec les invité·x et préparer le contenu de l'émission en amont. Cette personne est appelée chez rΔΔdio cΔΔrgo l'*animateurice principal·e*. C'est à ·el de diriger les entretiens, d'annoncer et de désannoncer les différentes musiques et créations sonores qui sont diffusées. El est la voix principale qui dirige et conduit l'émission du début jusqu'à la fin . Une seconde personne a le rôle de *régie*, elle est derrière la table de mixage et surveille les différents volumes des micros, de l'ordinateur de diffusion. La régie a pour fonction de préparer la partie technique de l'émission, d'anticiper le matériel, les branchements spécifiques, par exemple le nombre de micros, ou assurer les balances avec les musicien·ne·s invité·s s'il y en a. Durant l'émission, la *régie* est aussi en mesure de déterminer l'espace sonore de l'émission en positionnant les micros entre la gauche et la droite de la stéréo ou en ajoutant des effets de type réverbération ou simuler une profondeur acoustique. La *régie* a le dernier mot sur le mixage de l'émission durant le direct. Le troisième poste, l'*habilleureuse* consiste à faire ce que nous appelons l'habillage et la diffusion. Ce poste consiste à diffuser les musiques et les créations sonores prêtes à diffusées (PAD) en fonction des demandes l'*animateurice principal·e* ainsi que de lancer au bon moment ce que l'on appelle l'habillage en création radiophonique. L'habillage radiophonique est constitué de *jingles*[24], de *virgules*[25] et autre *pieds*[26] qui permettent

[24] Un jingle est un court extrait sonore, généralement musical, utilisé à la radio pour identifier la station ou introduire un programme. Il peut inclure un slogan, le nom de la station, ou une mélodie accrocheuse, et sert à marquer l'identité sonore de la station.

[25] La virgule sonore est un très court signal sonore, souvent de quelques secondes, qui marque une transition entre deux parties d'une émission. Elle est utilisée pour structurer le flux radiophonique, notamment entre deux rubriques, publicités ou segments d'une émission, sans interrompre le rythme de la diffusion.

[26] Le pied désigne la fin d'un programme ou d'un segment. Il s'agit souvent de la conclusion d'une séquence audio, permettant de marquer clairement la transition vers une nouvelle partie de l'émission ou une pause.

de créer de la ponctuation durant les discussions ou entre les musiques. Le rôle d'habillage, chez rΔΔdio cΔΔrgo, consiste aussi à mixer que l'on appelle des *tapis* qui sont des fonds sonores par-dessus lesquels les personnes sur le plateau vont parler mais aussi par lesquels elles vont être influencé·e·s. Si la *régie* à un pouvoir sur le niveaux des volumes de chacun·e, *l'habillage* détermine l'ambiance, la couleur et surtout l'identité sonore d'un programme radiophonique. Chez rΔΔdio cΔΔrgo, la personne en charge de l'*habillage* est aussi en charge de surveiller le niveau de volume envoyé dans l'ordinateur de streaming[27] destiné aux auditeur·ices qui écoutent l'émission en numérique. Enfin, le quatrième poste est appelé *second·e animateur·ice*, et consiste à être présent·e sur le plateau avec l'*animateur·ice principal·e* tout en veillant à la bonne communication entre ce qu'il se passe entre le plateau, autour duquel sont les invité·e·s, et la partie technique, portée par la *régie* et l'*habillage.* Læ *seconde animateur·ice* peut participer aux conversations sur le plateau tout en assurant un rôle de coordination en entrant et sortant de celui-ci pour aller chercher les invité·e·s et leur dire à quel moment ces dernier·ères prennent l'antenne.

Ces rôles, aucun·e d'entre no/us ne les connaissait réellement avant de nous lancer dans rΔΔdio cΔΔrgo, à part Bastien qui avait fait de la régie dans le cadre de sa formation en audiovisuel. No/us les avons improvisés et inventés à partir de nos connaissances respectives en écriture, en musique électroacoustique, en DJ-set ou en musique électronique. Inspiré·e·s par la lecture de *Rêver l'Obscur*, no/us avons

[27] Le streaming ['stɹiːmɪŋ]1 (du verbe anglais transitif to stream, « transférer en mode continu »), flux2, lecture en continu, lecture en transit, diffusion en continu3 ou diffusion en mode continu4, est un procédé de diffusion d'un flux audio ou vidéo en « direct » ou en léger différé. Très utilisé sur Internet et sur les réseaux de téléphonie mobile, le streaming permet la lecture d'un flux audio ou vidéo (cas de la vidéo à la demande) à mesure qu'il est diffusé. Il s'oppose ainsi à la diffusion par téléchargement de fichiers qui nécessite de récupérer l'ensemble des données d'un morceau ou d'un extrait vidéo avant de pouvoir l'écouter ou le regarder. (wikipédia)

décidé que les rôles devaient changer tous les jours afin de nous familiariser et de nous autonomiser avec les différents aspects de la création radiophonique en direct. C'est pour no/us une manière de partager des connaissances et d'acquérir de l'expérience dans une approche transdisciplinaire mais aussi une manière de no/us protéger en tant que collectif afin qu'aucun·e d'entre nous ne soit indispensable pour la création d'une émission. Animer des programmes radiophoniques 2 heures par jour, 5 jours sur 7, durant 2 mois représente une quantité de travail importante, même pour quatre personnes. Il a été important que des jours de pause puissent être pris pour celleux qui en ont besoin, lorsqu'·ls en ont besoin. La répartition et l'alternance des différentes responsabilités a permis de rendre cela possible.

Entre le 5 juin et le 27 juillet 2017, rΔΔdio cΔΔrgo donne naissance à 28 émissions réalisées en direct, intégralement diffusées en streaming et dont seulement la moitié ont pu être diffusées sur les ondes hertziennes. L'installation de l'antenne et le réglage de l'émetteur représentent un enjeu bien plus complexe que no/us ne l'avions imaginé. À notre première diffusion, notre émission d'ondes déborde sur celles réservées à l'Armée de l'Air. Un représentant du CSA nous rend visite pour signaler que notre équipement n'est pas aux normes. C'est avec le soutien des gens de Canal B[28] que nous bénéficions quelques semaines plus tard d'une installation aux normes de notre matériel afin d'émettre en FM. Par-delà les problèmes matériels, rΔΔdio cΔΔrgo se construit rapidement comme un studio de création radiophonique en direct, en mettant le focus entre ce qu'il peut se passer entre les invitées et no/us. No/us no/us orientons dès la première émission vers une forme de plateau-radio basé sur le fait de recevoir des invité·s et de parler avec

[28] Canal B est une radio associative qui émet dans l'agglomération de Rennes sur le 94.0 MHz et née à Bruz vers la fin de l'année 1984. Elle est issue de la vague des radios libres du début des années 1980. Elle obtient du CSA sa fréquence officielle en 1992 https://fr.wikipedia.org/wiki/Canal_B

elleux. Le fait d'être positionnéꞏes aux Ateliers du Vents favorise la rencontre et l'accès à un réseau incluant des musicienꞏnes, des créateurꞏtrices radio, des plasticienꞏnes et des associations locales. Cette diversité nous amene à penser le fonctionnement d'un studio radio d'une manière ouverte, c'est-à-dire qui s'adapte au besoin des invitéꞏes afin de proposer un accueil qui soit le plus sur-mesure pour elleux et le moins coercitif possible. Ainsi le plateau-radio est démonté tous les soirs pour être reconfiguré pour l'émission du lendemain. Cela permet d'expérimenter des formes classiques de création radiophonique dans lesquelles chaque invitéꞏe a son propre micro et durant lesquelles les temps de paroles sont entre-coupés de musiques diffusées ou jouées en direct et de PAD, mais aussi des approches radiophoniques plus expérimentales et improvisées. Les thèmes abordés durant ces 28 émissions incluent des discussions sur les féminismes et la déconstruction masculine, la sorcellerie et les pratiques ésotériques, les pratiques sonores comme la création radiophonique et les radios indépendantes, mais aussi le fait d'inviter régulièrement des musicienꞏnes à venir jouer en direct tous styles confondus allant de la funk et du rap, aux musique électroniques et expérimentales (noise, synthétiseur modulaire, informatique musicale) en passant par la musique traditionnelle. Ces thèmes et ces pratiques se mélangent peu à peu pour donner lieu à des improvisations durant lesquelles s'hybrident les voix des invitéꞏes et leur propos avec des musiques improvisées durant le direct et qui, parfois, étaient accompagnées par l'habillage radiophonique.

Une journée type à rΔΔdio cΔΔrgo commence à 14h00 avec ce que l'on appelle un *briefing*, c'est-à-dire une réunion de préparation. Durant cette réunion, chancre exprime comment ił va et comment ił se sent pour commencer la journée. Différents points peuvent être abordés à propos de la journée précédente, peut-être que certaines discussions n'ont pas eu le temps d'être terminées la veille, ou qu'il est parfois nécessaire de laisser passer du temps pour articuler des ressentis sur ce qu'il s'est passé la veille ou les jours d'avant. Puis le thème de l'émission du

jour est abordé. Cette discussion est importante pour nous car elle nous permet de nous projeter ensemble dans ce qu'il va se passer le jour même, avant l'arrivée des invité·s. Cela nous permet d'imaginer la manière dont nous souhaitons brancher le studio, choisir le type d'habillage sonore adéquat avec le thème du jour, la manière dont nous souhaitons découper le temps de l'émission et ainsi constituer notre grille dans laquelle s'alternent du direct, des P.A.D. et de la musique pour marquer des pauses entre les discussions et les performances. Puis à 15h30 nous nous séparons, la personne à la régie commence à brancher le studio, celle responsable de l'habillage sélectionne les musiques et les P.A.D. qu'elle souhaite diffuser parmi le fonds que nous avons constitué et vérifie le niveau sonore de chaque fichier pour que l'ensemble soit au même niveau. L'animateurice et læ co-animateurice accueillent les invité·s et les préparent pour le direct. Cela implique de leur présenter le déroulé de l'émission et de leur proposer de co-écrire des contenus de la grille en réfléchissant aux modalités d'improvisations, et aux sujets qui peuvent être abordés ou non durant les entretiens. À 16h30 tout le monde se met en place autour de la table du studio, c'est à ce moment que se font les tests micro, les derniers réglages mais aussi ce que nous appelions la mise en commun de tous les stress. À 17h00 le générique est lancé et l'émission est diffusée en direct sans interruption, en suivant la grille et tout en gardant une marge d'improvisation si nécessaire jusqu'à 19h00, où le générique est lancé une nouvelle fois pour conclure le direct.

À 19h00, se déroule ce que l'on appelle le *débriefing*. Le *débriefing* consiste en un tour de parole des participant·es et de nous autres et tout ce qui est dit est noté. C'est un moment particulier pour articuler à chaud la manière dont chacun·e s'est sentir durant l'émission, on y aborde la manière dont on a vécu l'accueil à rΔΔdio cΔΔrgo, ce que l'on a ressenti durant l'expérience du direct, si l'on y a trouvé une place pour prendre la parole ou durant une phase d'improvisation. Le débriefing permet ainsi de mettre en commun ce qui fonctionne et ce qui ne

fonctionne pas sans en discuter. Tout ce qui est dit est noté et consigné et cela permet autant de valoriser ce qui a bien fonctionné que de prendre des notes pour améliorer ce qui a posé des problèmes durant l'émission au niveau de l'animation, du son mais aussi de choses plus techniques, comme des câbles qui ne sont pas rangés, ou du manque d'espace sur la table pour prendre des notes, ou pour communiquer. Les journées s'arrêtant en moyenne entre 20h00 et 20h30, ce qui est noté durant le débriefing sert de point de départ pour la réunion du lendemain à 14h00.

Les deux mois de résidence aux Ateliers du Vents no/us ont permis de créer une identité pour rΔΔdio cΔΔrgo. Cette identité s'est constituée de méthodes de travail en groupe, de choix esthétiques concernant la réalisation sonore de nos émissions en privilégiant le direct pour déployer une programmation au carrefour des pratiques sonores, des arts plastiques portés par des perspectives féministes provenant d'écrits de Donna Haraway et de Starhawk. No/us envisageons donc la création radiophonique en direct comme un espace de transmission de savoirs techniques, comme atelier d'expérimentation et de création et aussi d'un lieu d'accueil ouvert sur la vie culturelle du quartier et de la ville de Rennes. À la fin des deux mois, Azu, Bastien, Aurélia et moi-même sommes autonomes aux différents postes nécessaires à la création et à la diffusion d'une émission de radio, chacun·e étant en mesure d'animer, d'habiller, de faire la régie ou de coordonner ses invités. À ce titre, la méthode employée a fonctionné, le partage du pouvoir et des responsabilités a permis le fait que chaque membre de l'équipe ait la main sur le fonctionnement du studio. Toutefois, au moins trois points importants no/us questionnent concernant le dispositif que nous avons exploré. Tout d'abord, le temps direct semble produire sur les invité·s comme sur no/us-même une intensité vécue dont les auditeur·ices ne font pas l'expérience. Cette intensité, no/us ne la retrouvons pas non plus à la réécoute des émissions enregistrées. Il y a donc un décalage entre l'intensité vécue à l'intérieur du studio et celle émise depuis le studio

qui est adressée aux auditeurtes. Ensuite il no/us apparaît que la création radiophonique en direct possède un langage spécifique qui permet une polyphonie de musique, d'habillage sonore, de parole, de silence et d'effets acoustiques. Cette polyphonie permet à plusieurs personnes d'interagir en même temps dans des modalités qui ne sont ni celle du solfège musical, ni celle de l'écriture théâtrale, ni celle de la littérature et qui pourtant a tout à avoir avec ces 3 champs disciplinaires.

Enfin, nous avons réalisé qu'une fois que notre équipe était devenu autonome sur le fonctionnement du studio radio, nous étions en mesure d'amener les invitées à l'endroit où nous le souhaitions afin de produire sur elleux un effet de complicité et d'acceptation qui encourage une forme de participation et de prise de risque consentie pour une expérience qu'ielles n'avaient jamais faite. Comme si le studio radio possédait des propriétés humaines et technologiques qui favorisent et induisent, ou peut-être incitent, un acquiescement à son fonctionnement sans le remettre en cause. De plus, lors des *débriefings*, les participantes, au même titre que no/us autres, ressentent une forme d'euphorie et de joie qui nous lient les unes aux uns. Cet aspect du studio radio nous interpelle car il questionne le rapport de pouvoir qui se met en place entre nos invité·s et no/us autre ainsi que du potentiel de conditionnement et d'induction de la création radiophonique en direct qui nous dépasse, se rapprochant de ce que l'on appelle un *effet de halo*[29]. Ce point est important pour nous car s'il est cohérent avec nos lectures sur Starhawk et les sorcières éco-féministes que le studio radio produise un effet manifeste, ou *magique*, sur le collectif, cet effet produit nous place aussi dans une position d'ascendance sur nos invité·s. En effet, cet effet de lâcher-prise et d'euphorie, no/us ne le comprenons pas, no/us n'en avons pas la maîtrise et no/us ne sommes pas

[29] E.L. Thorndike, « A constant error in psychological ratings. », *Journal of Applied Psychology*, vol. 4, nº 1, mars 1920, p. 25-29, en ligne, <doi: 10.1037/h0071663>.

complètement en mesure d'en comprendre l'étendue et la portée. De plus, le processus de recevoir 5 jours sur 7 des invité.es, de partager et de produire cet effet lié à la création en direct, rentre en contradiction avec ce que no/us cherchons à travers notre approche de la radio et du travail en collectif. Cela no/us place dans une situation dans laquelle no/us avons toujours une longueur d'avance sur les invité·s sans pourtant comprendre les enjeux de cette avance.

Chapitre 2 - Qu'est-ce que la radio ? état de l'art des théories sur la radio

L'expérience réalisée aux Ateliers du Vents, nous permet d'observer le point de départ sur lequel s'est fondée rΔΔdio cΔΔrgo. Elle permet aussi de poser le cahier des charges à partir duquel se construisent les expériences analysées et théorisées dans cette thèse. rΔΔdio cΔΔrgo a donc pour but d'appliquer des notions et des concepts provenant des écrits de Donna Haraway et de Starhawk à la création radiophonique en direct. Cela signifie que pour rΔΔdio cΔΔrgo, le plateau-radio est un espace de transmission de savoirs, de création collective, mais aussi une pratique de création et d'horizontalité à travers l'écoute en direct des différents participant^{e}s présent dans le studio durant le temps de l'émission. Avant d'avancer dans les expériences de cette thèse, il paraît nécessaire de commencer par nous poser la question suivante. Cette thèse étant une thèse en recherche-création en Art, il nous paraît important de préciser l'approche radiophonique de rΔΔdio cΔΔrgo en la situant dans un ensemble de textes fondateurs et théoriques mettant l'accent sur les spécificités esthétiques de la création radiophonique. La radio étant un média encore jeune, le premier texte *La radio est-elle une invention antédiluviennes* de Bertolt Brecht date de 1927, le dernier, *Géométrie du Silence,* de Heidi Grundman, date de 1993.

a) Bertolt Brecht, Théorie de la radio de 1927 à 1932

Bertolt Brecht a fait partie des premiers auteurs à écrire sur les possibilités théoriques et conceptuelles de la radio. Dans un premier texte écrit autour de 1927-1928 intitulé : « La Radio serait-elle une invention antédiluvienne[30] », il décrit l'impression suivante « J'eus aussitôt au sujet de la radio l'impression effroyable que c'était un appareil immensément vieux, emporté jadis par le déluge dans l'oubli. »[31] Brecht n'explicite pas cette phrase, mais il suggère que l'apparition de la radio suscite immédiatement des spéculations sur les usages que pourrait en faire la Bourgeoisie. Du moment que les possibilités semblent infinies, la valeur des résultats importe peu : la Bourgeoisie s'en empare, y voyant une source de potentiel· Si ce texte nous en apprend peu sur la radio en elle-même, Brecht y trouve un prétexte pour décrire un système qui exploite les artistes :

> Toute production artistique, de quelque espèce qu'elle soit, commence dans ces villes de la façon suivante : un homme va trouver un artiste et lui dit qu'il dispose d'une salle. L'artiste interrompt alors le travail qu'il a entrepris pour le compte d'un autre, lequel lui avait dit qu'il disposait d'un mégaphone. Le métier d'artiste consiste en effet à trouver quelque chose qui puisse excuser a posteriori que l'on ait fait, sans réfléchir à leur destination, la salle et le mégaphone. C'est un métier difficile et une production malsaine.32

Brecht voit donc dans l'apparition de la radio un format détenu par la Bourgeoisie[33] qui, elle, nécessite la production de contenus en allant contraindre des artistes qui, eux,

---

30 Bertolt Brecht, *Écrits sur la littérature et l'art 1 - Sur le cinéma*, L'ARCHE, 1970
31 Ibid, 127
32 Ibid, 128
33 Pour Bertolt Brecht, la bourgeoisie représente une classe dominante et exploitante au sein du système capitaliste, perpétuant les inégalités économiques et sociales. Influencé par le marxisme, Brecht critique cette classe dans ses œuvres en exposant son hypocrisie et son rôle dans la préservation du statu quo. Son

n'ont pas besoin de la radio pour produire. Les réflexions de Brecht autour de la production et du médium radiophonique se poursuivent dans d'autres écrits comme "Propositions au Directeur de la radio" (1927), "L'Exploitation" qui est un texte inachevé, ainsi que *Notes pour Le Vol au-dessus de l'océan* (1930). On trouve régulièrement dans ses textes une interrogation sur la nécessité d'envisager la radio comme un espace pédagogique à l'adresse des auditeurtes. Il écrit dans l'*Exploitation :*

> L'art et la radio doivent être mis à la disposition de projets didactiques.
>
> 3
>
> Il ne semble pas possible aujourd'hui de mettre en œuvre une telle exploitation directement didactique de l'art, car l'État n'a pas d'intérêt à éduquer sa jeunesse dans la perspective du collectivisme.[34]

Cette idée est ensuite dans Notes pour Le Vol au-dessus de l'océan :

> *1. Le Vol au-dessus de l'océan* n'est pas un produit de luxe, mais un moyen d'éducation.
> *Le Vol au-dessus de l'océan* n'a aucune valeur s'il n'est pas l'occasion d'une éducation. Il n'a pas de valeur artistique justifiant une représentation qui ne viserait pas à cette éducation.[35]

Il est important de préciser que *Le Vol au-dessus de l'océan*[36], réalisée en 1929 dans le cadre du Festival de musique de chambre de Baden-Baden, est une création radiophonique qui a été pensée par Brecht non comme contenu radiophonique mais comme dispositif de monstration du potentiel qu'il voyait dans la radio. Il n'y a que très

---

théâtre épique vise à distancier le public des personnages bourgeois pour encourager une réflexion critique sur les réalités sociales et la lutte des classes.

[34] Ibid, 132

[35] Ibid, 133

[36] BRECHT, Bertolt, Le Vol au dessus de l'océan, 1929

peu d'archives concernant cette pièce, essentiellement quelques photos dont les dates sont incertaines, et des articles de presse. Ce qui semble sûr est que la pièce propose une participation aux auditeurices en direct. *Le Vol au-dessus de l'océan,* ou *Vol de Linderbergh*[37], raconte la traversée de l'Atlantique en avion par l'américain Charles Lindbergh en 1927. Un chanteur ténor interprète l'aviateur qui dialogue et interagit avec le moteur de son avion tout comme avec son sommeil interprété par d'autre chanteur. Il y a un orchestre d'un côté de la scène et, entre chaque scène, un speaker ("*Sprecher*") commente l'action à la manière d'un commentateur radio. La particularité du *Vol au-dessus de l'océan*, est que les auditeurices étaient muni·e du texte et de la partition correspondant à la voix de Charles Lindbergh et étaient invité·e·s à chanter et lire depuis chez eux face au poste de radio, c'est-à-dire que "La radio aurait ainsi réalisé à grande échelle l'objectif commun à tous les *Lerhstücke* (pièce éducative) ultérieurs de Brecht : faire passer le spectateur du statut de récepteur passif à celui de participant actif"[38]. Aucune trace d'une expérience d'auditeurice n'ayant été conservée, il est difficile de savoir si les auditeur.ices ont joué le jeu de participer à cette expérience radiophonique diffusée les 27 et 29 juillet 1929. Toutefois, Brecht décida entre ces deux diffusions de mettre en place une expérience singulière pour communiquer son intention : une démonstration publique du dispositif sur l'une des scènes du festival de Musique de Chambre, afin de montrer de quelle manière il était possible d'inclure une participation à distance des auditeurices. Cette démonstration est minutieusement décrite et analysée par Jeanne

[37] Initialement, l'œuvre portait effectivement le titre de "Der Lindberghflug" ("Le Vol de Lindbergh") et célébrait cet exploit technique et humain. Cependant, après avoir constaté l'engagement idéologique de Lindbergh avec des idées conservatrices et nationalistes dans les années suivantes, Brecht a décidé de renommer la pièce "Le Vol au-dessus de l'océan" pour la distancier de la figure historique et mettre davantage l'accent sur le thème universel de la conquête technique et de l'héroïsme collectif, plutôt que sur l'individu.

[38] BOUVET, Jeanne, *Faire voir l'écoute le dispositif de démonstration de Vol de Liderbergh de Brecht, Baden Baden, 1929,* l'ouvrage Le son du théâtre, XIXe et XXe siècle sous la direction de Jean-Marc Larue et Marie-Madelaine Mervant-Roux, 2016, p.317

Bouvet dans son article *Faire voir l'écoute le dispositif de démonstration de Vol de Liderbergh de Brecht, Baden Baden, 1929*[39].

Brecht entretient un rapport complexe avec la radio. Il sent le potentiel d'un tel média de masse tout en se méfiant le plus possible de l'utilisation que pourraient en faire le gouvernement et les institutions allemandes. Dans un dernier texte, *La radio, appareil de communication, discours sur la fonction de la radio* (1932), il parvient à formuler quelles sont ses attentes de la radio :

> Pour parler de manière positive, c'est-à-dire pour dépister ce qu'il y a de positif dans la radio, voici une proposition visant à transformer sa fonction : il faut la transformer d'appareil de distribution en appareil de communication. La radio pourrait être le plus formidable appareil de communication qu'on puisse imaginer pour la vie publique, un énorme système de canalisation, ou plutôt elle pourra l'être si elle savait non seulement émettre, mais recevoir, non seulement faire écouter l'auditeur mais le faire parler, ne pas l'isoler, mais le mettre en relation avec les autres. Il faudrait alors que la radio abandonne son activité de fournisseur, organise cet approvisionnement par les auditeurs eux-mêmes.[40]
>
> Ce que Brecht voit en la radio, en plus d'être un dispositif pédagogique, c'est la possibilité d'une mise en réseau horizontal des auditeurtrices et des institutions. C'est avec l'arrivée de la radio, pour Brecht, que commence à se préfigurer ce que deviendront les réseaux téléphoniques et surtout numériques, à savoir un dispositif qui avant tout sert à mettre des individus en relation.

---

[39] Ibid, p315-328

[40] BRECHT, Bertolt, Ecrits sur la littérature de l'art, tome 1 : Sur le cinéma précédé de Extraits des carnets, Sur l'art ancien et l'art nouveau, Sur la critique, Théorie de la radio, Collection Travaux , L'Arche, 1970, p. 137

b) La Radia, ou radiaarte futurista

Le second texte qui nous intéresse pour nous faire une idée des premières théories de la radio est le *Manifeste de La Radia*[41], publié en 1933 par les futuristes italiens, Tommaso Marinetti[42] et Pino Masnata[43]. Avant d'aller plus loin il est nécessaire de resituer ce qu'était le futurisme italien. Dans sa communication *« La Radia » et les « synthèses radiophoniques » de Filippo Tommaso Marinetti dans les années 1930*[44], Pierre-Albert Castanet décrit le mouvement futuriste italien de la manière suivante :

> Né d'une réaction au postromantisme fin-de-siècle, le futurisme s'est caractérisé par son culte de la modernité, de la machine, de la vitesse mais aussi par son adhésion à l'idéologie fasciste et, plus généralement au culte de la guerre et au mépris de la femme. Si les futuristes italiens se sont assez tôt intéressés aux vertus du cinématographe (voir le manifeste « Le cinématographe futuriste » paru dans L'Italia futurista, le 11 septembre 19162), ils ont surtout réalisé des expériences dans le domaine synthétique de la radiophonie.[45]

---

41 Filipo Tommaso Marinetti et Pino Masnata, « Il Manifesto della Radia », *Gazzetta del Popolo*, 1933.

42 Filippo Tommaso Marinetti (né le 22 décembre 1876 à Alexandrie, Égypte, et mort le 2 décembre 1944 à Bellagio) est un écrivain italien, qui fut le fondateur du mouvement futuriste au début du XXe siècle. (wikipédia https://fr.wikipedia.org/wiki/Filippo_Tommaso_Marinetti)

43 Notre synthèse. Pino Masnata, fils d'Antonina Lentini et Giovanni Masnata, rejoint le "second futurisme," un mouvement plus ouvert que le futurisme initial de Marinetti, permettant davantage de liberté d'expérimentation. Bien qu'il se considère pleinement futuriste, Masnata ne rejette pas complètement la tradition littéraire, mais innove surtout dans la forme. Sa production poétique inclut des "parole in libertà" et des œuvres expérimentales en poésie visuelle et en "aéropoésie". Co-signataire du *Manifeste de la radio*, il s'affirme comme un pionnier de la recherche visuelle et sonore, notamment au théâtre et en radio, explorant le langage et la syntaxe dans une démarche avant-gardiste. « Pino Masnata », dans *Wikipedia*, 2023, en ligne, <https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Pino_Masnata&oldid=136726493>, consulté le 29 octobre 2024.

44 Pierre-Albert Castanet, « « La Radia » et les « synthèses radiophoniques » de Filippo Tommaso Marinetti dans les années 1930 », *Du théâtre parisien de 1900 à la Coquille à Planètes de Pierre Schaeffer (1944) : mutation du goût sonore avant la musique concrète, Université Paris-Est Marne-la-Vallée*, à paraître.

45 *Ibid*.

Le mouvement des Futuristes est donc un mouvement d'extrême droite qui a soutenu la montée du fascisme en Italie principalement à partir de 1910. Auteur du *Manifeste du Futurisme* en 1909, Marinetti s'associe au jeune Masnata pour proposer un manifeste autour de l'art radio sous le nom de la Radia. Le texte est une liste en 28 points, divisée en 3 parties et précédée d'une courte introduction qui ne dissimule en rien son fond fasciste.

> La radia, nom que nous, Futuristes, donnons aux grandes manifestations de la radio, est aujourd'hui encore :
> a) Réaliste
> b) Enfermée dans une scène
> c) Abêtie par une musique qui, au lieu de s'épanouir en originalité et variété, a abouti à une rebutante monotonie nègre et langoureuse
> d) Une trop timide imitation, chez les écrivains d'avant-garde, du théâtre synthétique futuriste et des mots en liberté.[46]

La radia est donc un programme qui spécule sur ce que doit être l'art radio, sur ce qu'il doit abolir et sur ce qu'il sera. Les deux premières parties courtes définissent les points suivants :

> La Radia ne doit pas être :
> 1. Du théâtre, parce que la radio a tué le théâtre qui avait déjà subi les assauts acharnés du cinéma sonore.
> 2. Du cinématographe, parce que le cinématographe agonise aujourd'hui à cause :
>
> a) D'un sentimentalisme écœurant des sujets

[46] 270

b) D'un réalisme qui s'infiltre partout, même dans les synthèses simultanées
c) D'infinies complications techniques
d) D'un excès de collaborateurs incompétents qui finissent par tout banaliser
e) D'une monotonie des effets de lumière de studio qui resteront inévitablement inferieurs aux lumières vraies de la radio-télévision.

3. Un livre, parce que le livre, qui a eu le tort de rendre myope l'humanité, implique quelque chose de pesant, d'étranglé, de suffoqué, de fossile et de congelé. (Nous pensons que seules les grandes compositions motlibristes lumineuses survivront).

La Radia abolit :

1. Le plateau, indispensable au théâtre et au cinéma ;
2. Le temps ;
3. L'unité d'action ;
4. Le personnage théâtral ;
5. Le public, systématiquement hostile et servile, toujours rétrograde. [47]

Nous pouvons observer sur ce dernier point une différence significative entre la proposition de Brecht et celle des futuristes. Brecht écrivait que la radio pouvait être un moyen de communication entre les auditeurtrices à travers son réseau, Marinetti et Masnata souhaitent, eux, rompre avec les auditeurtrices en abolissant le public.

La troisième partie du manifeste est assez déconcertante. Il nous semble important de partager ici l'intégralité du texte car il est généreux en propositions iconoclastes et laisse rêver aux possibilités d'une radio émancipée du temps et de l'espace. En effet, il anticipe très largement ce que deviendra quelques décennies plus tard la

[47] Texte reproduit dans LISTA Giovanni, Le Futurisme – Textes et manifestes 1909-1944, op. cit., p. 1854-1856. Le manifeste est également paru en allemand dans Radio – Zwischen Kritischer Darstellung, Theorie und Experiment (sous la dir. de C. Krebs), Berlin, Avinus, 2008, p. 128

création radiophonique, les arts sonores, le design sonore mais aussi le net.art[48]

La Radia sera :

1. La libération absolue de tous contacts avec la tradition artistique et littéraire. Toute tentative de rattacher la Radia à la tradition est grotesque ;

2. Un art nouveau qui commence là où finissent et s'arrêtent le théâtre, le cinéma et la narration ;

3. L'immensité de l'espace qui nous intéresse. Espace non plus visible ni encadrable, mais devenu universel et cosmique ;

4. La captation, l'amplification et la transfiguration de vibrations émises par les êtres vivants, les esprits vivants ou morts, véritables drames d'états d'âme, bruitistes, sans paroles ;

5. La captation, l'amplification et transfiguration de vibrations émises par la matière. Tout comme aujourd'hui nous écoutons le chant de la mer ou de la forêt, nous serons demain radiophoniquement séduits par les vibrations d'un diamant ou d'une fleur ;

6. Un pur organisme de sensation radiophonique ;

7. Un art sans temps ni espace, sans hier ni lendemain. La possibilité de capter des stations émettrices de tous fuseaux horaires et l'absence de perception visuelle abolissent les heures, le jour et la nuit. L'amplification, au moyen de tubes électroniques et de piles thermoélectriques, de la lumière et des voix du passé, détruiront la durée ;

8. Une synthèse d'un nombre infini d'actions simultanées ;

9. Un art humain, universel et cosmique de la voix, et une véritable psychologie-spiritualité des bruits, des voix et du silence même ;

10. La vie caractéristique de chaque bruit et l'infinie variété de concret-abstrait et de réel-rêve au moyen d'un peuple de bruits ;

11. Un conflit de sonorités venant de distances diverses, ce qui produit un drame spatial surajouté au drame temporel ;

---

[48] Net.art (net dot art) désigne les créations interactives conçues par, pour et avec le réseau Internet, par opposition aux formes d'art plus traditionnelles transférées sur le réseau. Dans une acception plus large, ce vocable est synonyme d'art en ligne ou d'art en réseau. (wikipédia)

12. Un véritable poème de mots en liberté. Le mot s'est développé comme collaborateur de la mimique faciale et du geste. La Radia entant privée de cette mimique et de ce geste, il faut que le mot soit réinvesti de toute sa puissance : donc mots en liberté, devenus essentiels, totalitaires et, suivant la théorie futuriste, mots-atmosphères. Les mots en liberté, enfantés par l'esthétique de la machine, contiendront un orchestre de bruits et d'accords bruitistes (réalistes et abstraits) qui, seuls, peuvent aider le mot coloré et plastique dans l'animation foudroyante de ce que l'on ne voit pas. Si l'on hésite à se servir des mots en liberté, il faut au moins s'exprimer en ce style motlibriste qui circule un peu partout dans la prose des avant-gardes et des journaux, style rapide, bondissant, synthétique et simultané ;

13. Une utilisation artistique du mot isolé et des répétitions de verbes à l'infinitif ;

14. Un art d'une concentration essentielle absolue ;

15. Une musique radiophonique de la gastronomie, de l'amour, de la gymnastique, etc. ;

16. Une utilisation des bruits, des sons, des accords, des simultanéités musicales ou des silences, chacun – ce qui est important – avec sa progression de dureté, de mollesse, de crescendo-diminuendo, de forme cubique, de sphéricité, en d'autres termes : une géométrie radiophonisée ;

17. Une utilisation des interférences entre les stations et de la naissance comme de l'évanouissement des bruits et des sons ;

18. Une délimitation et une construction du silence géométrique ;

19. Une utilisation artistique des différentes répercussions sonores d'une voix ou d'un son permettant de mesurer l'ampleur de l'espace. Caractériser ainsi l'atmosphère silencieuse, ou presque silencieuse, qui enveloppe et colore une voix, un son, un bruit ;

20. Élimination définitive de l'importance accordée au public, lequel a, même pour le livre, toujours exercé sur les auteurs les plus doués et les plus libres une influence déformante et amoindrissante.[49]

---

[49] Texte reproduit dans LISTA Giovanni, Le Futurisme – Textes et manifestes 1909-1944, op. cit., p. 1854-1856. Le manifeste est également paru en allemand dans Radio – Zwischen Kritischer Darstellung, Theorie und Experiment (sous la dir. de C. Krebs), Berlin, Avinus, 2008, p. 128

Dans cette troisième partie, plusieurs notions apparaissent pour proposer une approche novatrice de ce que pourrait être la radio. On peut lire dans les points 3, 4, 5 et 7 que la radio possède des propriétés qui changent notre rapport à l'espace et au temps à différentes échelles. L'espace devient alors immense en abolissant les fuseaux horaires grâce aux distances que les ondes permettent de couvrir. La radio offre la possibilité de révéler des détails microscopiques de la matière tout comme elle permet de faire parler les morts « Un art sans temps ni espace, sans hier ni lendemain". Le texte fait l'éloge des bruits, de la polyphonie des voix et de la parole libérée et répétée sans fin. Le mot *synthèse* apparaît plusieurs fois dans le texte et cette idée est d'une certaine manière définie dans le point 18 lorsque les auteurs parlent de « géométrie radiophonisée ». À l'opposé de cette synthèse[50] qui contiendrait et agencerait tous les sons dans l'immensité de l'espace et à l'infini, Masnata et Marinetti évoquent aussi la possibilité de pouvoir délimiter et construire ce qu'ils appellent, sans la définir, une « géométrie du silence ». Le manifeste se termine par un retour sur la nécessité chez les futuristes « d'éliminer définitivement l'importance accordée au public ». Il est important de souligner ce point car il deviendra l'un des gestes importants dans le travail que développera rΔΔdio cΔΔrgo par la suite.

c) Pierre Schaeffer, Notes sur l'expression radiophonique 1946

Il n'est pas possible de faire un état de l'art des théories de la radio sans parler des apports que lui a apportés Pierre Schaeffer. La pensée de Schaeffer sur la radio, sur l'écoute et sur la musique électroacoustique sont des bases importantes sur lesquelles s'appuie le travail de thèse et que nous allons tâcher de mieux appréhender afin de comprendre pourquoi il a été important et nécessaire pour rΔΔdio cΔΔrgo de s'en

[50] La notion de synthèse chez les futuristes est développer dans la communication de Pierre-Albert Castanet « La Radia » et les « synthèses radiophoniques » de Filippo Tommaso Marinetti dans les années 1930,

émanciper. *Propos sur la coquille. Notes sur l'expression radiophonique*[51] est écrit juste après la seconde guerre mondiale, après la réalisation par Pierre Schaeffer au club d'essai de la R.T.F.[52] de « La Coquille à Planète »[53], fiction radiophonique en huit épisodes d'une heure racontant l'histoire d'un personnage, Léonard, en dialogue avec les douze signes du Zodiaque.

Le texte se construit autour de quatre points. Tout d'abord Pierre Schaeffer tente de définir ce qu'il nomme le phénomène radiophonique. Là où Brecht et les futuristes italiens s'interrogeaient sur ce que pourrait devenir la radio d'avant-guerre, il semble que la radio en tant que phénomène commence à se stabiliser et à trouver une forme à propos de laquelle on peut continuer à spéculer mais aussi à partir de laquelle on peut commencer à théoriser. Schaeffer pose tout d'abord une première notion sur la relation spécifique au temps et à l'espace que crée la radio :

> (…) La radio apparaît à nos contemporains sous toutes sortes d'aspects, en général anecdotiques et extérieurs, alors qu'elle est pour l'essentiel, une relation. C'est peut-être la première fois, parmi tous les moyens d'expression, qu'une jonction aussi intense s'établit entre deux termes aussi irréductibles : le cours torrentueux du temps à travers tout l'espace, et la durée comme figée d'une conscience immobile.[54]

---

[51] SCHAEFFER, *Pierre, Propos sur la coquille. Notes sur l'expression radiophonique,* 1990. Cette citation est récupérer d'un article sur le cite Syntone et ne précise pas la page de l'ouvrage. https://syntone.fr/pierre-schaeffer-et-lart-radiophonique/

[52] Le Club d'essai est un atelier de création radiophonique, situé à Paris, créé le 31 mars 1946 et s'achevant en 1963 (wikipédia)

[53] La Coquille à Planètes © INA Texte : Pierre Schaeffer Musique : Claude Arrieu Mise en ondes : Pierre Schaeffer assisté de Maurice Cazeneuve

[54] SCHAEFFER, Pierre, 10 ans d'essai radio phonique, livre broché, 4x CD audio Phonurgia Nova/INA, 1994, p. 83

Il ajoute plus loin,

> Littéralement, la radio nous envahit. Devenue notre pensée, elle en possède les vertus, celle d'ubiquité notamment. Il ne suffit pas de dire qu'elle nous apporte le monde à domicile ou, inversement, qu'elle nous rend présent en tel lieu de la Terre que nous voudrons ; il faut remarquer qu'elle conjugue à la fois, le <ici> et le <ailleurs>, le ceci et le cela, notre activité et celle d'autrui, dans un dédoublement de l'attention.[55]

Pour Schaeffer, le phénomène radiophonique crée dans l'écoute des auditeurtes un rapport à l'espace-temps dans lequel s'empile et se superpose ce qui se produit chez la personne qui écoute en même temps qu'elle se concentre sur ce qui se passe à un autre endroit. Il ajoute aussi que, puisque la vision ne peut pas vérifier ce qui attire l'attention de l'ouïe, une forme de suspense permanent se crée dans l'écoute en relation avec le poste de radio. "Telle est la formule magique qui nous enchaîne à notre haut-parleur, et cela d'autant plus qu'il n'y a rien à voir, qu'aucun coup d'œil ne nous permet de préjuger du spectacle, que le détour du temps tient en réserve la péripétie."[56] Il insiste aussi, à la manière de Brecht et des Futuristes Italiens, sur le fait que la radio, ou le *phénomène radiophonique*, subit l'influence du théâtre dans la manière dont elle organise son temps et son espace alors qu'elle est d'une nature très différente. Alors qu'au théâtre le décor est statique, Schaeffer décrit ce qu'il appelle le *décor sonore*, "Le décor sonore évolue dans le temps, il s'efface, reparaît ; il adresse à l'ouïe, comme le discours, réagit sur celui-ci, interfère ; c'est plus qu'un fond, un contexte sonore."[57] Nous nous permettons d'ajouter à cette proposition, à la manière d'une mise en abîme, que ce qu'expérimentent les personnes en studio radio en relation avec le décor sonore, n'est pas si éloigné de l'expérience des auditeurtes. Si les auditeurtes doivent conjuguer avec deux formes de

[55] Ibid
[56] Ibid, p.84
[57] Ibid, p86

temps présents dans leur écoute, le présent de l'espace dans lequel ils se situent, plus celui du direct radiophonique, la personne de radio doit, elle aussi, conjuguer avec ces deux temps présent, celle du décor sonores qui évoluent plus le présent de sa voix, à travers le micro et à l'adresse des auditeurtrices.

Le second point abordé par Schaeffer dans ce texte est l'importance du microphone dans le processus de création et de diffusion des sons produits par la radio :

> Quel est donc, essentiellement, l'effet du microphone ? Il est trop simple pour qu'on se soit donné la peine de l'apercevoir, trop évident pour qu'on ait eu l'originalité de le remarquer : le micro donne des évènements - qu'ils soient concert, comédie, émeute ou défilé - une version purement sonore. Sans transformer le son, il transforme l'écoute. De mémoire d'humanité, on n'avait jamais eu coutume d'entendre sa voix. Depuis 20 ans, les hommes entendent quotidiennement des voix sans visage, des musiques sans orchestre, des pas sans corps, des grondements sans foule.[58]

Schaeffer pointe donc un premier effet transformateur que le micro effectue sur le son, car celui-ci, de par la diffusion hertzienne et l'écoute sur l'enceinte du poste radio, sépare l'origine du son de son point d'écoute. Séparer le son de sa représentation physique est ainsi l'un des points qui permettra à Schaeffer de faire émerger ce qu'il nommera l'*écoute acousmatique* et par la suite de créer un tout nouveau genre de musique qu'il appellera la musique concrète. Ce que Schaeffer commence à appréhender dans ce texte est une notion cruciale sur laquelle nous reviendrons plus loin dans la thèse mais que nous pourrions résumer de la manière suivante : lorsque l'on ne voit pas l'origine des sons, c'est alors l'imaginaire qui compense par la création d'images pour interpréter ce son ; l'imaginaire n'étant pas limité par des lois physiques telles que la

[58] SCHAEFFER, Pierre, 10 ans d'essai radio phonique, livre broché, 4x CD audio Phonurgia Nova/INA, 1994, p. 88

gravité ou la chronologie des évènements, l'écoute acousmatique offre des possibilités de représentations mentales[59] à explorer : "Le micro, de la même manière, livre des détails, des contrastes, une profondeur sonore que masquait la vision [60]"

Un second point abordé par Schaeffer concernant les propriétés du micro est sa capacité à amplifier des détails du son qui n'étaient pas nécessairement audibles avant leur captation. À ce propos, il dit :

> Que la caméra se rapproche encore, et l'œil isolé, se met à vivre pour son propre compte, d'une vie animale, angoissante. Le micro peut conférer la même importance puis, s'il pousse plus loin le grossissement, § la même dimension d'étrangeté à un chuchotement, au battement d'un cœur, au tic-tac, d'une montre. Entre plusieurs plans sonores ou visuels, il devient possible d'aménager des rapports arbitraires, de renverser les proportions, de contredire l'expérience quotidienne.[61]

Donc, en plus d'offrir une expérience d'écoute qui était inédite à l'époque, de par la séparation du son entendu de la source qui le produit, le micro, et plus particulièrement les techniques de captation sonore, permettent aussi de changer les rapports d'échelle entre les sons captés. Pour bien comprendre l'importance que cela offre, Schaeffer met tout d'abord en comparaison, comme Brecht et les Futuristes Italiens avant lui, la radio avec le théâtre. Il décrit le jeu théâtral comme un jeu qui implique de déclamer devant plusieurs personnes pour interpréter des sentiments comme la solitude ou l'intimité, alors qu'avec la radio, lorsque quelqu'un parle dans le micro, il s'adresse directement aux auditeurtes dans l'intimité de leur salon avec des voix

---

[59] Nous sommes bien conscient·es ici que les capacités de représentation mentale et de visualisation ne concernent pas l'intégralité des auditeur·ices, notamment les personnes aphantasiques.
[60] SCHAEFFER, Pierre, 10 ans d'essai radio phonique, livre broché, 4x CD audio Phonurgia Nova/INA, 1994, p. 88
[61] Ibid p. 89

qui ne *jouent* plus nécessairement de manière théâtrale mais qui simplement leur parlent : "Le micro est un autre masque qui renverse les rapports : le cri porte moins que le chuchotement, le héros cède la place à l'homme.[62]"

Le troisième point que Schaeffer tente de mettre en lumière dans ce qu'il nomme le phénomène radiophonique est le lien entre la poésie et le langage radiophonique. Ce qu'il appelle *poésie* dans ce texte et que nous approfondirons plus loin, est l'importance que la radio accorde au processus d'interprétation de celles et ceux qui l'écoutent et qui est propre à chacun :

> La radio me fournit la matière d'un poème qui m'est personnel. Il est loin de toute convention de langage, de littérature. Il est sans tradition. Si primitif qu'il soit dans ses antithèses, ellipses, métaphores, il emploie une rhétorique irrésistible, perceptible aux habitants même de Babel. En nous délivrant de la vue, organe de la description extérieure, éclaireur constamment en éveil de nos activités volontaires, le micro nous délie de l'esclavage de l'évènement, démasque la forme sonore.[63]

[62] Ibid p.88
[63] Ibid p. 91

d) Bachelard, la radio comme possibilité de rêve éveillé

Le lien entre poésie et langage radiophonique que Schaffer tente de définir dans la partie précédente, Gaston Bachelard, philosophe des sciences et de la poésie, vient le préciser dans une conférence de 1949, « La radio comme possibilité de rêve éveillé », dans laquelle il envisage la radio comme un dispositif qui permettrait de *radiodiffuser la rêverie*. Tentant lui aussi de définir ce qui est le propre du médium radiophonique, il dit ceci :

> Par cette voix qui vient chez vous, la radio permet de faire face à une solitude qui n'est pas constituée. Et bien c'est la radio qui vient vous la constituer autour d'une image importante, une image qui n'est pas à vous, qui est à tout le monde, une image humaine qui est dans tous les psychismes. Pas de pittoresque, pas d'amusement : la rêverie.[64]

Il pose et propose ainsi un tout autre mot sur ce que la radio a la faculté de réveiller chez les auditeurices. Pour Bachelard, la radio possèderait la capacité d'activer la rêverie sur celles et ceux qui l'écoutent, et pour définir ce qu'il entend par rêverie il explique que la radio peut véhiculer des *archétypes*. Chez Carl C. Jung, un *archétype* est défini comme étant un symbole primitif et universel appartenant à l'inconscient collectif de l'humanité et se concrétisant dans les contes, les mythes, le folklore, les rites, etc. des peuples les plus divers[65]. Pour illustrer son propos, Bachelard prend l'exemple de la maison, invitant les auditeurices de la conférence à visualiser cette image mentale de la maison. Alors, la radio devient le point de départ d'une multitude de rêveries dont les dérives et les

---

[64] Notre transcription à partir de la conférence La radio comme possibilité de rêve éveillé « Gaston Bachelard : "La radio comme possibilité de rêve éveillé" », dans *France Culture*, 3 juin 2015, en ligne, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-nuits-de-france-culture/gaston-bachelard-la-radio-comme-possibilite-de-reve-eveille-8195485>, consulté le 21 octobre 2024.

[65] Définition d'archétype trouvée sur le site du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (https://www.cnrtl.fr/definition/arch%C3%A9type)

arborescences appartiennent aux auditeurices dans une expérience à la fois solitaire, communautaire et simultanée. Le propos de Bachelard n'est pas d'utiliser la radio comme outil de propagande, mais comme un outil d'émancipation de l'imaginaire de chacun à travers l'utilisation d'une langue radiodiffusée. Pour préciser cette idée, il ajoute ceci :

> Vous trouverez vous-même qu'il y a une rêverie d'intimité, et cette rêverie est très communicable. Elle est communicable pourquoi ? Parce que vous pouvez commencer par du pittoresque, vous pouvez commencer par du fantastique, vous pouvez commencer par quelque chose qui vous est personnel et puis, et bien surtout à la radio, et bien l'auditeur il vous écoute mais il ne vous entend plus. Vous lui avez donné précisément ce germe de rêverie salutaire, vous l'avez mis dans la perspective, vous l'avez mis sur le chemin et vous le poussez derrière les épaules, vous dites : Vas ! Vas dans le fond de toi-même ! [66]

Bachelard ajoute donc au phénomène radiophonique de Pierre Schaeffer la particularité de pouvoir déclencher des rêveries individuelles à partir d'un imaginaire collectif constitué de mots, de symboles et d'archétypes. Il envisage cette possibilité de rêver comme quelque chose qui devrait être pris en considération dans les heures de diffusion sur la radio nationale, au même titre que le sont les actualités, la fantaisie ou les débats. On retrouve ici, comme chez Brecht, la nécessité de penser la radio comme un dispositif détenu par le gouvernement, sans remettre cette question en cause et dont l'important est ici d'en faire le bon usage à l'adresse des citoyen·nes.

e) McLuhan, La radio le tam-tam tribal

On trouve une réflexion sur la radio en temps que média dans l'essai *Pour comprendre les médias*[67] (1968) de Marshall McLuhan. McLuhan était professeur de littérature

[66] « Gaston Bachelard : "La radio comme possibilité de rêve éveillé" », « Gaston Bachelard ».
[67] Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, POINTS, 2015

anglaise et théoricien de la communication, mais il est surtout reconnu en tant que père fondateur des études contemporaines sur les médias. Il y a une trentaine d'années, entre les premiers essais de Brecht et ceux de McLuhan, la radio et la société ont considérablement évolué dans cet intervalle. Nous nous pencherons plus en détail sur le concept de média de McLuhan dans la seconde partie de la thèse, mais nous pouvons poser dès maintenant que McLuhan dissociait les médias entre ce qu'il appelait les médias chauds et les médias froids :

> Il existe un principe fondamental qui différencie les médias chauds comme la radio ou le cinéma des médias froids comme le téléphone ou la télévision. Un médium est chaud lorsqu'il prolonge un des sens et lui donne une haute définition. En langage technique de télévision, la haute définition porte une grande quantité de données. Visuellement, une photographie a une haute définition. Un dessin animé, lui, a une faible définition parce qu'il ne fournit que très peu d'informations. Le téléphone est un médium froid, ou de faible définition, parce que l'oreille n'en reçoit qu'une faible quantité d'information. La parole est un médium froid de faible définition parce que l'auditeur reçoit peu et doit beaucoup compléter. Les médias chauds, au contraire, ne laissent à leur public que peu de blancs à remplir ou à compléter. Les médias chauds, par conséquent, découragent la participation ou l'achèvement alors que les médias froids, au contraire, les favorisent. Il va donc de soi qu'un médium chaud comme la radio a sur celui qui s'en sert des effets très différents de ceux d'un médium froid comme le téléphone.[68]

Chez McLuhan la radio est donc un média chaud, immersif, dans lequel on plonge par le sens de l'ouïe et qui laisse peu de place à la participation. Dans le chapitre intitulé La Radio, le tam-tam tribal voilà ce qu'il dit à propos de la radio :

[68] *Ibid*. p. 41

> La radio touche les gens dans leur intimité. C'est une relation de personne à personne, qui ouvre tout un monde de communication tacite entre l'auteur-speaker et l'auditeur. C'est là le côté direct de la radio. C'est une expérience privée. Des profondeurs subliminales de la radio surgit l'écho résonnant des trompes tribales et des tam-tam antiques. C'est là quelque chose d'inhérent à la nature même de ce médium, qui a le pouvoir de transformer l'individu et la société en une seule et même chambre réverbérante.[69]

Ce que McLuhan tente de mettre en évidence avec cette phrase et cette analogie maladroite "des trompes tribales et des tam-tam antiques" n'est pas simple à décrire. Il est nécessaire de comprendre deux points dans la grille de lecture que McLuhan crée à propos des médias. Tout d'abord il crée une distinction très nette entre le monde anglo-saxon d'un côté, c'est-à-dire les États-Unis, l'Angleterre et le Canada, avec le reste du monde Occidental et donc le reste de l'Europe. Il considère que le niveau d'alphabétisation est très différent car resté élitiste dans ce qu'il appelle la vieille Europe tandis que rendu populaire dans le monde anglo-saxon de par le rapport à la presse et à la publicité. Lorsqu'il parle d'alphabétisation, McLuhan ne parle pas de savoir lire ou écrire, il parle de vivre et d'être éduqué, de grandir dans un monde, dans un paysage constitué de lettres, de typographies, et d'imprimés. Il définit ensuite l'arrivée de l'imprimerie, et donc de la publication de livres à usage individuel, comme un événement qui crée une rupture communautaire. C'est-à-dire que chacun a pris l'habitude de parcourir des ouvrages seul et que l'acquisition et la transmission des informations ne s'effectuent plus nécessairement au sein de la communauté. Le livre, en tant que média chaud, a selon lui participé à développer un « individualisme extrême » que l'Europe n'a pas su déconstruire à travers un usage populaire de l'alphabétisation. Pour McLuhan, les différentes montées nationalistes Européennes, comme le Nazisme ou le Fascisme, n'ont été rendues possibles que parce que la population n'avait pas été préparée à l'arrivée de

[69] Ibid. p. 341

médias comme la radio. La radio, sans prévenir, aurait fait ressurgir des sentiments d'appartenance communautaire inconscients qu'il nomme " l'ancienne expérience de la parenté et l'interdépendance tribale profonde". Ce qu'il pointe ici est précisément au croisement de la pensée de Brecht et de celle de Bachelard. En effet, Brecht dans ses écrits revendiquait l'importance pour les états de réaliser la nécessité de penser des contenus didactiques pour ne pas la laisser uniquement aux mains de certaines formes de propagande. Or, ce sont des gouvernements fascistes et d'extrême droite qui se sont saisis de la radio durant l'entre-deux-guerres pour éduquer la jeunesse, ayant l'accès à une technologie qui *déchaîne l'imaginaire* des auditeurtes vers des rêveries qui entremêlent l'individu et son importance forte à un collectif de mots, de formes et de symboles.

f) McHeidi Grundmann, Géométrie du Silence 1993

Nous finirons ce panorama des théories et des approches sur la radio par un texte plus récent, écrit par Heidi Grundmann[70] en 1993. Près de soixante années après le manifeste de *La Radia* écrit par les Futuristes italiens, Gundmann écrit *La Géométrie du Silence* dans l'ouvrage *Radio Rethink. Art, Sound and Transmission* [71] pour proposer une définition de ce que peut être le radio-art. Pour Heidi Grundmann, la radio n'est pas simplement un moyen de transmission de contenus, mais un véritable espace artistique à part entière. Dans sa vision, la radio possède un potentiel créatif unique, qui dépasse largement les frontières traditionnelles du médium. À l'instar du manifeste La Radia de

[70] Heidi Grundmann travaille depuis les années 1970 comme journaliste culturelle, critique d'art et de théâtre, rédactrice et productrice de programmes pour l'ORF (Radio/TV nationale autrichienne). En 1987, elle crée l'émission radio KUNSTRADIO-RADIOKUNST (œuvres originales pour la radio). KUNSTRADIO est une émission diffusée chaque semaine sur Ö1, la chaîne culturelle de l'ORF. Depuis le début de 1995, KUNSTRADIO possède sa propre page d'accueil gérée par les artistes, qui est le site de nombreux projets artistiques et webcasts en direct. (traduit par l'autrice depuis la page https://archive.transmediale.de/content/heidi-grundmann)

[71] Daina Augaitis et al. (dir.), *Radio rethink: art, sound, and transmission*, Banff, Alta., Canada, Walter Phillips Gallery, 1994

Marinetti et Masnata, publié en 1933, Grundmann perçoit la radio comme un territoire où l'on peut jouer avec les caractéristiques propres au médium, telles que les interférences, le bruit statique ou encore le silence. Pour elle, ces éléments ne sont pas des interruptions ou des défauts techniques, mais des matériaux artistiques à part entière qui permettent de redéfinir les contours de la création sonore et radiophonique.

Grundmann voit dans l'art radio la possibilité de transcender les notions conventionnelles de temps et d'espace, un aspect fondamental que partageait déjà Marinetti dans ses écrits futuristes. Ce que Grundmann met en avant dans son texte, c'est la capacité de la radio à créer une nouvelle forme d'art immatériel, où la spatialité et la temporalité sont constamment redéfinies par la réception du son. Cela s'aligne avec la pensée de McLuhan, pour qui chaque médium modifie la perception que nous avons de notre environnement. À la manière de McLuhan, qui voyait dans la télévision et la radio des extensions de nos sens, Grundmann reconnaît que la radio offre une sensibilité renouvelée, une manière d'écouter et de percevoir le monde qui dépasse les simples mots et mélodies.

Cependant, Grundmann va plus loin que McLuhan dans son exploration de l'immatérialité du médium. Alors que McLuhan se concentre principalement sur la manière dont les médias modifient la société et la culture, Grundmann insiste sur la dimension artistique de cette transformation. Elle voit dans la radio une toile immatérielle sur laquelle chaque auditeur peut projeter ses propres interprétations et expériences. En cela, elle rejoint en partie la réflexion de Schaeffer, notamment autour de l'acousmatique, où le son est perçu indépendamment de sa source visuelle. Pour Schaeffer, l'écoute acousmatique ouvre un espace d'écoute pure, déconnectée de l'image, ce qui permet de révéler la texture propre des sons. Grundmann partage cette vision de la radio comme une expérience sensorielle autonome, où les sons et les silences sont des objets de contemplation.

Là où Schaeffer se concentre principalement sur la musique concrète et l'analyse technique des sons, Grundmann adopte une approche plus large, incluant non seulement la musique, mais aussi le silence et les interférences comme éléments essentiels de l'œuvre radiophonique. « Le silence, dans la radio, est une ouverture vers l'écoute profonde, » dit-elle, suggérant que les moments de silence permettent aux auditeurs de prendre conscience de leur propre environnement sonore. Contrairement à Schaeffer, qui reste ancré dans l'étude technique du son, Grundmann élargit le cadre pour inclure une dimension plus spatiale et sociale.

Cette exploration du silence et de l'interférence se retrouve également dans son admiration pour des œuvres comme Folie/Culture de Jocelyn Robert. Pour Grundmann, cette pièce illustre parfaitement comment l'art radiophonique peut utiliser le silence pour créer un dialogue entre l'œuvre et l'environnement du récepteur. « L'auditeur devient co-créateur, interprétant les sons du monde autour de lui à travers les espaces silencieux de l'œuvre, »[72] explique-t-elle. Ici, elle dépasse la simple notion de diffusion sonore pour embrasser l'idée que l'art radiophonique peut engendrer une participation active de l'auditeur. Ce processus d'interaction est central à sa conception de la radio comme art.

Cette dimension interactive de la radio, où le public joue un rôle actif dans l'interprétation de l'œuvre, rappelle les réflexions de McLuhan sur la participation des auditeurs dans les médias électroniques. À l'instar de McLuhan, qui affirme que la radio est un médium « à chaud » stimulant une réaction intense et immédiate de la part de l'auditeur, Grundmann voit dans l'art radiophonique une forme d'art participatif. Cependant, là où McLuhan se concentre sur les effets psychologiques des médias de masse, Grundmann insiste davantage sur la dimension esthétique et expérientielle de la

[72] Notre traduction. *The Geometry of Silence/Radio Rethink1993*, en ligne, <https://kunstradio.at/THEORIE/geo_e.html>, consulté le 25 octobre 2024.

radio. Elle considère que l'art radiophonique ne se contente pas de transmettre un message, mais qu'il construit un espace sensoriel dans lequel l'auditeur devient un élément actif du processus créatif.

Un autre aspect de la pensée de Grundmann est l'idée que la radio permet une redéfinition des rôles traditionnels de l'artiste et du public. « L'artiste radiophonique n'est plus le créateur unique et tout-puissant, »[73] affirme-t-elle, « mais devient un facilitateur, créant des conditions d'écoute et de participation. »[74] Cela va dans le sens de l'idée de l'*auctorialité distribuée* de Roy Ascott, qui voit dans les technologies de communication la possibilité d'une création collective, où le contenu est constamment en mouvement et où l'œuvre est co-construite par ses participant[e]s. Grundmann rejoint cette approche en soulignant que, dans l'art radiophonique, le sens n'est pas fixé par l'artiste, mais se déploie à travers l'écoute, créant une œuvre en perpétuelle transformation.

Ce rôle actif de l'auditeur dans l'art radiophonique contraste fortement avec la vision traditionnelle de l'art comme objet fixe, notamment dans l'art institutionnalisé des musées ou des galeries. Pour Grundmann, la radio est fondamentalement fluide, immatérielle, et échappe aux tentatives de la figer en un objet tangible. « L'art radiophonique ne peut pas être capturé dans une salle d'exposition, car il existe uniquement dans la durée de sa transmission et dans la conscience des auditeurs, »[75] souligne-t-elle. En cela, elle s'oppose directement à la vision plus statique et matérielle de l'art que l'on retrouve dans les pratiques traditionnelles.

Enfin, Grundmann critique la manière dont l'art est souvent réduit à un produit commercial ou un objet de collection dans les institutions artistiques. À la manière des

---

[73] *Ibid.*
[74] *Ibid.*
[75] *Ibid.*

artistes acousmatiques et des créateurs d'œuvres radiophoniques, elle refuse de limiter la radio à un médium exploité par les industries culturelles. Son art est un espace ouvert, où les frontières entre disciplines se dissolvent et où le médium est lui-même interrogé.

> La radio, en tant qu'espace public, permet à l'art de s'émanciper des structures traditionnelles et d'explorer des formes de communication plus libres et plus inclusives[76]

conclut-elle, résumant ainsi sa vision d'une radio qui, bien qu'immatérielle, offre des possibilités infinies de création et de participation.

[76] *Ibid.*

g) Conclusion

Pour résumer, ce chapitre explore la radio en tant que média et terrain d'expérimentation artistique, en s'appuyant sur des théories de Brecht, Marinetti, Schaeffer, Bachelard, McLuhan et Grundmann pour comprendre son potentiel. La radio, loin d'être un simple outil de diffusion, peut devenir un espace de création collective et d'interaction, comme le démontre l'expérience de rΔΔdio cΔΔrgo, inspirée par les idées de Haraway et Starhawk, qui perçoit le plateau-radio comme lieu de transmission de savoirs et d'écoute horizontale. Ce projet expérimental entend utiliser la radio pour créer des liens, explorer de nouvelles formes de communication et transformer l'écoute en une expérience participative. Brecht, dans ses écrits des années 1920, voit la radio comme un outil de communication pédagogique, permettant de rendre les auditeurs actifs au lieu de passifs. Cependant, il reste méfiant face à son potentiel d'instrumentalisation par les gouvernements et les structures bourgeoises, qui risquent de détourner ses usages vers la propagande. À l'inverse, les futuristes italiens Marinetti et Masnata envisagent la radio comme un art radical et autonome, détaché de la tradition théâtrale ou littéraire, où les bruits et le silence peuvent être structurés en « géométrie du silence », libérant ainsi la créativité sonore. Schaeffer théorise, après-guerre, la radio comme phénomène acousmatique, un espace où l'absence de source visuelle invite l'imaginaire à remplir ce que l'oreille perçoit, ce qui inspire son concept de « musique concrète ». Bachelard, quant à lui, voit la radio comme vecteur de rêverie, capable de générer des images collectives et personnelles à travers des symboles universels, déclenchant une « rêverie d'intimité » chez les auditeurs. Dans les années 1960, McLuhan décrit la radio comme un média « chaud » et immersif, comparable aux anciens « tam-tams tribaux », capable de réactiver un sentiment de communauté inconsciente. Il observe cependant que ce pouvoir peut être dangereux s'il n'est pas encadré de manière critique. Heidi Grundmann, plus récemment, pousse cette idée en développant la radio comme un « art sans limites », où le silence, les interférences et les sons sont les matériaux d'une œuvre éphémère, existant seulement dans la conscience des auditeurs.

Ainsi, l'art radiophonique que cherche à construire rΔΔdio cΔΔrgo s'inscrit dans cette lignée de penseurs en concevant la radio comme un espace de partage, de co-création et d'écoute où les auditeurs ne sont pas simplement récepteurs, mais acteurs du processus créatif, incarnant une œuvre collective et participative.

Chapitre 3 : Problématique et méthodologie

I - Dispositif et Profanation

a) Le dispositif chez Foucault

En observant ces différents textes théoriques, nous pouvons commencer à définir ce qui est le propre de la radio afin de situer la démarche de rΔΔdio cΔΔrgo. Mais avant cela il est nécessaire d'envisager la radio en tant que *dispositif*. Le concept de *dispositif* est une notion qui a traversé l'œuvre du philosophe Michel Foucault au cours des années 70 dans les ouvrages *L'Ordre du Discours*[77] (1971) et *Surveiller et Punir*[78] (1975) mais c'est dans un entretien donné à la revue *Ornicar* qu'il en donne une première définition :

> Ce que j'essaie de repérer sous ce nom, c'est, premièrement, un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit, voilà les éléments du dispositif. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments.
>
> Deuxièmement, ce que je voudrais repérer dans le dispositif, c'est justement la nature du lien qui peut exister entre ces éléments hétérogènes. Ainsi, tel discours peut apparaître tantôt comme programme d'une institution, tantôt au contraire comme un élément qui permet de justifier et de masquer une pratique qui, elle, reste muette, ou fonctionner comme réinterprétation seconde de cette pratique, lui donner accès à un champ nouveau

[77] Michel Foucault, *L'ordre du discours: Leçon inaugurale au Collège de France prononcée le 2 decembre 1970*, Impr., Paris, Gallimard, coll. « Nrf », 2009

[78] Michel Foucault, *Surveiller et punir: naissance de la prison*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Histoires », 2003

de rationalité. Bref, entre ces éléments, discursifs ou non, il y a comme un jeu, des changements de position, des modifications de fonctions, qui peuvent, eux aussi, être très différents.

Troisièmement, par dispositif, j'entends une sorte - disons - de formation, qui, à un moment historique donné, a eu pour fonction majeure de répondre à une urgence. Le dispositif a donc une fonction stratégique dominante. Cela a pu être, par exemple, la résorption d'une masse de population flottante qu'une société à économie de type essentiellement mercantiliste trouvait encombrante : il y a eu là un impératif stratégique, jouant comme matrice d'un dispositif, qui est devenu peu à peu le dispositif de contrôle-assujettissement de la folie, de la maladie mentale, de la névrose.[79]

Si nous tentons d'appliquer cette définition du *dispositif* à la radio nous pouvons noter les points suivants. Tout d'abord la radio, en tant que média, contrôle et détermine la parole de celles et ceux qui se retrouvent saisi·s par celle-ci pour les adresser à des auditeurices. La radio canalise ce qui sera dit, à qui cela sera dit et comment cela sera dit autant par son fonctionnement technique de micro et d'émission que par les humains, ou plutôt les autorités qui la possèdent. Ainsi la peur d'une mauvaise utilisation de ce média apparaît dès les premiers essais de Brecht, qui se méfie de la propagande du gouvernement allemand et prône un usage qu'il qualifie de didactique à l'intention des auditeurices, à savoir un usage qui permet aux auditeurices de la radio de comprendre comment celle-ci fonctionne. Plus que de la méfiance, les Futuristes Italiens, de par leur manifeste, s'insurgent eux de la manière dont les États limitent et entravent l'utilisation de ce média en l'ancrant dans les pratiques qui la précèdent comme le théâtre ou la littérature. On peut sur ce point s'interroger sur les "impératifs" et les "urgences" qui ont

[79] «Le jeu de Michel Foucault» (entretien avec D. Colas, A. Grosrichard, G. Le Gaufey, J. Livi, G. Miller, J. Miller, J.-A. Miller, C, Millot, G. Wajeman), Ornicar ?, Bulletin Périodique du champ freudien, no 10, juillet 1977, pp. 62-93.

transformé si rapidement la radio en l'épurant, ou plutôt en l'amputant de ses possibilités pour l'uniformiser dans ce qu'elle est devenue. Les stations radio sont souvent détenues par les États ou par des groupes privés importants imposant des formats récurrents comme l'émission matinale, l'entretien, la table ronde entre expert·es, la diffusion musicale ou les bulletins d'information. Un format d'émission classique s'est imposé en plaçant en son cœur un·e animateur·ice qui organise le temps et qui conduit une émission de radio standard. Il est important ici de mentionner que même si l'apparition des radios libres dans les années 70 a permis l'arrivée de nouveaux types de contenu, donc plus libres, et ainsi permis valoriser des propos plus locaux et minoritaires, les formats d'émission et les manières de penser la radio ne changent pas nécessairement. Il y a donc là aussi une *manière de faire* dont les radios libres héritent sans nécessairement la remettre en question, et le texte d'Heidi Grundman nous invite à considérer que d'autres manières de faire et surtout penser la radio existent et sont nécessaires.

Les éléments hétérogènes mentionnés par Foucault renvoient autant aux humains qui produisent la radio et à ceux qui l'écoutent, qu'aux différents éléments structurels permettant à la radio d'exister : les systèmes institutionnels comme le CSA ou le Ministère de la Culture, des bâtiments ou des espaces dédiés à la création radiophonique comme Radio France, le matériel technique permettant à la radio de faire ce qu'elle fait comme la bande FM, les réseaux d'antennes et de câbles, les studios, les postes de radio afin que les émissions puissent être émises et réceptionnées. La radio est le réseau qui maintient cet "ensemble hétérogène".

Enfin, si l'on reprend les textes de Pierre Schaeffer et la conférence de Gaston Bachelard en y appliquant la théorie des médias proposée par Marshall McLuhan, il semble que ce que met en jeu la création radiophonique reste quelque chose d'encore impalpable, de mystérieux mais aussi incroyablement puissant. Cela vaut pour les auteur·ices et les auditeur·ices qui s'interrogent quant à ce qu'il se passe au niveau de l'imaginaire, sur ce que la création radiophonique produit chez les individus qui la créent

ou qui l'écoutent. C'est peut-être là aussi que se cache ce que Foucault définit comme *une seconde pratique* masquée qui, elle, reste « muette ». La radio telle qu'elle est écoutée et surtout produite aujourd'hui reste bien loin de cette *géométrie du silence* décrite par les Futuristes Italiens et soutenue par Grundman. Mais dès lors, la question que nous pouvons nous poser est comment s'attaquer à un tel *dispositif* ?

b) Profanation chez Agamben

Le philosophe Giorgio Agamben poursuit les réflexions posées par Foucault dans un texte intitulé *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*[80]. Agamben donne dans ce texte un historique du terme *dispositif*, provenant tout d'abord du grec ancien *oikonomia*. *Oikonomia* signifie administration de l'*oikos* (c'est-à-dire de la maison). *Oikonomia* a ensuite été utilisé en théologie pour nommer et justifier l'apparition de la Trinité dans la culture chrétienne – le Père, le Fils et l'Esprit afin de justifier que l'apparition de cette Trinité ne représentait pas un risque de revenir à une nouvelle forme de polythéisme païen. Agamben rapporte ainsi les paroles des défenseurs de la Trinité comme Tertullien, Hippolyte, Iréné :

> Leur argument était à peu près le suivant : "Dieu, quant à son être et à sa substance est certainement un ; mais quant à Son oikonomia, c'est-à-dire à la manière dont Il organise Sa maison, Sa vie et le monde qu'Il a créé, Il est *trine*. Tout comme un bon père peut confier à son fils la responsabilité de certaines fonctions et de certaines tâches, sans pour autant rien perdre son pouvoir et de son unité, Dieu confie au Christ "l'économie", l'administration et le gouvernement des hommes.[81]

---

[80] Giorgio Agamben et Martin Rueff, Qu'est-ce qu'un dispositif ?, Nouvelle éd., Paris, Payot & Rivages, coll. « Rivages poche », 2014

[81] Giorgio Agamben et Martin Rueff, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Nouvelle éd., Paris, Payot & Rivages, coll. « Rivages poche », 2014, s. p. 24

Il ajoute plus loin que "l'*Oikonomia* devint le dispositif par lequel le dogme trinitaire et l'idée d'un gouvernement divin providentiel du monde furent introduits dans la foi chrétienne.[82]". Le terme a ensuite trouvé une traduction en latin pour devenir *dispositio* avant de devenir *dispositif* en français. Pour Agamben, les *dispositifs* dont parle Foucault découlent de cet héritage chrétien qui tente d'expliquer de quelles manières et par quel processus Dieu gouverne et administre le "monde des créatures". Toujours pour Agamben, un dispositif se doit de créer un processus de subjectivation, c'est-à-dire qu'un dispositif ne peut produire que des sujets. Nous pouvons alors poser la définition qu'Agamben donne du termes *dispositif* :

> J'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants.[83]

Pour Agamben, il y a deux donc catégories, qu'il nomme *classe*s : les *dispositifs* et les *êtres vivants* nomme ainsi *sujet* « ce qui résulte de la relation, et pour ainsi dire du corps à corps entre les vivants et les dispositifs. »[84] Agamben va plus loin pour définir ce que les dispositifs font aux êtres vivants en ajoutant que les dispositifs créent une capture, une scission chez les *êtres vivants*, en séparant « le vivant de lui-même et du rapport immédiat qu'il entretient avec son milieu ». En d'autres termes, un *dispositif* va saisir un comportement biologique, ce qu'Agamben qualifie d'*animal*, pour le faire fonctionner dans un contexte déconnecté du milieu de l'être vivant et le faire tourner « à vide », ou hors sol. C'est de cette manière que les *dispositifs* transforment les *êtres vivants* en *sujet* et qu'ils « contrôlent et assurent leurs gestes, leurs conduites, leurs opinions et leurs discours ».

---

[82] *Ibid*.
[83] Ibid, p. 31
[84] Ibid, p. 32

La radio n'échappe pas à cette définition et si la radio est un dispositif, alors elle transforme les *êtres vivants* en *sujets*. De par sa technicité et son organisation, elle entremêle une multitude de *dispositifs* qui saisissent, et capturent des comportements à différents moments de sa création, de sa diffusion et de sa réception. Si l'on reprend les éléments d'analyse du compte-rendu de l'expérience de rΔΔdio cΔΔrgo, nous pouvons ainsi observer que la manière d'organiser les émissions en amont, les rotations sur les différents postes de travail, la manière d'écrire et de penser le temps lors des émissions au même titre que le fait d'être au casque et d'entendre sa propre voix lorsque l'on parle ou bien de parler en écoutant un fond sonore qui parfois réagit à ce que l'on dit conditionne la manière de créer. L'expérience de rΔΔdio cΔΔrgo, dès son commencement, se concentre sur le studio radio lui-même en tant que dispositif de création collective et s'émancipe déjà de ce qu'il y aurait en amont ou en aval du studio. Le projet a pu débuter avec une autonomie soutenue par un centre d'art qui n'attendait pas de résultat et qui avait pour seule exigence que certaines émissions puissent-être publiques pour animer la vie du quartier et aucune injonction sur l'audimat ou le nombre d'écoutes sur des émissions archivées et mises en ligne. Ainsi, l'expérience ou le retour des auditeurtes ne rentrait pas ou peu en compte dans la manière de penser la création radiophonique. Parmi tous les dispositifs que la radio peut mettre en place pour *subjectiviser* des *créatures vivantes*, c'est celui du studio lui-même qui intéresse rΔΔdio cΔΔrgo et que nous appellerons le plateau-radio et que nous définirons tout du long de cette thèse.

La question qu'Agamben nous pose dans *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* est la suivante : Comment ne pas devenir un sujet lorsque notre animalité est saisie par un dispositif ? À cette question, Agamben propose un étrange concept, une stratégie qu'il appelle la *profanation*. Il cite ainsi le juriste Trabarius qui définit "qu'au sens propre est profane ce qui, de sacré ou de religieux qu'il était, se retrouve restitué à l'usage de la propriété des

hommes[85]". Ainsi la profanation permet de sortir quelque chose de l'ordre du divin pour en refaire du commun. Mais il conclut son texte sur une phrase en demie teinte en exprimant une difficulté liée à cette idée de profanation :

> Le problème de la profanation des dispositifs (c'est-à-dire de la restitution à l'usage commun de ce qui a été saisi et séparé en eux) n'en est que plus urgent. Ce problème ne sera jamais posé correctement tant que ceux qui s'en empareront ne seront pas capables d'intervenir aussi bien sur les processus de subjectivation que sur les dispositifs pour amener à la lumière cet Ingouvernable qui est tout à la fois le point d'origine et le point de fuite de toute politique.[86]

Le point soulevé par Agamben avec cette dernière phrase n'est pas anodin. Ce que le philosophe exprime ici est qu'il y a une véritable difficulté à agir à la fois sur les dispositifs, c'est-à-dire sur la technique qui permet de saisir quelque chose chez les créatures vivantes, et sur la manière dont cette chose est saisie. Si l'on tente d'appliquer sa stratégie de la profanation, il est important de noter ici que ce sont ces deux points qu'il est nécessaire de restituer à l'usage commun. En d'autres termes, et si l'on applique cette idée au plateau radio, ce qu'il est nécessaire de rendre à l'usage commun est autant son fonctionnement que la manière dont il affecte les participant·e·s. La question de la *profanation*, est développée dans un texte plus long intitulé *Éloge de la profanation*[87], dans lequel il approfondit sa définition du concept en mettant l'accent sur la prédisposition du capitalisme à fonctionner comme un "gigantesque dispositif pour capturer les moyens purs, c'est-à-dire les comportements profanateurs"[88]. Il propose des exemples à travers une réflexion sur la pornographie et sur la notion de *valeur*

---

[85] Ibid, p. 39
[86] Ibid, p.49
[87] Giorgio Agamben et Martin Rueff, *Profanations*, Nouvelle éd., Paris, Payot et Rivages, coll. « Rivages poche », 2006, s. p.
[88] *Ibid*. p. 125

d'exposition qu'il emprunte à Walter Benjamin, toutefois, Agamben ne parvient pas à proposer une méthodologie de la *profanation* qui par extension deviendrait elle aussi un nouveau dispositif. De plus, Agamben semble aussi ne pas faire mention d'un dispositif qui est crucial dans sa pratique ; celui de l'écriture. Il ne fait pas non plus mention du rapport qu'il entretient avec le dispositif d'écriture. En d'autres termes, Agamben ne se situe pas dans l'usage commun qu'il fait du langage et de l'écriture. De plus, si le concept de *profanation* nous permet de saisir l'importance de rendre ce qu'un dispositif saisit à l'usage commun et d'empêcher que des comportements animaux tournent à vide, la *profanation* n'invite pas nécessairement à envisager que les dispositifs permettent aussi d'être utilisés pour saisir des comportements empêchés par certains dispositif et qui peuvent, enfin tourner grâce à d'autres. Il y a là une véritable question qui renverse la proposition d'Agamben. Comment faire en sorte qu'un dispositif permette d'annuler les effets d'autres et de transformer ainsi un *sujet* en *créature vivante* ? C'est ce que no/us cherchons à produire avec rΔΔdio cΔΔrgo, au même titre que ce que je cherche à produire avec l'écriture de cette thèse est de développer un ensemble de pratiques qui permettent de s'émanciper du dispositif du plateau-radio mais aussi de celui de la recherche scientifique, de les rendre à l'usage commun, et dans cet usage commun, trouver comment produire de la joie, au sens spinoziste, une augmentation de la puissance d'agir.

II - Le Reclaim, l'artefact et la SF

a) Reclaim

Les premiers textes qui no/us ont influencés avec rΔΔdio cΔΔrgo pour repenser les modes de fonctionnement collectif mais aussi afin de pouvoir transposer nos lectures féministes dans nos pratiques de recherches sonores et de création radiophoniques, no/us les avons trouvés dans les écrits des écoféministes américains. Le terme *écoféminisme* trouve son origine 1974 dans l'ouvrage *Le féminisme ou la mort*[89] (1974) de Françoise d'Eaubonne[90], mais il est possible que le terme soit apparu à différents moments en différents lieux. Pour Françoise d'Eaubonne, il n'est pas possible de penser l'écologie sans penser l'émancipation des femmes, ce qui passe notamment par un contrôle des naissances pour limiter les risques d'une surpopulation qui impacte l'environnement. Cette approche qui participe à ancrer à tort une partie du mouvement écoféministe dans un rapport essentialiste au corps des femmes, un rapport qui définit les *femmes* par rapport leur condition biologique de reproduction. Toutefois c'est une tendance un peu différente et laissant plus de place à la spiritualité et au mysticisme qui se développe dans les pays anglo-saxons et c'est celle-ci qui nous intéresse.

Dans l'ouvrage *Reclaim, recueil de textes écoféministes*[91], choisis et présentés par Émilie Hache, l'écofémisme devient une pratique dans laquelle la spiritualité s'allie à la pensée politique pour devenir des modes qui permettent de repenser autant les rapports

---

[89] Françoise d'Eaubonne, Myriam Bahaffou et Julie Gorecki, *Le féminisme ou la mort*, Nouvelle éd., Paris, le Passager clandestin, coll. « Boomerang », 2020, s. p.
[90] Françoise d'Eaubonne, née Françoise Marie-Thérèse Piston d'Eaubonne le 12 mars 1920 à Paris et morte dans la même ville le 3 août 2005, est une femme de lettres française, romancière, philosophe, essayiste et biographe, militante féministe libertaire et écoféministe (wikipédia)
[91] Émilie Hache, Émilie Notéris et Catherine Larrère, *Reclaim: recueil de textes écoféministes*, Paris, Éditions Cambourakis, coll. « Sorcières », 2016

entre les individus au sein de collectifs militants, que leur rapport aux environnements dans lesquels elles s'installent, que des méthodes de résistance et de manifestation face aux États et au monde industriel. Ainsi, l'écofémisme est très lié au mouvement antinucléaire de la fin des années 70 et à des évènements comme *The Women Pentagone Action*, entre 1980 et 1981, durant lesquelles des milliers de femmes venaient bloquer les portes du Pentagone en en tissant les portes, ou le blocage de la centrale nucléaire Del Diablo en Californie. L'histoire de l'écoféminisme américain est passionnante, comme la pensée de celles et ceux qui lui sont lié·s. Pensons à Starhawk, ou au mouvement des Womyn's Land en Oregon[92] qui sont aussi mentionnées dans le recueil d'Émilie Hache, quoi que nous nous intéressions ici au terme utilisé pour le titre, *Reclaim*.

La traduction directe en français du terme *reclaim* est *récupérer*, mais *reclaim* est un terme qui ne se traduit pas et dont il faut comprendre le contexte pour en saisir le sens. Dans *La sorcellerie capitaliste, pratiques de désenvoûtement*[93] (2005) Philippe Pignarre et Isabelle Stengers analysaient déjà la pensée écoféministe après leur rencontre avec les sorcières néopaïennes lors de la Manifestation de 1999 à Seattle[94]. Ensemble, ils expliquent le lien entre le termes de *sorcière* et celui de *reclaim* :

> Se nommer « sorcières » fait partie de cet apprentissage. Cruciale, de ce point de vue, fut l'expérience de certain(e)s, venu(e)s défendre des population natives, indiennes, menacées, et qui se sont vu demander : « Vous êtes bien gentils de nous aider, mais qui êtes-vous, d'où

---

92 Françoise Flamant, *Women's Lands: construction d'une utopie, Oregon, USA, 1970-2010*, Donnemarie-Dontilly, Éditions iXe, coll. « Fonctions dérivées », 2015, s. p.
93 Philippe Pignarre, Isabelle Stengers et Anne Vièle, *La sorcellerie capitaliste: pratiques de désenvoûtement*, Paris, la Découverte, coll. « La Découverte-poche », 2007, s. p.
94 Les manifestations de Seattle, appelé aussi émeutes de Seattle ou encore bataille de Seattle, désigne un mouvement de protestation qui a eu lieu les 29 et 30 novembre 1999 à Seattle, à l'occasion de la troisième conférence ministérielle de l'Organisation mondiale du commerce (OMC). Les négociations ont rapidement été éclipsées par l'ampleur des protestations, qui ont regroupé environ 40 000 manifestants. Le sommet, qui devait permettre le lancement d'un nouveau cycle de négociations commerciales appelé « cycle du millénaire », s'achève prématurément en raison d'une mauvaise organisation et d'une gestion controversée des manifestations (wikipédia)

> venez-vous? » Question à laquelle ne pouvaient répondre ceux et celles dont la lutte (féministe, non-violente, anti-impérialiste) n'avaient que des mots tout terrain, dénonçant l'injustice et l'oppression. Car ces mots annulaient l'autre qui posaient la question, lui disaient : « Pour moi, vous êtes n'importe qui, c'est l'injustice et l'oppression dont vous êtes victimes qui m'amènent ici. » Mais aussi question terrible pour ceux et celles qui venaient chercher la sagesse spirituelle des indiens, une voie de salut par conversion. Se nommer "sorcières" alors, c'était apprendre à se présenter sur un mode qui fasse exister la dernière grande éradication qui n'ait pas concerné les peuples colonisés, mais le lieu même où s'inventait le capitalisme. C'était reclaim l'héritage des vaincues, de celles que notre compassion pacifiante, psychologisante – les malheureuses vieilles inoffensives, victimes de la supersition – déshonore aujourd'hui encore manière routinière. S'affirmer néopaïennes, c'était rappeler (païen signifie d'abord paysan) que ce qui fut vaincu et détruit, en même temps que les sorcières, furent les communautés paysannes, celles dont l'existences dépendait des *commons* dont elles furent expropriées.[95]

Il y a donc dans le terme de *reclaim*, quelque chose de l'ordre d'une réaffirmation, de s'autoriser à réclamer ce qui nous est dû et ce, depuis ce que nous sommes. À travers cet exemple, le mot *sorcière* permet de réaffirmer et de revendiquer une origine ainsi qu'une filiation avec une catégorie sociale opprimée et pour ses croyances et pour son appartenance à un milieu. Se nommer *sorcières* c'est aussi assumer que l'on fait aussi partie du camp de celles et ceux qui ont perdu, qui subissent les oppressions, c'est assumer de se situer pour communiquer de manière horizontale avec les *natifs* que l'on ne vient pas sauver mais avec lesquels l'on cherche à créer du partenariat pour résister mais aussi pour soulager. Pignarre et Stengers ajoutent plus loin que :

> Reclaim est le mot dont peut-être Guattari manquait lorsqu'il parlait de reconquête. Au plus loin de *reconquista*, croisade contre les forces du mal, ce mot associe irréductiblement guérir et se réapproprier, réapprendre et lutter. Non pas dire « C'est à nous »(*cf.* le triste

[95] Philippe Pignarre, Isabelle Stengers et Anne Vièle, *La sorcellerie capitaliste*, *op. cit.*.184

slogan “Tout est à nous, rien est à eux”), non pas se penser victime, mais devenir capable d’habiter à nouveau les zones d’expériences dévastées[96]

Dans l’introduction de *Reclaim*, Émilie Hache vient aussi préciser que ce que les écoféministes cherchent “à guérir et à se réapproprier”, c’est aussi le terme de *nature* et le rapport de l’individu à la terre, mais aussi à la Terre, à la planète comme au monde. Il y a dans la pensée écoféministe la volonté de créer un parallèle entre la domination de la terre et celle de la condition féminine. Là où Françoise d’Eaubonne pensait à l’écologie avec une réappropriation du corps des femmes et d’un contrôle des naissances, les écoféministes anglo-saxonnes développent, elles, le fait qu’il n’est pas possible de penser l’émancipation des femmes sans repenser la domination et l’exploitation de la *nature* par le patriarcat et le capitalisme. Il est très difficile de comprendre ce que cela implique car il s’agit ici de repenser des pratiques, des manières de penser et des rapports au monde en relation avec le *vivant* (pour se distancier du terme *nature*) afin de générer un tout autre imaginaire de l’existence, et ce, sans tomber ni dans un atavisme fantasmé d’un *monde d’avant*, ni dans un rapport qui réduirait la condition féminine à sa biologie en la limitant à ce que l’on appelle le *féminin sacré*[97].

Ce qui fait le lien entre femmes et nature dans la pensée écoféministe c’est donc la manière dont le monde patriarcal et capitaliste les traitent, ou, pour reprendre la pensée d’Agamben, la manière dont les dispositifs de ce monde transforment les femmes et la nature, *les créatures vivantes*, en *sujets*. La pensée écoféministe, et donc le *reclaim* effectué par ces dernières est bien de *profaner* à la fois les dispositifs de domination et les effets que ces dispositifs ont sur les femmes et sur la terre afin d’y récupérer du pouvoir

[96] Ibid, .185

[97] La notion de féminin sacré renvoie à une croyance ésotérique selon laquelle les femmes posséderaient un pouvoir surnaturel particulier, activable grâce à une initiation occulte. Cette hypothèse est parfois reprise et valorisée par des mouvements féministes tel que l'écoféminisme. (wikipédia)

en créant un imaginaire technique, poétique, spirituel et organisationnel d'une condition féminine à l'écoute du vivant.

Il est important de venir préciser qu'avec rΔΔdio cΔΔrgo, c'est cette idée de repenser les relations et l'écoute entre personnes *sorcières*, c'est-à-dire entre personnes appartenant au camp des vaincœs par la réappropriation de nos imaginaires que no/us empruntons à la pensée écoféministe. Même si les questions d'environnement ou d'écologie radicale[98] sont présentes dans les milieux autour desquels no/us gravitons et imprègnent notre mode de vie, elles ne sont pas au centre de notre travail artistique concentré sur une technologie des médias, sur des pratiques sonores électroniques et une utilisation des réseaux. L'utilisation que no/us faisons avec rΔΔdio cΔΔrgo de la pensée écoféministe est sa capacité et sa puissance, à procéder à ce qu'Isabelle Stengers nomme *un désenvoûtement de la sorcellerie capitaliste*, auquel n'échappent pas les médias comme la radio. Et c'est à travers la notion de *magie* portée par Starhawk, dans sa capacité à créer des métaphores collectives, qui parlent *aux parts profondes de nous-même,* que no/us avons décidé de procéder non pas à une *profanation* mais bien à un *reclaim* du dispositif radiophonique. Ce *reclaim* de la radio a pour enjeu de rendre à un usage, non pas commun peut-être, mais au moins collectif, des phénomènes propres à la création radiophonique en direct, ces phénomènes étant induits par le dispositif du plateau-radio et observés et surtout ressentis durant la résidence aux Atelier du Vent. Ainsi, les possibilités d'une écriture polyphonique en direct de langage oral, de musique et de son, mais aussi les états de conscience modifiés par les spécificités techniques du dispositif, notamment celui d'un lâcher-prise, et enfin la capacité du dispositif à générer un sentiment d'euphorie collective sont les phénomènes produits par l'écoute entre

[98] L'écologie profonde (deep ecology en anglais) ou radicale, est une philosophie écologiste contemporaine qui se caractérise par la défense de la valeur intrinsèque des êtres vivants et de la nature, c'est-à-dire une valeur indépendante de leur utilité pour les êtres humains.

participant^{e}s autour d'un plateau-radio et c'est avec cette écoute spécifique, collective et amplifiée que no/us souhaitons *guérir et se réapproprier, réapprendre et lutter*

b) La Recherche-création par artefact

À partir d'une approche aussi ambitieuse qu'un *reclaim* de la création radiophonique, comment alors penser une méthode de recherche-création tout en restant une *créature vivante* et non un *sujet* dans le dispositif de l'écriture ? Pour comprendre ce problème méthodologique, il est important de situer différentes approches dans ce que l'on appelle *recherche création*. Les deux approches les plus identifiées en recherche-création sont ce que l'on appelle *practice based research* et *practice lead research.* Si une création est à la base de la contribution d'une connaissance, la recherche est dite basée (*based*) sur la pratique. Si la recherche amène principalement à de nouvelles compréhensions de la pratique artistique et donc à de nouvelles créations, elle est alors dirigée (*lead*) par la pratique. C'est deux approches ne correspondent ni à ce que cette thèse cherche à mettre en avant en termes de recherche ni au processus de création déployé par rΔΔdio cΔΔrgo. C'est pourquoi nous lui préférons le terme plus général de *recherche-création*. Le processus de recherche-création avec rΔΔdio cΔΔrgo est marqué par le fait de multiplier des expériences de plateau-radio, de les consigner par des compte-rendus, de prendre des notes collectivement, d'imaginer avec d'autres ce qu'il sera nécessaire de modifier ou de changer pour la prochaine expérience pour ainsi l'incarner dans nos manières de brancher le matériel, d'écrire les émissions et de partager le temps de parole afin de mettre à jour en permanence notre rapport au collectif, aux dispositifs radiophoniques et à la création sonore.

Notre méthodologie passe par la création d'objets artificiels, que l'on appelle en recherche des *artefacts* qui découlent d'approches théoriques et académiques, comme de nos spéculations personnelles. Un *artefact* de recherche a la particularité d'être créé pendant et pour la recherche, et non comme *objet naturel* qui serait uniquement

esthétique comme dans le cas d'une production artistique apparue en dehors d'un cadre de recherche. No/us ne travaillons donc pas avec des productions artistiques préexistantes à la recherche, no/us les créons artificiellement et *composons-avec* au fil de la thèse. No/us empruntons cette méthodologie à la Recherche par le Design de l'anglais *Research Through Design* (RtD) telle qu'elle a été proposée par Wendy Mackay[99] et Anne-Laure Fayard[100] (1997) lorsqu'elles travaillaient sur les HCI (Interactions Humain-Machine)[101] pour les aéroports de la Ville de Paris.

Pour situer la différence entre une recherche classique et une recherche par *artefact*, Mackay et Fayard définissent dans leurs articles les principaux modèles de recherche de l'époque que sont le modèle *déductive* et le modèle *inductive* et comment ces deux méthodes se distinguent dans leurs tensions et aller-retours entre observation d'*objet naturel* et leur théorisation: "Ainsi le modèle déductif tente de déduire ou de dériver des propriétés du monde réel à partir de la théorie, tandis que le modèle inductif tente d'induire ou de généraliser des théories à partir d'observations de phénomènes du monde réel."[102] Elles proposent pour mieux les comprendre des schémas qui rendent compte des différences entre ces deux approches (voir figure 3 et 4)

---

[99] Directrice de recherche au centre Inria (Saclay), Wendy Mackay dirige le groupe de recherche en interaction humain-machine (IHM) Ex-Situ, commun avec le Laboratoire interdisciplinaire des sciences du numérique (LISN – université Paris-Saclay, CNRS). Reconnue internationalement dans cette discipline, la chercheuse est membre de l'ACM SIGCHI Academy (Association for Computing Machinery – Special Interest Group on Computer-Human Interaction), docteur honoris causa de l'université d'Aarhus au Danemark, et a été nommée ACM Fellow en janvier 2020. Elle a également reçu le Suffrage Science Award du MRC London Institute of Medical Sciences.

[100] Anne-Laure Fayard est maître de conférences en management au département de gestion et d'innovation en matière de technologies de la Tandon School of Engineering à l'Université de New York (NYU). Avant New York, elle a enseigné à l'INSEAD, à Singapour et à Fontainebleau.

[101] Wendy E. Mackay et Anne-Laure Fayard, « HCI, natural science and design: a framework for triangulation across disciplines », *Proceedings of the 2nd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques*, New York, NY, USA, Association for Computing Machinery, coll. « DIS '97 », 1997, p. 223-234, en ligne, <https://dl.acm.org/doi/10.1145/263552.263612>, consulté le 23 octobre 2024.

[102] Ibid, traduit par l'autrice de la thèse p.4

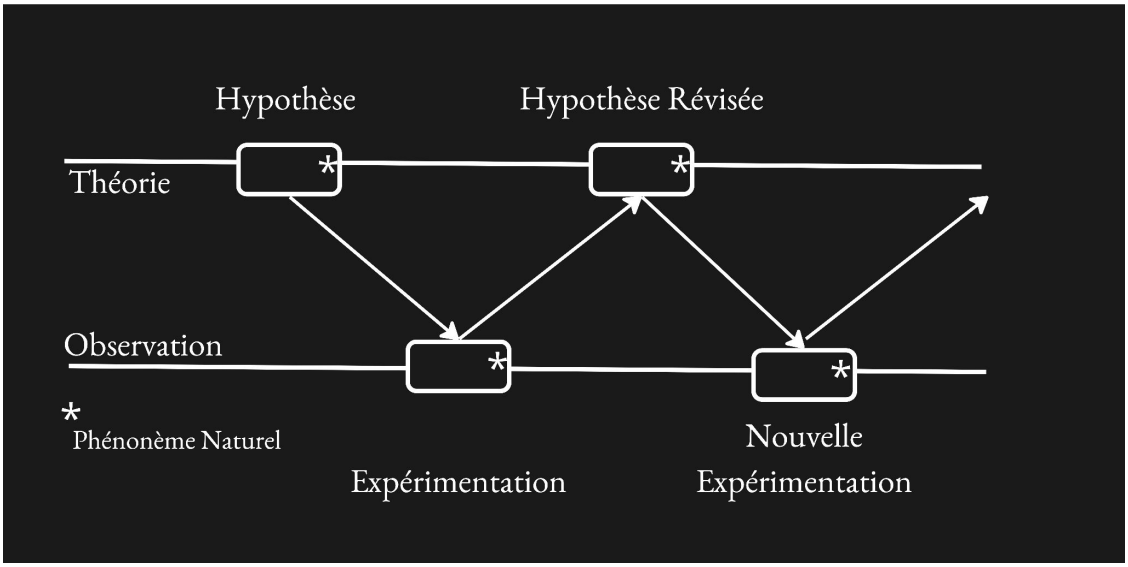


Figure 3 : Modèle déductif : commence par une théorie sur un phénomène naturel, génère une hypothèse testable, teste l'hypothèse avec une expérience contrôlée, révise l'hypothèse et teste à nouveau avec une nouvelle expérience contrôlée.[103]

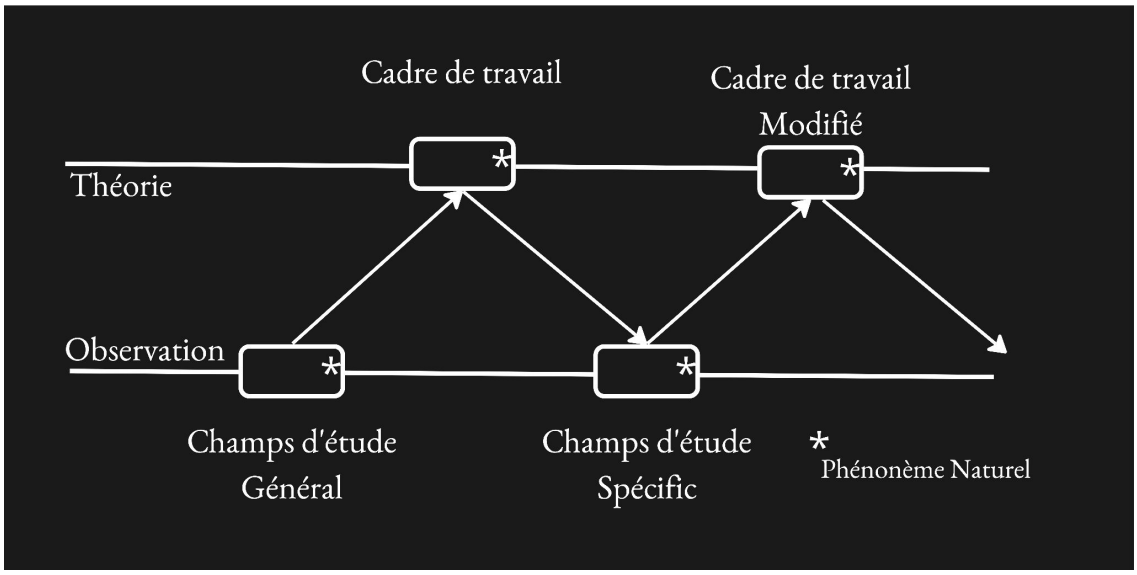


Figure 4 : Modèle inductif : Commence par observer les phénomènes dans le monde réel (en évitant les notions préconçues), développe un cadre pour décrire les phénomènes, fait de nouvelles observations par rapport aux questions qui ont émergées de l'observations[104]

[103] Wendy E. Mackay et Anne-Laure Fayard, « HCI, natural science and design ».p.4
[104] *Ibid.*

Les modèles *déductifs* (figure 3) et *inductifs* (figure 4) supposent l'un comme l'autre l'existence de deux « mondes » : le monde théorique et le monde empirique ou "monde réel". Il y a dans les deux modèles un processus de répétition, une boucle qui s'effectue entre observation et théorie et qui diverge entre modèle inductif et modèle déductif. Ce processus en aller-retour est appelé *itératif* et a pour but d'observer et de comprendre les phénomènes du « monde réel » et de faire émerger ce qui est de l'ordre du générique dans les données observées (*smooth*) et ce qui est de l'ordre de la marge d'erreur et de variabilité des données (*rough*). Le modèle *déductif* a une tendance à produire des données quantitatives, et le modèle *inductif* des données qualitatives.

Fayard et Mackay, après avoir décrit les deux modèles, explicitent quatre points qui leur sont communs.

> Les modèles *déductifs* et *inductifs* adhèrent à la méthode scientifique et font certaines suppositions :
>
> - Les phénomènes naturels existent et peuvent être isolés pour être étudiés.
> - Les observateurs sont impartiaux.
> - Des observations répétées dans les mêmes conditions donnent les mêmes résultats.
> - Les conclusions tirées des observations dans un contexte donné peuvent être généralisées à d'autres contextes.
>
> La principale différence entre les modèles réside dans le point de départ du cycle : le modèle déductif part de la théorie et le modèle inductif part de l'observation.[105]

Fayard et Mackay expliquent par la suite que dans le cas des HCI, l'objet d'étude n'est pas un phénomène naturel, que les champs disciplinaires convoqués sont multiples et que l'enjeu de la recherche n'est pas uniquement basé sur la création d'un nouvel

[105] *Ibid*.p. 5

artefact. Les interfaces homme-machine étudient la relation entre des individus et les *artefacts* créés durant la recherche. À ce titre les humains apprennent à se servir des interfaces et les interfaces sont mises à jour suite aux retours des humains. On dit alors que l'interaction entre humain et machine est co-adaptive (Mackay 1990). Ce qu'il est important de comprendre ici, c'est que dans le cas des HCI, l'objet d'étude, ou le phénomène n'est pas statique, les conclusions tirées à la suite de la création d'un *artefact* ne peuvent pas être généralisées à d'autres contextes. Ce qui peut être isolé ici est une relation spécifique entre un groupe d'humains et certaines machines dans un environnement particulier. Le fait qu'il y ait une courbe d'apprentissage du côté humain a pour conséquence que des observations répétées dans des contextes identiques ne produiront pas non plus les mêmes conclusions. Enfin, les designers et ingénieurs vont prendre parti dans les choix ergonomiques, esthétiques et dans l'application de ces choix face aux contraintes industrielles. Voilà pourquoi, Fayard et Mackay en arrivent à proposer une autre base pour penser la *recherche à travers le design*, incluant une troisième ligne entre théorie et observation, qu'elles nomment *design des artefacts* et qu'illustre le schéma suivant :

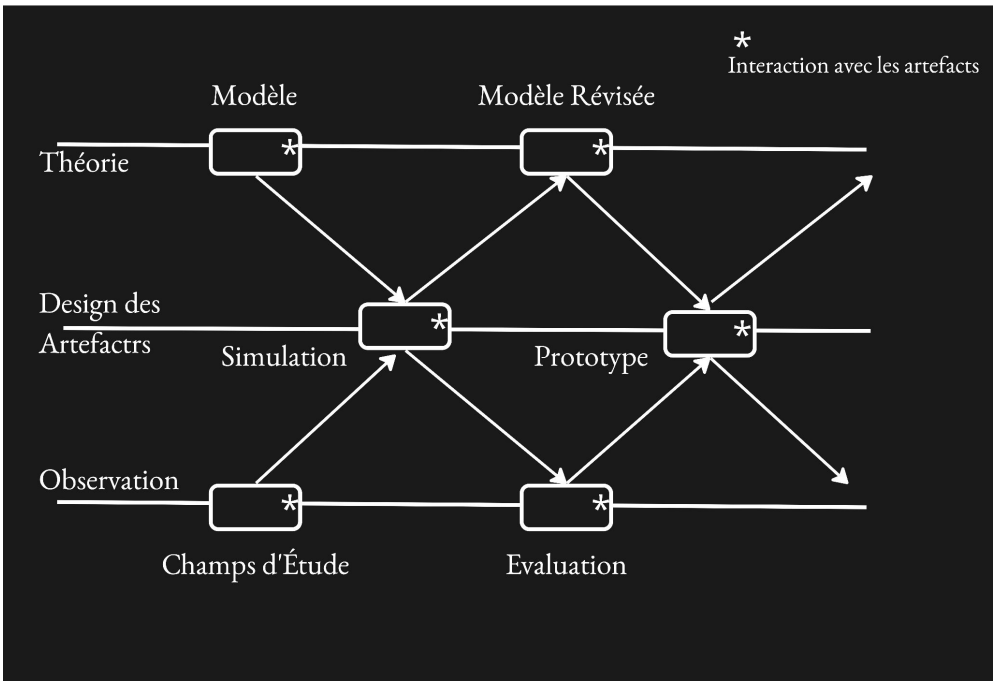


Figure 5

Mackay et Fayard commentent leur schéma et leur approche méthodologique en ajoutant :

> La figure (figure 5) illustre comment la conception et les deux modèles scientifiques peuvent être intégrés pour la gamme d'activités trouvées dans HCI. Au niveau théorique, nous pouvons créer et réviser des modèles d'interaction basés sur des observations d'utilisateurs interagissant avec des artefacts. Au niveau empirique ou réel, nous pouvons observer comment les gens interagissent avec diverses technologies et développer des modèles d'utilisation. Dans les deux cas, nous pouvons nous appuyer sur la théorie et l'observation pour instancier de nouveaux artefacts, allant des premières simulations aux prototypes fonctionnels en passant par les produits. Ces artefacts évoluent constamment et influencent ou changent les modèles au niveau théorique et les observations au niveau empirique. On peut affirmer que les scientifiques s'efforcent de comprendre tandis que les concepteurs s'efforcent de créer. HCI est un domaine interdisciplinaire qui doit faire les deux.[106]

La suite de l'article est dédiée à la présentation du processus qui était le leur dans le cadre de la recherche pour les Aéroports de Paris et ce en traçant leur propre cheminement à travers ce modèle. Nous pouvons nous en saisir pour tenter d'imaginer une méthodologie de *recherche-création* applicable à un *reclaim* du plateau-radio car nous pouvons trouver des points communs entre les HIC, le dispositif radiophonique et l'approche de rΔΔdio cΔΔrgo.

Tout d'abord, le plateau-radio permet de mettre des individus en relation. Ces relations se manifestent d'au moins trois manières : la manière dont on organise le temps et la circulation de la parole entre les participant[e]s, la manière dont on branche le

[106] *Ibid*.

matériel pour mettre les participantes en relation et à quel niveau le contrôle du dispositif est partagé ou non grâce au matériel, et enfin ce que la production sonore révèle durant l'émission sur la complicité et l'écoute qui se créent entre les participantes. De plus, le plateau-radio et les humains qui l'utilisent évoluent et changent ensemble. Dans cette optique de *reclaim*, le fait que les participantes acquièrent de l'agentivité, c'est-à-dire que les participantes développent une plus grande capacité à agir, à influencer ou à transformer le dispositif radiophonique lui-même ou ses effets sur celles et ceux qui l'utilisent. Enfin la méthodologie de recherche commence bel et bien quelque part entre de la théorie et l'observation de phénomènes dans le "monde réel" pour s'incarner dans une forme de prototype, que nous appellerons *praxis* avant d'être ensuite observée d'un côté et théorisée de l'autre pour mettre à jour l'expérimentation suivante.

Toutefois il y a plusieurs points avec lesquels il est important de no/us situer dans cette recherche. Avec rΔΔdio cΔΔrgo no/us sommes des artistes et non des designers, no/us ne travaillons pas pour la science mais avec elle, ce que nous pourrions nommer, à la manière de Xenakis, un alliage *arts-science*. Cette recherche n'est pas impartiale, elle est biaisée et ces biais commence avec des perspectives féministes qui évoluent entre des pensées *queer* et *trans** au fil de la recherche *par* et *pour* des personnes que cela concerne. Donc cette recherche, peu importe ce qu'elle démontrera, ne démontrera que des phénomènes réels non généralisables et ces phénomènes auront aussi la particularité d'être situés dans un intime qui se trouve autant en chaque participante qu'entre ces dernières. Aussi no/us ne travaillons pas nécessairement avec des hypothèses au sens strict du terme. Une hypothèse de recherche est parfois une synthèse (Bachelard 1934), c'est-à-dire qu'elle contient un résumé de la question qu'elle pose, des arguments et du cadre avec lesquels elle va être défendue. Une pratique artistique ne fonctionne pas avec ce niveau de langage et de sens, mais à un autre niveau, plus sémiologique que sémantique, dans lequel se croisent la théorie, les liens qui unissent le collectif ainsi que les désirs et les projections que la pratique va rendre perceptibles par l'esthétique produite. En d'autres termes, la recherche-création, chez rΔΔdio cΔΔrgo, se produit dans

une itération entre des concepts théoriques, un dispositif médiatique qui peut être reconfiguré ou adapté en fonction des contextes, les affects ressentis et partagés par les participant·es durant les directs radiophoniques qui vont permettre de mettre le dispositif médiatique à jour. Au cœur de cet assemblage se produit une communication spécifique entre les participant·es qui est rendue manifeste et audible à travers la création sonore. Pour reprendre une notion chère à Deleuze et Guattari, la recherche-création chez rΔΔdio cΔΔrgo en tant que recherche en art inclut, en plus des concepts, des dispositifs et des affects, des *percepts*, c'est-à-dire des ensembles de sensations (visions, sons, textures, etc.) qui sont capturés et fixés par chaque participant·es et émis à l'adresse des autres. Ces ensembles de sensations représentent des blocs autonomes, chargés d'affects, qui existent indépendamment des créateurices et des auditeurices, une fois mis en commun dans l'espace sonore, soulignant ainsi l'autonomie et la puissance transformative du geste créatif. Dans le cas rΔΔdio cΔΔrgo, l'expérience d'un direct radiophonique, le plus souvent dans des formes improvisées ou semi-improvisées, repose principalement sur une circulation et un agglutinement de *percepts* produits par le collectif jusqu'à parfois, mais pas toujours l'émergence d'un *percept* collectif, c'est-à-dire d'une forme homogène résultant de l'expérience esthétique de chacun·e *par* et à *travers* le collectif. Mais dès lors, comment procéder pour mener une recherche qui utilise une méthodologie de recherche par *artefact* dans le but de procéder à un *reclaim* du plateau-radio qui consiste à l'envisager comme dispositif de création collective en direct ? C'est ce point précis que nous tenterons d'articuler dans le dernier point de cette partie.

c) La SF Harawayenne comme boussole entre les mondes possibles

Notre recherche consiste donc à étudier un processus de réappropriation du dispositif radiophonique, un *reclaim*, qui signifie à la fois guérir et lutter. En même temps, s'étudie une méthodologie qui s'émancipe des modèles déductifs et inductifs de la recherche traditionnelle. La recherche par artefacts s'applique ici à une recherche qui lie et entremêle matériel technique, création sonore et affect collectif, sans réellement

être en mesure de s'appuyer sur une démarche similaire. Il nous est donc nécessaire de passer par la spéculation, tant sur le plan de la pratique et que sur celui de la théorie, pour nous lancer dans l'écriture de cette thèse. Nous sommes dans une thèse de recherche-création en art et le geste artistique ne naît pas d'une hypothèse rationnelle mais bien d'une intuition que le geste artistique rend manifeste. Il est dès lors nécessaire de trouver un équilibre entre geste intuitif et écriture rationnelle sans que l'un ne dénature l'autre, mais en parvenant à ce que la recherche se fasse dans la fluidité d'un oxymore théorico-pratique. Et pour cela, il est nécessaire comme le dit Haraway au début du *Cyborg Manisfesto*[107] de s'engager dans cette démarche avec l'humour et le sérieux du blasphème. L'audace de s'autoriser à prendre son élan au *feeling*, de se lancer dans une recherche avec une intuition et non une hypothèse, comprendre que cela fait peur aux personnes qui vous entourent, aux collègues, aux autres doctorant[e]s. Ce qui fait peur, c'est de s'émanciper de la pensée académique pour s'autoriser à penser dans un premier temps, et d'assumer que fuir la pensée académique, l'écriture scientifique, fait partie de la méthodologie. C'est un *reclaim* de la méthodologie de recherche à part entière que de fuir la pensée rationnelle, et comme le dit Deleuze en reprenant la citation de George Jackson, « Fuir, mais en fuyant, chercher une arme. »[108] Une fois que nous avons trouvé l'arme, et surtout compris de quels artefacts nous avons besoin, alors il s'agit de renforcer ces *artefacts* en cherchant la complicité de la théorie et de l'observation scientifiques pour en créer de nouveaux, pour les rendre plus forts et plus accessibles. Fuir pour chercher une arme ; séduire pour transformer l'arme en savoir commun.

L'approche qui no/us permet de fuir la pensée scientifique pour trouver des armes et de la séduire pour en faire des savoirs communs, c'est le concept de SF proposé par

---

[107] Donna J. Haraway, *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s,* Socialist Review, no. 80 (1985): 65-108.
[108] Deleuze, Gilles, Parnet, Claire, *Dialogues*, Flammarion, 1974.

Donna Haraway qui va nous le permettre. La SF Harawayenne a déjà été mentionnée dans le premier chapitre de cette partie mais nous allons prendre un temps pour l'explorer plus amplement. Voici la définition qu'elle en donne dès les premières pages de *Staying with the trouble* :

> SF. Ces deux lettres forment une figure omniprésente dans ce livre. C'est celle de la Science-Fiction, mais aussi de Fabulations Spéculatives, du Féminisme Spéculatif, des Faits Scientifiques, des jeux de ficelles et du "jusqu'ici", et du "sans garantie". Au fil des pages, à travers les mots et les images, cette liste revient en boucles et en tourbillons. Elle me lie et vous lie aux êtres et aux motifs qui sont en jeu. Les faits scientifiques et les fabulations spéculatives ont besoin du féminisme spéculatifs. Les jeux de ficelles et la SF peuvent revêtir, selon moi, une triple figure. Ils consistent d'abord à considérer des pratiques et des évènements figés et denses en tirant sans critère de sélection sur certains des fils qui les composent. Je m'efforce de suivre ces derniers, de savoir où ils mènent et de trouver quels sont leurs motifs et leurs enchevêtrements cruciaux pour vivre avec le trouble en des lieux et des temps aussi réels que particuliers. La SF, en ce sens, est une méthode pour retracer, pour suivre un fil dans l'obscurité, dans l'histoire vraie d'une aventure dangereuse. Qui vit où ? Et comment ? Qui meurt où ? Et comment ? Tout cela peut s'éclaircir afin de cultiver une justice multispécifique. Les jeux de ficelles, toutefois, ne se résument pas à ce genre de filature. Dans un second temps, ils ne consistent pas tant dans le fait de suivre quelque chose que dans la chose elle-même, dans le motif ou l'assemblage qui appelle une réponse, dans la chose qui n'est pas soi et avec laquelle on doit aller de l'avant. Jouer à des jeux de ficelle, enfin, c'est faire de figure, c'est passer et recevoir, c'est faire et défaire, c'est attraper et abandonner des fils. La SF est à la fois une pratique et un processus. Elle est, grâce à des passages de relais étonnant, un devenir avec les unes et les autres.[109]

[109] Donna Jeanne Haraway et Vivien García, *Vivre avec le trouble*, Vaulx-en-Velin, les Éditions des Mondes à faire, 2020, p. 10

Chez Haraway, *SF* est un acronyme tout d'abord vidé de son sens original, celui de la science-fiction (*Science-Fiction*), pour être par la suite rechargé de significations multiples allant des faits scientifiques (*Science Fact*), au féminisme spéculatif (*Speculative Feminism*), à la narration spéculative (*Speculative Fabulation*) ainsi qu'au travail en collectif sous la métaphore du jeu de ficelle (*String Figure*). *SF* est donc un prisme ou plutôt une boule à facette, par et à travers laquelle nous et no/us allons pouvoir projeter notre méthodologie de recherche par *artefacts* mais aussi pouvoir l'observer et l'analyser. La puissance et l'ambiguïté de ce concept découlent du fait qu'il n'offre pas réellement une méthodologie clés en main que l'on pourrait emprunter pour construire la recherche (comme le sont les modèles déductif et inductif), et qu'il invite à aller dans toutes les directions pour donner forme, fond et consistance à cette même recherche en ne négligeant ni l'importance des faits scientifiques ni celui de la spéculation. La *Speculative Fabulation*, parfois traduite en *narration spéculative*, est un outil dont nous avons besoin pour cette thèse, c'est le niveau sémantique qui va faire le lien entre des intuitions artistiques et une approche scientifique. Plus que de faire un lien, c'est la spéculation qui va nous permettre de projeter des intuitions artistiques pour les articuler entre une figure de style et une hypothèse, entre une proposition esthétique et un modèle scientifique pour produire ce que l'on appelle un *monde possible*. L'importance de la spéculation et des *mondes possibles* chez Donna Haraway, nous la retrouvons aussi dans la recherche par le design, notamment dans ce que l'on appelle le *design fiction*[110], ou *design speculatif*, qui sont des méthodologies de design pour envisager des scénarios possibles afin, ensuite, de les mettre en débat. Dans le cas de rΔΔdio cΔΔrgo, les notions de prospective ou de spéculation ne sont pas exploitées pour créer des débats, mais plutôt

[110] Le Design fiction ou design spéculatif, ou encore design critique, est une pratique du design qui consiste à explorer les implications d'évolutions futures. Il peut s'agir de futur probable, possible, ou complètement spéculatif. Voir la thèse de Max Mollon Maxime Mollon, « Design pour débattre : comment créer des artefacts dissonants, et leurs situations de communication, afin d'ouvrir des espaces de contestation mutuelle (agonisme) et d'expression des voix marginales (dissensus) », These de doctorat, Paris Sciences et Lettres (ComUE), 2019

pour se changer soi-même par et à travers le dispositif radiophonique et la relation au collectif que celui-ci permet de développer. Les enjeux de spéculation chez rΔΔdio cΔΔrgo sont donc empreints d'affect et d'intime, et rejoigne cette idée de la magie comme langage chez Starhawk dans une réappropriation qui associe un désir de lutte avec un besoin de guérison. Avant d'aller plus loin, il est important de poser ici un concept qui va être transversal à toute cette thèse, et qui pourrait représenter un sujet de thèse à part entière. Il s'agit de la théorie des *mondes possibles* appliquée à la création sonore. Les théories des *mondes possibles* sont des théories élaborant la possibilité qu'existent d'autres mondes que le nôtre. Il serait trop complexe de rentrer dans les détails et l'intégralité de cette pensée philosophique qui traverse la pensée de Gottfried Wilhelm Leibniz, de Saul Kripke et de David Lewis. Nous préférons à la place utiliser ce qu'en dit Salomé Voeglin lorsqu'elle l'applique à la création sonore dans sa théorie des *Sonic Possible Worlds*, que l'on peut traduire par les *mondes possibles sonores* :

> Je ne peux pas espérer résumer toute la théorie du monde possible, et je ne le pourrai pas non plus, mais je veux aborder les parties qui sont potentiellement utiles en relation avec les œuvres sonores et le paysage sonore. La théorie du monde possible a été initialement développée comme un cadre théorique permettant d'accéder à des déclarations de valeur de vérité et contrefactuelles (« si cela, alors quoi... »). Sa tâche est de traiter des questions de sémantique formelle dans la philosophie de la logique, de répondre aux questions de nécessité et de possibilité et de proposer un système de modalité : un univers de mondes mutuellement accessibles et donc référentiels croisés, tous basés sur l'idée d'un monde unique, un monde réel (Saul Kripke). Ce qui m'intéresse dans le potentiel de ce cadre, cet univers des possibles, c'est qu'il met en place un système, un système modal, de mondes, différents les uns des autres, mais accessibles les uns aux autres, et c'est là que le potentiel exploratoire du système réside. S'il existe des mondes qui présentent quelque chose que nous connaissons dans le monde réel mais différemment, ils peuvent nous permettre de penser différemment ce que nous savons déjà : élaborer de nouvelles références, des idées sur la présentation, la représentation, la réalité, la vérité et surtout l'expérience.

> L'idée de Kripke est qu'au centre du système modal se trouve le monde réel, celui dans lequel nous vivons réellement et celui par lequel nous mesurons la possibilité ou l'impossibilité d'autres mondes. Mais même ces notions absolues et certaines de réalité et d'actualité sont remises en question par d'autres théoriciens modaux. Pour David K. Lewis, par exemple, chaque monde est un monde réel pour quelqu'un (On the Plurality of Worlds, 1986). En d'autres termes, selon Lewis, la réalité n'est pas un absolu, mais une question de point de vue. Il s'agit d'un point de vue interne et investi, puisque c'est l'habitant pour qui son monde est une possibilité actuelle alors qu'il reste simplement possible pour moi. Je trouve la pensée du monde possible de Lewis très utile en ce qui concerne le son, car elle permet de considérer la réalité et le sens via le sujet centré vivant dans un monde – l'auditeur – plutôt que via un système abstrait et hiérarchique de vérité et de sens autonome, son habitant et sa perception. Il pose la notion d'actualité comme une question d'expérience contingente et suggère également une « habitation sémantique » plutôt qu'une « lecture sémantique ». La lecture sémantique se fait toujours à distance et n'implique donc ni ne rend la pareille au lecteur.[111]

L'utilisation de la SF pour rΔΔdio cΔΔrgo consiste ainsi à utiliser le dispositif radiophonique pour créer des mondes sonores, co-générés et habités par les participant[e]s durant les directs pour y expérimenter de nouvelles références, perceptions de soi et de son rapport aux autres à travers le son. Le concept de SF et les questions de narration spéculative et de Science-Fiction sont donc empreintes de la théorie des mondes possibles, de cette idée que l'on peut s'autoriser à imaginer autre chose, d'autres mondes, en créer des représentations et des modélisations avec la possibilité d'en extraire ce que l'on y a découvert pour l'intégrer dans le monde réel. La SF d'Haraway, au même titre que sa pensée, se construit entre des fables, des métaphores, des concepts philosophiques et des modèles scientifiques. Cette SF se tisse aussi entre les disciplines, entre les gens et même entre les humains et les non-humains. C'est à cet endroit que SF devient *String*

[111] VOEGELIN, Salomé, *Sonic Possible Worlds*, Online supplement to Leonardo Music Journal, n°13, MIT Press Journals, 2013, p. 3

Figure, traduit par jeu de ficelles car en même temps que la recherche part dans plusieurs directions, cette circulation participe à créer un assemblage cohérent, tentaculaire et polymorphe qui n'est ni l'objet de la recherche, ni la méthodologie, ni les participant·es, ni les artefacts mais bien tout à la fois. C'est cela qu'exprime Haraway lorsqu'elle écrit que le jeu de ficelle c'est aussi la chose elle-même. La définition revient à plusieurs reprises dans *Staying with the trouble*, Haraway la répète et en fait des variations, accentuant parfois l'aspect méthodologique, d'autres fois l'état nécessaire que requiert cette circulation et d'autres fois la métaphore qu'elle tente de faire partager.

> Jouer à des jeux de ficelles, c'est faire passer des connexions qui importent. C'est aussi raconter des histoires en mêlant nos mains, nos doigts, nos points d'attache. C'est enfin élaborer les conditions d'un épanouissement dans la finitude, sur notre planète, la Terre, Terra. Les jeux de ficelles exigent qu'on accepte de recevoir et de transmettre. Les joueurs peuvent être nombreux et user de divers appendices, du moment qu'ils tiennent le rythme à ainsi donner et recevoir. Il n'en est pas autrement du savoir et de la politique. C'est à force de tours et d'écheveaux qu'une transmission s'y opère. Elle réclame passion et action, immobilité et mouvement, ancrages et lâchers prise.[112]

Haraway ajoute plus loin :

> Les êtres tentaculaires m'entremêlent à la SF. Leurs appendices nombreux font des jeux de ficelles… Et me voilà enchevêtrée dans la poiësis (la fabrication) des fabulations spéculatives, de la science-fiction, des faits scientifiques, du féminisme spéculatif, et du soin des ficelles, du "jusqu'ici" et du "sans garantie". Les êtres tentaculaires attachent et détachent, ils coupent et ils nouent, ils font la différence. Ils feraient des chemins et trament des conséquences (non quelque déterminisme), ils sont là ouverts et intriqués (selon certaines manières et pas d'autres). Raconter des histoires et rapporter des faits, configurer

[112] Donna Jeanne Haraway et Vivien García, *Vivre avec le trouble*, Vaulx-en-Velin, les Éditions des Mondes à faire, 2020, p.14

> des mondes et des temps possibles - des mondes matériels-sémiotiques disparus, actuels et encore à venir -, voilà ce que signifie SF. Je travaille avec les jeux de ficelles comme trope théorique, comme manière de penser-avec une foule de compagnons dans une sympoïèse d'enfilage, de feutrage, de nouage, de pistage, et de triage. Je travaille avec et au cœur de la SF, comme compostage matériel-sémiotique, comme théorie dans la boue, comme embrouille.[113]

Nous pouvons créer un lien ici entre les questions d'émission et de réception développées dans les chapitres précédents. Ce qu'elle aborde ici, c'est un l'état d'écoute que requiert les jeux de ficelles. Cet état qui nécessite d'être prêt·e à émettre et prêt·e à recevoir, elle l'appelle le *trouble*, qui vient du vieux français et qui signifie « remuer » , « obscurcir » et « déranger ». La nécessité de vivre avec le trouble n'est pas tant liée au fait de se projeter pour vivre dans un futur proche ou lointain, mais plutôt au fait de se rendre présent à l'ensemble des formes, des humains et des significations qui nous entourent, "à être des bestioles mortelles, entrelacées dans des configurations innombrables et inachevées de lieux, de temps, de matières et de questions, de significations."[114] Pratiquer la SF implique donc d'être dans le *trouble*. Lorsque Haraway écrit *Vivre avec le trouble*, elle décrit de nombreuses collaborations et symbioses interespèces, entre des humains et des pigeons, entre des calamars et des bactéries ou une femme avec sa chienne. Avec rΔΔdio cΔΔrgo no/us avons décidé que no/us souhaitions apprendre à mieux no/us écouter, entre no/us, dans des espaces sonores à la fois simulés et co-générés par un dispositif technique, que no/us espérions no/us rencontrer d'une nouvelle manière, au casque, dans des mondes possibles sonores qui ont la bougeotte et des faux contacts. Des mondes possibles de timbre de synthétiseur, de textes lus et improvisés, mais aussi des mondes possibles de voltage, de contrôle analogique, d'ondes, de streaming, mais surtout de câbles et de branchements jack, mini-

[113] *Ibid.* p. 59
[114] *Ibid.* p. 7

jack, RCA, USB et XLR qui représentent en eux-même une modélisation de nos rapports entre participant[e]s et de nos capacités à nous *brancher* les ue avec les autres.

Pour résumer, le concept de SF chez Haraway apporte au *reclaim* écoféministe et à la recherche par *artefact* la nécessité de fonctionner de manière non-linéaire dans un premier temps, d'accorder un temps de recherche irrationnel, de fuir la rationalité pour être partout à la fois, dans le modèle technique, la métaphore, dans le fantasme comme dans les faits scientifiques et de lâcher-prise. SF, c'est aussi *So Far*, "jusqu'ici et sans garantie", de ne pas comprendre ce que no/us faisons ni pourquoi no/us le faisons, d'accepter de ne pas pouvoir justifier ce que no/us faisons dans un premier temps, d'embrasser la peur et, depuis la peur, au lieu d'y chercher une arme pour se défendre, faire émerger une éthique du *faire* et du *penser-ensemble,* un contenant, un récipient, un média pour avancer dans un présent, plutôt qu'une arme pour se défendre. La pensée scientifique no/us permettra d'éclaircir ce contenant et son contenu plus tard, quand ce sera le bon moment.

Que fais-tu,
Lorsque tu n'as pas les mots
Pour parler de ce que tu sais
Déjà?[115]

[115] Ponctuellement la thèse s'adresse au lectorat, au travers de ce que l'on appelle des questions orientées. Les questions orientées ont pour propriété d'induire des réponses dans une direction précise. Il n'est jamais obligatoire de répondre à une question orientée, c'est avant tout une mécanique d'émergence, que l'on trouve dans certains jeux de rôle mais aussi dans les oracles. Ici, cette mécanique sert de mise en abyme de la lecture de la thèse et fait écho à des notions explicitées plus loin.

Conclusion de partie : Syntoniser l'onde sur la bande SF

Dans cette partie, nous nous sommes intéressées à la création de rΔΔdio cΔΔrgo, au travers d'un compte-rendu décrivant comment deux artistes sonores déterritorialisent leurs pratiques de musiques noise, drone, ou électroacoustique pour créer un projet radio dans un container, durant deux mois. Au cours de ce projet, tout l'aspect classique et attendu de la radio est remis en jeu avec des fonctions, des rôles et des manières d'écrire le temps pour accueillir des invité·s. Toutefois, après quelques semaines, les objectifs évoluent, le plateau-radio se reconfigure chaque jour, tout comme ses ambitions. Portée par des questions féministes, entre méthodes de recherche et enjeux de soin, l'expérience a permis de faire émerger des points spécifiques liés au dispositif et à ses possibilités.

Nous nous sommes ensuite intéressées à ce que l'on appelle la théorie de la radio. À travers différents textes, depuis l'arrivée de ce média auprès des populations européennes jusqu'à l'émergence d'internet dans les foyers, ce corpus nous a permis de prendre du recul face à l'imaginaire collectif autour de la radio. Celle-ci n'est pas nécessairement qu'un média de diffusion avec des invité·s, entrecoupé de musique, de journaux d'information et de bulletins météo hérités du télégraphe. La radio est également le média par lequel les futuristes italiens ont commencé à préfigurer la mise en réseau qui s'est développée au cours du XXe siècle. Avant tout, elle est un outil de télécommunication. La radio est aussi un média qui convoque un imaginaire très fort et qui s'est introduit du jour au lendemain dans des foyers qui n'y étaient pas préparés (McLuhan, 1969). Pour Schaeffer (1946), c'est un geste d'écriture d'un nouveau genre qui crée une immersion mystérieuse. Le micro révèle des sonorités dans la voix qui n'existaient pas auparavant ; on entend des sons sans en connaître la provenance, et ces sons viennent activer ce que Bachelard nomme la rêverie.

L'ambition de rΔΔdio cΔΔrgo est donc de comprendre et de se réapproprier ces différents aspects du médium, en explorant tant le potentiel de cette rêverie que ce que

vivent les participant·es lors des directs, où l'écoute devient une forme d'adrénaline. Nous avons ainsi pris le temps de recontextualiser le plateau-radio en tant que dispositif tel que Foucault et Agamben l'ont théorisé : un ensemble de règles et de paramètres qui exerce un contrôle sur les gestes, les corps et les pensées de celles et ceux saisi·s par ce dispositif, transformant les créatures vivantes en sujets. C'est là qu'intervient le concept de reclaim, qui implique de se réapproprier un dispositif pour à la fois ne plus en subir les effets mais aussi pour éviter d'en reproduire les effets sur ce qui nous entoure, humain ou non-humain. Ainsi, la question que pose cette thèse sous la forme d'une spéculation est la suivante :

> *Et si,*
> *Le plateau-radio était un dispositif sorcier, qui permet de tracer le cercle, dans le sens que lui donne Isabelle Stengers, à savoir un espace temporairement clos qui permet [aux sorcières éco-féministes] de récupérer les pouvoirs dont il·s ont besoin ?*

Pour répondre à cette question, nous avons commencé à tisser une méthodologie pour nous plonger à la fois dans le passé des expériences et dans le présent de la thèse. Cette méthodologie s'inspire du geste de *reclaim* des écoféministes, d'une méthodologie de recherche par le design (Mackay et Fayard), telle qu'elle a été imaginée au fil des expériences, et d'une méthodologie de la SF (Haraway) qui enveloppe le sujet de recherche dans une pelote de faits scientifiques, de spéculations féministes et de science-fiction. La recherche, plaçant aussi les personnes qui la mènent au centre, nous a initialement orienté·s vers la méthode de McKenzie Wark sur les théories de l'expérience de jeu chez les joueureuses, donnant une place importante au journal d'expérience comme pratique théorique. Toutefois, même si je raconte ces expériences depuis mon point de vue, il nous faut une dernière approche, plus espiègle, pour nous frayer un chemin collectif au sein des rêveries sombres du plateau-radio. C'est ce à quoi nous allons nous intéresser dans le prochain chapitre.

PARTIE 2

HARUSPICINE DU TROUBLE

couper / tracer / contenir / duper

(No/us)

Et si

L'on pouvait découper le plateau-radio pour voir à l'intérieur et le raccommoder ?

Chapitre 1 : *All mixed-up*, du Cut-Up de William S. Burroughs au mix-up radiophonique en direct.

I - Compte-Rendu du processus de travail

rΔΔdio cΔΔrgo est invitéx à encadrer un workshop[116] de cinq jours à l'École Nationale Supérieure d'Art de Bourges (ENSA-Bourges). L'atelier s'organise durant une semaine banalisée à l'échelle de toute l'école et les étudiantᵉs ont le choix entre une dizaine de propositions. Le cadre de notre atelier est un peu différent des autres propositions car il s'inscrit dans la programmation d'un festival intitulé *les Traversées Ren@rdes* co-organisé entre l'ENSA-Bourges, les associations Bandits-Mages et Emmetrope ainsi que le Centre George Pompidou. Le festival est organisé pour célébrer les 40 ans du Centre qui pour l'occasion donne accès à une partie de ses archives et est porté par cette idée de "Traversées Ren@rdes" empruntée à Paul B. Preciado[117] dans le texte *Cartographies queer : le flâneur pervers, la lesbienne topophobique et la travailleuse sexuelle multicartographique, ou*

[116] Le terme workshop, qui signifie atelier en anglais, est utilisé dans les écoles d'art en France pour désigner un temps de travail intensif, généralement concentré sur plusieurs jours.

[117] Philosophe, écrivain, commissaire d'exposition, auteur d'une œuvre originale et radicale centrée sur les droits des minorités et le mouvement trans, inaugurée en 2000 avec son Manifeste contra-sexuel et poursuivie par d'autres livres clés dans le champ des études trans – Testo Junkie. Sexe, drogue et biopolitique (2008), Pornotopie (2011), Un appartement sur Uranus (2019), Je suis un monstre qui vous parle (2020) –, Paul B. Preciado s'inscrit dans le courant philosophique de la déconstruction et du refus des binarismes. Proche de Judith Butler et de Donna Haraway, il pense un monde en transition. https://www.philomag.com/philosophes/paul-b-preciado

comment faire une cartographie «ren@rde avec Annie Sprinkle[118] ». Dans son article, Preciado spécule sur une approche ren@rde[119] de la cartographie qu'il construit en opposition à la Cartographie du Lion. En termes de stratégie, le Lion représente une domination par l'identité, la surveillance et la répression. Une cartographie du Lion est une cartographie de la frontière et de la différenciation notamment entre les sexes biologiques. Une cartographie Ren@rde serait alors une cartographie du « flâneur et [de] la femme prostituée[120]», une cartographie qui prend autant en compte les modes d'échange d'information et de communication que les relations que ces échanges créent et dans lesquelles le corps et ses variations deviennent aussi des espaces publics.

C'est dans ce paysage institutionnel et conceptuel que no/us[121] récupérons plusieurs CD regroupant l'ensemble des archives sonores du romancier et artiste américain William S. Burroughs[122], avec l'indication de

---

[118] Paul B. Preciado, « Cartographie queer : le flâneur pervers, la lesbienne topophobique et la travailleuse sexuelle multicartographique, ou comment faire une cartographie «ren@rde« avec Annie Sprinkle », *Géo-Esthétique*, B42 éd., s. l., 2014, p. 99-110.

[119] L'utilisation de l'arobase dans ren@rde peut s'expliquer par une volonté d'inventer une forme non-binaire de renarde, une forme qui transitionne. L'arobase est parfois utilisé en espagnole pour marquer la forme non-binaire d'un adjectif ou d'un substantif devant ainsi une sorte de *A dans l'O*. Celle-ci permettrait de contracter la forme féminine *zorra* avec sa forme masculine de *zorro*, pour devenir *zorr@*. Paul Preciado ayant lui-même participé à traduire le texte en début de transition, nous pourrions imaginer que cette utilisation de l'arobase dans ren@rde est une sorte de clin d'œil pour évoquer une approche moins genrée du concept Ren@rd.e.

[120] Ibid

[121] Le pronom no/us est le pronom qui correspond à rΔΔdio cΔΔrgo. No/us désigne Christophe Aslanian et Aurélia Nardini en tant que personnes porteuses d'un projet de création radiophonique qui tend à inclure les autres. No/us se distingue du nous de modestie qui est lui aussi dans la thèse. Ce no/us de rupture est emprunté au j/e de Monique Wittig dans *Le corps lesbien*, détourné plus tard sous la forme de c/e dans la thèse d'Émilie hache *C/e à quoi nous tenons*. No/us vient aussi marquer le point de départ d'une réflexion sur le collectif dans lequel la hiérarchie entre les participant·es et les personnes qui porte le projet se fait sentir.

[122] William Seward Burroughs, dit William S. Burroughs, né le 5 février 1914 à Saint-Louis au 4664 de Pershing Avenue dans l'État du Missouri et mort le 2 août 1997 dans sa propriété de Lawrence de complications liées à une crise cardiaque, est un romancier et artiste américain.

travailler plus spécifiquement sur la notion de *Cut-Up* qui no/us était alors inconnue : « le découpage et le réagencement de fragments de textes, issus de toutes sortes de contenus » [123]. No/us avons donc imaginé les bases d'un atelier en deux parties intitulé *Ondes Sauvages, Une Radio des Morts* détournant ainsi le titre du livre *Les Garçons Sauvages, un livre des morts* de Burroughs (1971). L'appel pour le workshop proposait « de mettre en son, de traduire, de jouer et de déjouer les textes de l'auteur lors de performances radiophoniques. Ces performances réalisées en solo ou en groupe, seront l'occasion d'imaginer des dispositifs live autour de la voix et du paysage sonore ». Ce texte était accompagné d'un visuel (*fig 6*) conçu à partir d'une célèbre scène de spiritisme tirée du film *Le Diabolique Docteur Mabuse*[124] que no/us détournons par photomontage. L'une des participant[e]s de la séance de spiritisme est remplacée par la créature avec laquelle William S. Burroughs discutait lors de crises de délire dans le film *Le Festin Nu*[125] de David Cronenberg.

[123]Clémentine Hougue, « Le cut-up de William S. Burroughs: histoire d'une révolution du langage », les Presses du réel, coll. « L'écart absolu », 2014, p.
[124] LANG, Fritz, Le Diabolique Docteur Mabuse, 1960
[125] David Cronenberg, *Naked Lunch*, 20th Century Fox (États-Unis), Alliance Atlantis (Canada), 1991, 115 mn.

Figure 6 : Visuel pour Ondes Sauvages, Une Radio Des Morts

Durant les trois premiers jours, no/us avons travaillé à l'ENSA-Bourges avec les étudiant^{e}s[126] pour no/us approprier le *Cut-up* de façon *ren@rde*. No/us n'avons pas cherché à composer ou à écrire des textes ou des poèmes par collage de formes préexistantes mais plutôt à travailler ce que no/us avons nommé un « état cut-up » du collectif. L'un des exercices déclinés tout au long des trois jours consistait à lire collectivement une biographie de William S. Burroughs récupérée sur *Wikipédia*. Chaque participant^{e} disposait d'une page de la biographie et prenait la parole lorsqu'iel le sentait, interrompant les autres, parlant par-dessus ou à travers le collectif. Cet exercice a été tout d'abord pratiqué à haute voix assiæs en cercle, puis séparé·s les ues des autres à différents endroits de l'espace de travail mais aussi isolé·s par des casques anti-bruit. Peu à peu, no/us nous sommes émancipé·s de la biographie de William S. Burroughs, chacue jouant d'un élément qui lui était propre comme d'autres textes, des instruments de musique, des chansons, ou des

[126] Les étudiant·es présent·es sur ce workshop étaient Théo Bédart, Anna Couder, Lucie Cros, Ambre Dourneau, Solène Garnier, Romain Gaudillère, Lola Martin, Aurélien Merlet, Théo Vincent et Klazina Zirak.

magnétophones et lecteurs CD jouant des pistes. Nous nous sommes donc exercé·s à faire du collectif une sorte de paysage halluciné au sein duquel chacun·e s'entraîne à trouver sa place dans l'espace sonore mais aussi à être en mesure d'agencer et de composer les mots et sons perçus pour y fabriquer du sens. Ce que nous avons travaillé avec les étudiant·es est une capacité à créer ses propres collages à travers l'écoute.

Il a ensuite été nécessaire de penser une forme qui nous permette de transposer cette pratique d'une écoute *cut-up* dans le cadre d'une émission de radio. L'un des enjeux du workshop était de mettre en place un plateau radio dans l'espace d'exposition au Château d'Eau - Château d'Art[127] de la ville de Bourges qui est un lieu très spécifique. C'est une construction massive du 19ème siècle, un espace circulaire de vingt-neuf mètres de circonférence, coupée de la lumière du jour. Le moindre bruit y est réverbéré durant plusieurs secondes et la structure est composée de seize arcades séparant une grande ceinture et une petite ceinture. Le lieu est architecturalement hypnotisant, il est possible d'y tourner en rond, porté par un bruit de fond, tout en y perdant ses repères spatio-temporel. Étant divisé en deux ceintures, le Château d'Eau possède un système sonore qui lui est propre, convertissant ainsi la gauche et la droite de l'appareil branché en un premier canal se diffusant vers la petite ceinture et un second vers la grande. No/us avons donc décidé d'utiliser ce système pour diffuser notre émission le soir du vernissage en direct en parallèle de sa diffusion en streaming.

[127] Désaffecté depuis 1940, le Château d'eau de la place Séraucourt a été en 1999 entièrement réaménagé par la Ville de Bourges en un lieu dédié à la diffusion des Arts Plastiques. (*source : site internet de la ville de Bourges*)

No/us nous installons le vendredi matin dans l'une des alcôves, dans laquelle nous avons imaginée un plateau-radio au sol. Des tapis ainsi que de grands coussins ont été apportés et une partie du groupe s'est chargée de penser la scénographie et l'éclairage pendant qu'une autre partie branchait le matériel. Plusieurs idées ont été proposées par les étudiant[e]s. No/us créon,s un espace de travail accueillant et confortable, loin des plateaux-radios imaginés pour des festivals ou durant des concerts. No/us réfléchissons aux possibilités de nous déplacer dans l'espace d'exposition et de ne pas respecter ce que l'on appelle un « conducteur radiophonique »[128], pour que l'ensemble de l'émission soit, autant que possible, improvisé[e], laissant apparaître des évènements impromptus. No/us proposons des dispositifs radiophoniques et sonores qui pourraient coexister en même temps et dans le même endroit pour être mixés en direct. Pour ce faire no/us imaginons une manière spécifique de brancher no/tre dispositif afin de pouvoir avoir au sein même de l'alcôve, plusieurs groupes de personnes en train de produire des contenus différents. Plusieurs îlots de travail et de sources sonores ont été définis. Tout d'abord, des micros ont été regroupés sur une table basse pour créer un espace d'accueil et de discussion (figure 7). Quatre casques reliés à la table permettaient aux participant[e]s d'être isolé·s. Puis, dans un coin de l'alcôve, un synthétiseur modulaire[129] était en en accès libre. Avec sa propre sortie casque permettant à deux participant[e]s d'y travailler en même. Dans l'autre coin de l'alcôve, deux étudianxes Lola Martin et Théo Vincent disposaient d'un espace à

[128] Un conducteur radiophonique est un guide minuté et détaillé qui organise le déroulement d'une émission de radio en répertoriant les séquences, interventions, et éléments techniques pour garantir fluidité et coordination.

[129] Le Buchla 208rV2 est une réplique modernisée du Buchla Music Easel, un synthétiseur modulaire analogique légendaire conçu par Don Buchla dans les années 1970, offrant une large palette de sons expérimentaux grâce à des oscillateurs et modulations complexes. Roman Filippov, un ingénieur russe, a conçu cette version révisée (d'où le «r« dans 208r) en recréant fidèlement les caractéristiques du modèle original, tout en rendant l'instrument plus accessible aux musiciens modernes intéressés par la synthèse analogique expérimentale.

elleux pour faire un DJ-set. Avec leurs propres sorties casques, iels pouvaient composer sans être dérangéx par le public et les autres participantes de l'évènement.

Figure 7 Plateau avec les micros au premier plan, Théo et Lola qui mixent un DJ-set en arrière-plan

Un micro-cravate[130] relié à un dispositif sans fil, permettait à celleux qui le voulaient de se déplacer pendant la soirée pour discuter avec le public du vernissage. Deux ordinateurs étaient branchés dans la table de mixage. Un ordinateur, contenant un programme de musique algorithmique, piloté par une plante et réalisé par Ambre Dourneau, joue en permanence ; un ordinateur de diffusion, qui contient des créations sonores prêtes à diffuser, est lui aussi branché

[130] Un micro-cravate est un petit microphone discret qui se fixe sur les vêtements, souvent utilisé pour capturer la voix tout en permettant une grande liberté de mouvement, notamment lors d'interviews, conférences ou tournages.

dans la table. Nous avions convenu durant le workshop que le temps de l'émission de radio serait aussi un temps pédagogique pour expérimenter les outils techniques. Les îlots sont ainsi devenus des postes de travail tournants durant l'émission et nous avons convenu que les étudiant·e·s se relaient aux postes techniques comme la table de mixage, la surveillance de la diffusion en streaming ou le synthétiseur modulaire, au même titre que les postes d'animation autour de la table ou avec le micro-cravate.

Les soirées du jeudi et du vendredi ont été dédiées à la pratique sonore ainsi qu'à la réalisation radiophonique. Elles ont donné lieu à trois sessions de streaming : deux émissions le jeudi soir et une le vendredi soir, toutes trois d'une durée de deux heures. Lorsque l'on écoute les différentes archives d'*Ondes Sauvages, Une Radio des Morts*, on observe plusieurs choses. Tout d'abord, il n'y a pas l'habillage classique d'une émission de radio, c'est-à-dire la présence d'un générique ou d'un éditorial qui présente le contenu du programme ou de la ponctuation habituelle comme les *jingles* et les virgules. En d'autres termes l'émission n'est pas un programme dans le sens où rien de ce qui se déroule n'est le résultat d'une suite d'événements prévue à l'avance. Un autre élément frappant est l'instabilité du mixage radiophonique. En effet, notre interprétation du *cut-up* de William S. Burroughs no/us a amené à penser un dispositif qui no/us permet de mixer des sources sonores différentes et séparées pour les réassembler en temps réel, ou, pour reprendre le terme propre au média, en direct. Est-ce que cette approche du mixage a encore à voir avec la pratique du *cut-up* telle qu'elle est utilisée par Burroughs ? C'est ce à quoi nous allons nous intéresser dans cette partie en tentant de dissocier ce qui est propre au collage, puis au montage, avant de nous intéresser au mixage.

II - *Cut-Up*, collage et montage

Comme nous l'avons vu plus haut, le *Cut-up* procède initialement par « le découpage et le réagencement de fragments de textes, issus de toutes sortes de contenus ». Deux opérations qui procèdent l'une comme l'autre de cette définition sont le collage et le montage. Pour définir le collage, nous pouvons nous appuyer sur la définition qu'en donne le Groupe Mu dans le numéro « Collages » de la *Revue d'esthétique* :

> La technique du collage consiste à prélever un certain nombre d'éléments dans des œuvres, des objets, des messages déjà existants, et à les intégrer dans une création nouvelle pour produire une totalité originale où se manifestent des ruptures de types divers[131].

Si l'on compare le travail de mixage réalisé durant *Ondes Sauvages, Une Radio des Morts* avec cette définition, nous pouvons observer qu'il y a déjà des choses qui n'adhèrent pas. Pour comprendre en quoi consiste le geste de mixage en temps réel, il importe d'abord de voir ce qu'il mixe ou plutôt ce qu'il mélange, en amont de la table de mixage. Si l'on écoute la première émission réalisée le jeudi soir, nous pouvons entendre que derrière les micros, les performeuses lisent ou récitent des extraits d'œuvres déjà existantes. Nous pouvons discerner une lecture sur les hémisphères du cerveau, des extraits d'horoscope ainsi qu'une lecture autour du prénom « Joanne ». Toutes ces lectures sont issues d'articles ou d'ouvrages déjà existants. On entend aussi parfois la

---

[131] Dominique Noguez (dir.), *Collages*, Paris, Union Générale d'Éditions, coll. « Revue d'esthétique », 1978, 436 p.13

voix de William S. Burroughs apparaître dans le mix. Ce sont des enregistrements de *Cut-up* confectionnés par Burroughs, lu et enregistré par lui-même. Ces extraits proviennent de la documentation fournie par le fond d'archive du Centre George Pompidou dans le cadre des *Traversées Ren@rdes*. Nous y entendons Burroughs prononcer des phrases telles que : *A good loser always gives up / I am expensive, we are coordinate / Hobo has the future, a fine vigorous pig / Hitler on a candy*. Si ces éléments sont bien préexistants, certains d'entre eux sont performés par les lectrices et d'autres sont générés en direct. Le synthétiseur modulaire, l'improvisation du groupe *Déjà-Vu* et les sons captés par le micro-cravate sont d'une tout autre nature, ils émergent en même temps que se produisent le mixage et la diffusion. Il y a donc bien des opérations qui relèvent du collage et qui permettent à des éléments hétérogènes pour les agglomérer.

Dans une analyse qui compare la trilogie *Nova* de Burroughs composée de *La Machine molle, Le Ticket qui Explosa* et *Nova Express* avec la trilogie U.S.A de John Dos Passos (*Le 42e Parallèle*, *1919* , et *La Grosse Galette*), Clémentine Hougue propose une distinction entre collage et montage. Pour définir l'opération de montage, elle utilise tout d'abord celle que Jacques Aumont pose pour le cinéma :

> [...] le montage revêt trois fonctions : l*a fonction syntaxique*, qui assure la liaison entre différents éléments ; *la fonction sémantique*, selon Jacques Aumont la plus importante, par laquelle le montage assure un rapport de causalité et/ou un rapport temporel entre les divers éléments montés ; la fonction rythmique , qui permet la combinaison du rythme temporel et du rythme plastique, c'est à dire l'organisation des surfaces et des intensités lumineuses dans le cadre[132]. On peut retirer de cette définition que le montage est avant tout une articulation , c'est-à-dire une mise en relation , entre des éléments plus ou moins hétérogènes. Le collage, au contraire, est une agglomération d'éléments hétérogènes sans mise en relation. En sommes quand le montage permet une jonction des différents

[132] *Esthétique du film*, 3e éd, Paris, A. Colin, coll. « Armand Colin cinéma », 2008,p. 47-49

fragments, le collage conserve et pose comme condition de réalisation la disjonction des éléments, le maintien de leur hétérogénéité.[133]

Dans le cas du travail de mixage réalisé en direct dans *Ondes Sauvages, Une Radio des Morts* , nous pouvons observer la présence de ces deux approches. Si nous avons pris le temps d'analyser les différentes sources ainsi que leurs différences de nature -éléments pré-enregistrés, voix provenant d'ouvrages préexistants, éléments sonores ou musicaux générés en temps réel- qui alimentent le mixage, il est temps de nous intéresser à ce qui se passe dans la table de mixage lorsque ces différentes sources y entrent pour comprendre comment coexistent collage et montage dans le mixage. Sur une table de mixage analogique, c'est-à-dire une table qui ne comporte aucune partie numérique, un certain nombre de pistes sont mises en parallèle. Chacune des pistes possède dans la plupart des cas cinq paramètres qui leur sont propres : la pré-amplification, l'égalisation, le panoramique, la sourdine, et le volume. La pré-amplification correspond à la puissance du signal électrique lorsqu'il entre dans la table de mixage. Nous parlons en général de gain et la table de mixage donne la possibilité d'augmenter celui-ci pour le mettre au niveau des autres. L'égalisation est un filtre qui permet de corriger le timbre en filtrant les différentes bandes de fréquence du signal audio : les aigus, les médiums et les graves. Le panoramique va permettre de positionner la piste entre la droite et la gauche et le bouton de *mute* fonctionne lui comme un interrupteur qui laisse ou non passer le signal sonore. Enfin, le potentiomètre tout en bas de la table mixage est ce qui nous permettra d'envoyer le son vers le volume général, c'est-à-dire vers des enceintes, ou des casques mais aussi vers le système d'émission radiophonique, le streaming dans notre cas. Chacune de ces pistes peut être appelée *tranche*[134], mais le terme de *voix* est le terme

[133] Clémentine Hougue, « Le cut-up de William S. Burroughs », *op. cit.* 110

[134] Une tranche de console est un dispositif qui permet à la sortie d'un périphérique audio d'être amplifiée à un niveau ligne et intégrée dans un autre système. Une tranche de console audio peut être une unité autonome ou l'une des nombreuses unités intégrées à une table de mixage. Il comprend généralement un préampli de microphone avec une tension d'alimentation fantôme commutable pour alimenter les

utilisé le plus fréquemment pour définir le son produit par l'une d'entre elle, car peu importe ce que la piste recevra, l'ensemble des réglages décrit plus haut lui donnera une identité spécifique, une couleur sonore, définie par son timbre, sa position dans l'espace sonore et son intensité.

Les opérations de collage et de montage sont effectuées en manipulant les *voix* issues des *tranches*. Là où le montage radiophonique rompt avec l'approche littéraire et cinématographique, c'est sur la propriété du médium sonore à travailler en polyphonie, c'est-à-dire à travailler simultanément sur plusieurs *voix*. Cela signifie qu'il est possible de réaliser un *Cut-up* sur chacune des *tranches* de la table de mixage. Nous pourrions alors soit les mixer pour qu'ils apparaissent de façon impromptue et aléatoire, réalisant *un collage de montage*, soit assumer un montage en temps réel en répartissant les *voix* entre la gauche et la droite tout en travaillant sur leurs bandes de fréquences pour les rendre distinctes les unes des autres tout en créant une homogénéité dans l'écoute, ce qui représenterait *un montage de collage*. Cette alternance entre collage et montage est aussi dans le travail de Burroughs comme le précise Benoît Delaune :

> Mais ce montage qu'est le cut-up tire également son statut particulier du fait que le résultat produit n'intègre pas les différences de typographie des textes-sources. Nous sommes loin des *Mots en liberté futuristes* de Marinetti. Dans l'écriture de la *Trilogie* est importante l'étape finale de la publication qui gomme une grande partie des spécificités graphiques des textes utilisés. En ce sens, Burroughs s'éloigne des calligrammes d'Apollinaire, et nous voyons bien que n'apparaît pas dans la *Trilogie* de souci plastique. Il s'agit donc bien *d'intégrer* des éléments de chaos dans une

---

microphones à condensateur et une certaine forme d'égalisation audio. Certaines conceptions offrent également d'autres fonctionnalités, notamment la compression audio, le dé-essing, le noise-gating et la limitation.

> structure globale, de maîtriser (plus ou moins, on le voit avec la prolifération des versions d'un même livre) ce matériau textuel morcelé et indifférencié.[135]

Une autre spécificité de la création radiophonique est l'utilisation du volume et de son niveau le plus faible : le silence. Il est ici nécessaire de préciser que le croisement des pratiques chez rΔΔdio cΔΔrgo, venant à la fois de la musique électroacoustique[136], de la musique *noise*[137] et de la création radiophonique en direct, confère un usage hybride du silence à notre approche. Le silence est ainsi une donnée temporelle, fréquentielle et spatiale. Travailler avec le silence, pour no/us, c'est autant jouer sur le plein et le vide au sein même d'une *voix*, que jouer entre les fréquences de celle-ci, ou que jouer en prenant en compte son positionnement dans l'espace sonore. Dans notre approche du mixage, il est possible d'entendre un silence total, dans lequel plus aucune *voix* n'est audible, ou bien d'entendre des silences partiels dans lesquelles certaines *voix* disparaissent et réapparaissent, ou encore des silences que nous qualifierons de fréquentiels dans lesquels nous pourrions entendre des fréquences aiguës et médiums, mais plus aucune fréquence grave, et enfin des silences spatiaux, jouant sur le panoramique et dans lesquels il n'y aurait par exemple plus aucune *voix* sur la droite ou sur la gauche.

---

[135] Benoît Delaune, « Collage, montage, cut-up, musique concrète : figures de l'intégration du chaos dans l'œuvre chez William Burroughs et Pierre Schaeffer », *TRANS-*, vol. 6, 2008, en ligne, <https://journals.openedition.org/trans/265>, consulté le 23 octobre 2024.paragraphe 21

[136] La musique électroacoustique est un genre musical qui fusionne des sons acoustiques, souvent capturés par enregistrement (instruments, bruits naturels, voix, etc.), avec des sons générés ou transformés électroniquement à l'aide de synthétiseurs, d'ordinateurs, et d'autres techniques de traitement audio. Ce genre explore l'interaction entre le son naturel et électronique, créant des œuvres souvent abstraites et expérimentales. Parmi les compositeurs les plus reconnus, on trouve Pierre Schaeffer (pionnier de la musique concrète), Karlheinz Stockhausen, Luc Ferrari, Iannis Xenakis, et François Bayle.

[137] La musique noise est un genre musical expérimental qui se caractérise par l'utilisation de sons bruts, dissonants, souvent agressifs, allant au-delà des conventions mélodiques et rythmiques traditionnelles. Ce genre explore les limites du bruit et du son, utilisant des feedbacks, des distorsions, et des textures sonores complexes pour créer une expérience auditive intense et chaotique. Parmi les compositeurs et artistes les plus reconnus dans ce genre, on trouve Merzbow, Zbigniew Karkowski, Throbbing Gristle, et John Wiese, chacun contribuant à redéfinir la perception du bruit en tant qu'élément musical.

Ce qui est important dans le *Cut-up* pour Burroughs n'est pas la radicalité du collage ou l'élégance du montage littéraire pour produire un récit. Ce qui importe dans la démarche du *Cut-up* c'est de lutter contre la domination médiatique[138], c'est de faire en sorte que la lecture elle-même du texte, ou du montage sur bande magnétique, devienne une pratique de décodage qui permette de réfléchir sur le texte lui-même. Dans *La Révolution Électronique* (1970), Burroughs emploie les termes de *brouillage* et de *dé-brouillage* pour parler du processus de création lié au *cut-up* auquel est soumis le lectorat ou des auditeurices. Clémentine Hougue va plus loin, selon les dires mêmes de Burroughs, en mettant l'accent sur l'aspect profondément collectif du *Cut-up*.

> Les rapports du collectif et de l'individuel et d'une conscience se déployant dans le monde sont des rapports médiatisés. En effet, par les médias de masse, l'individu est lié en permanence au devenir collectif. Ce rôle d'interface entre l'espace et collectif et l'espace individuel est sans doute un des points où la portée politique du montage et du collage s'avère la plus visible.[139]

Ainsi, l'une des fonctions que doit produire le *Cut-up* est celle de couper le lectorat ou les auditeurices de l'emprise qu'un média peut avoir sur ces derniers. Hougue finit d'ailleurs le chapitre qui compare et rapproche la trilogie Nova de Burroughs avec la trilogie U.S.A de Dos Passos en expliquant que l'apparition de romans qui comportent plusieurs points de vue, et donc de *voix,* dus à des opérations de collage et de montage, correspond à une volonté de *défaire* le discours bourgeois. Les opérations de collage et de montage suggèrent qu'il n'y a désormais plus un locuteur unique mais plutôt un chœur constitué de plusieurs *voix*. La perception de ce chœur constitué de citations, de références, de fragments et de points de vue procède ainsi à un déconditionnement chez

---

[138] Clémentine Hougue, « Le cut-up de William S. Burroughs », *op. cit.*110

[139] Ibid

les lecteurs en les contraignant « à s'approprier le texte comme matériau physique et non plus comme sens déjà donné, dans la recherche d'une abolition de préformation idéologique de l'énoncé [140]».

Nous avons désormais tous les outils nécessaires pour nous intéresser au mixage.

III - Le *mix*

L'expérience d'*Ondes Sauvages, Une Radio des Morts* no/us a permis de faire émerger une pratique particulière liée à l'utilisation de la table de mixage. Dans l'expérience conduite aux Ateliers du Vent (voir chapitre précédent), no/us avions travaillé à inclure les personnes qui s'occupaient des postes techniques comme l'habillage radiophonique ou la régie sonore en tant que participant·e·s et co-créateurices des émissions, au sens artistique du terme. Durant les Traversées Ren@rdes, le poste occupé par la personne chargée de la table de mixage était tout autre. Être derrière la table de mixage durant *Ondes Sauvages, Une Radio des Morts* c'est se retrouver dans la position d'écouter simultanément cinq ou six *voix* radiophoniques qui ne s'écoutent pas les unes les autres et de se les approprier par les possibilités de la table de mixage afin de les donner à entendre autant pour soi que pour les auditeurices.

Une pratique qui consiste à assembler et superposer des *voix* en direct, dans des clubs comme à la radio, est la pratique du *mix set* réalisée par les Disc Jockeys, que nous simplifierons en parlant de *mix*. Comme le décrivent Florence Filippi et Pierre Jabot dans leur article, *Mix, DJing et Night-clubbing : résurgences d'une culture « néo-baroque »*, « l'art du mix (ou DJing) consiste en effet à sélectionner et agencer des morceaux issus de répertoires différents en une seule et même pièce musicale cohérente, en un seul flux

[140] Ibid, p. 138

sonore[141] ». Approfondissant cette définition, ils évoquent le travail du *mix*, comme « la métamorphose incessante du *continuum* musical, conçue en réponse aux réactions du public sans ordre ni hiérarchie préétablis[142] ». Ce rapport au public qui caractérise le *mix*, Filippi et Jabot le prolongent en comparant l'art du mix avec la théâtralité baroque :

> Il se caractérise par une composition labyrinthique qui engage et inclut l'auditeur sur le modèle de la théâtralité baroque, l'obligeant à trouver ses marques dans un objet sonore improvisé, et à reconnaître des morceaux transformés, mélangés et reformatés. Plus qu'une technique virtuose, l'art du mix doit s'entendre comme une expérience sensorielle, transportant l'auditeur dans l'univers sonore mu par la sensibilité instantanée et instinctive du DJ.[143]

Si nous retrouvons bien ici la notion de combinatoire d'éléments préexistant propre au collage, couplée à l'idée de produire une forme cohérente et formatée qui nous renvoie à l'opération du montage, il est nécessaire de préciser que læ DJ, pour préparer son *mix*, détermine à l'avance les titres qu'iel va diffuser, voir qu'iel a la possibilité de les modifier au préalable pour les adapter à ses besoins. Filippi et Jabot racontent ainsi l'invention du *remix*, par Tom Moulton dans les années 70, permettant de faire passer la durée des morceaux de musique Disco de 3 à 6-8 minutes, allant jusqu'à faire presser ses propres 45 tours, pour que les danseurs disposent du temps nécessaire d'immersion dans la musique pour danser pleinement. Dans le cadre du DJ-Set, *mix* est indissociable d'une relation avec le public et plus précisément avec les émotions de celui-ci. Ce point est

---

[141] Florence Filippi et Pierre Jabot, « Mix, DJing et Night-clubbing : résurgences d'une culture « néo-baroque » », *Image & Narrative vol 13, n°3*, 2012.p. 38-40

[142] *Ibid.*

[143] *Ibid.* 40-41

approfondi dans un article de Morgan Jouvenet, *Emportés par le mix*[144] (2001), mais ce n'est justement pas notre propos.

La personne qui mixe derrière la table de mixage durant *Ondes Sauvages, Une Radio des Morts*, ne connaît pas les éléments préexistant en amont et ne dispose d'aucun pouvoir sur leur temporalité, c'est-à-dire ni sur leur vitesse ni sur leur durée. Cette personne découvre en même temps qu'elle les assemble, ou plutôt qu'elle les mélange, et en même que les auditeurices, les différentes voix qui entrent dans la table de mixage. Elle n'a pas non plus de retour direct de l'expérience des auditeurices, tout comme les différentes praticipantes d'*Ondes Sauvages, Une Radio des Morts* n'ont pas accès au *mix* final qui est diffusé en streaming, dans le but de conserver un maximum d'hétérogénéité entre les différentes *voix*. La personne à la table de mixage est donc seule face aux multiples *voix*, auxquelles elle doit donner une cohérence. On retrouve ici la posture de confusion dans laquelle Burroughs souhaite mettre le lectorat face au cut-up et ce dans le but de le contraindre à se réapproprier le matériau littéraire. Nous nommerons donc l'opération qui consiste à découvrir des *voix* sonores tout en les mélangeant pour créer un *continuum* radiophonique en direct par l'utilisation d'une table de mixage : un *mix-up*.

« *To mix-up* » en anglais, signifie mélanger, embrouiller et mais aussi confondre. Nous verrons dans la prochaine partie comment la stratégie ren@rd- décrite par Paul B. Preciado permet d'inventer une posture moins coercitive et plus ludique que celle imposée par Burroughs à son lectorat dans la trilogie Nova.

---

[144] Morgan Jouvenet, « « Emportés par le mix »: Les DJ et le travail de l'émotion », *Terrain*, nº 37, septembre 2001, en ligne, <http://journals.openedition.org/terrain/1297>, consulté le 23 octobre 2024.2001

IV - Mixed-Up, ou la confusion ren@rde

Figure 8 : Aurélia Nardini et Solène Garnier derrière la table de mixage

Dans *Cartographies queer: le flâneur pervers, la lesbienne topophobique et la travailleuse sexuelle multicartographique, ou comment faire une cartographie << ren@rde» avec Annie Sprinkle*, Paul B. Preciado commence par reprendre une définition de la stratégie du renard telle qu'elle est posée par Antonio Negri dans la préface de l'ouvrage *Machiavel et nous* de Louis Althusser. Ainsi la tactique du renard est celle qui 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 [...] Être rusé signifie s'occuper de la puissance du corps, des corps, de la multitude, plutôt que du pouvoir et de la politique. [145]

[145] Antonio Negri dans l'ouvrage de Louis Althusser et Étienne Balibar, *Machiavel et nous*, Paris, Tallandier, coll. « Texto », 2009, p. 14-15

Après avoir observé la différence entre une approche homosexuelle de la cartographie qui raconte une reconquête de certains espaces publics et urbains pour en faire des lieux de *cruising*[146], face à la quasi impossibilité, ou plutôt la phobie de réaliser une cartographie des espaces lesbiens[147] pour des raisons d'oppression, Preciado propose une approche Ren@rde pour cartographier les espaces queer :

> En définitif, une cartographie queer à la façon de la « ren@rde » ne propose pas tant une analyse en termes d'identité, qu'en termes de production de subjectivité, davantage 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 technologies politiques et de rationalité.[148]

Preciado illustre son concept de Cartographie Ren@rde en prenant pour exemple l'artiste et travailleuse du sexe (TDS) Annie Sprinkle dont l'un des travaux les plus connu est *The Public Cervix Annoucement*[149] (1990), une performance qui consistait pour Annie Sprinkle à présenter un diagramme représentant le système reproductif et sexuel féminin (ovaire, utérus, col et trompes de Fallope) avant de s'introduire un spéculum dans le vagin et d'inviter le public à observer son utérus à l'aide d'une lampe de poche.

---

[146] Notre synthèse. Le cruising désigne la recherche de partenaires sexuels anonymes dans des lieux publics ou via des technologies, historiquement utilisé dans le milieu gay comme un code discret dans des sociétés homophobes. Il a évolué pour inclure également des comportements hétérosexuels et a été représenté dans des œuvres comme Cruising (1980) de William Friedkin et Angels in America de Tony Kushner. (wikipédia https://en.wikipedia.org/wiki/Cruising_for_sex)

[147] Le texte de Preciado date de 2012, de nombreux ouvrages sont désormais sortie et permettent d'identifié et de cartographier certains espaces lesbiens créer à la même époque. Ces espaces étaient souvent communautaire et n'ont pu émerger qu'à l'extérieur des villes en campagne, notemment en Oregon. Voir l'ouvrage Woman's Land

[148] Paul B. Preciado, « Cartographie queer : le flâneur pervers, la lesbienne topophobique et la travailleuse sexuelle multicartographique, ou comment faire une cartographie «ren@rde« avec Annie Sprinkle », *op. cit.*

[149]Annie Sprinkle, *The Public Cervix Annoucement*, 1990

Cette performance posera ainsi les bases de ce qui deviendra le mouvement post-porno[150]. De part cette performance, Annie Sprinkle crée une confusion entre le regard médical et le regard pornographique, entre sphère privée et sphère public, mais aussi entre travail du sexe et performance artistique. Mais ce qu'elle crée aussi, c'est une situation de complicité dans laquelle le public, comme l'artiste-TDS sont consentant·es pour interagir ensemble dans une relation horizontale dans laquelle chacun est à la fois sujet et objet de l'autre. Le public regarde Annie Sprinkle qui le regarde. La performance a évolué au fil des années en laissant la personne qui regarde commenter à haute voix ce qu'il voit tandis qu'une autre, attendant son tour, filme la situation et ainsi de suite. Ce qu'Annie Sprinkle parvient à faire avec cette performance, c'est à poser le cadre de ce nous appellerons une *curiosité bien-placée* dans un rapport entre deux personnes en confondant le dispositif médical avec celui de la pornographie au profit d'un espace d'échange et de jeu.

Nous n'aurons pas la prétention de croire que réaliser un *mix-up* est un geste de la puissance de *The Public Cervix Announcement,* d'Annie Sprinkle. Par contre cet exemple nous aide à mieux comprendre le point de vue de Preciado et de son concept de stratégie et de cartographie ren@rd· qu'il définit de la manière suivante : « La cartographie de la ren@rd· enregistre les transformations d'un corps qui est machine vivante parmi les machines vivantes »[151]. C'est donc la cartographie d'une curiosité bien-placée vis-à-vis de soi-même comme vis-à-vis de l'autre, une cartographie du plaisir de

150 Notre synthèse. Le mouvement post-porn est une contre-culture née en Europe et aux États-Unis, qui critique l'industrie pornographique corporative en valorisant les contenus pornographiques non commerciaux. Il met en avant la production de pornographie centrée sur les personnes queer et de genres divers, tout en questionnant la racialisation et l'usage de stéréotypes dans l'industrie pornographique. Annie Sprinkle a contribué à ce mouvement à travers son spectacle Post-Porn Modernist et ses œuvres artistiques, qui intègrent une réflexion critique et une parodie, tout en remettant en question qui peut être représenté dans la pornographie et quels corps sont considérés comme sexuels. (wikipédia https://en.wikipedia.org/wiki/Annie_Sprinkle#Post-porn_movement)

151 Paul B. Preciado, « Cartographie queer : le flâneur pervers, la lesbienne topophobique et la travailleuse sexuelle multicartographique, ou comment faire une cartographie "ren@rde" avec Annie Sprinkle », *op. cit.*

pouvoir s'explorer soi-même, de pouvoir s'explorer avec l'autre s'iel y consent et de se laisser explorer si nous le souhaitons. C'est cet espace de jeu, cette écoute qui nous intéresse dans le cadre du *mix-up* en direct. Dans le dispositif d'*Ondes Sauvages, Une Radio des Morts*, être derrière la table de mixage c'est écouter secrètement ce que font les autres et c'est surtout écouter plusieurs « autres » en même temps, qui ne s'entendent pas, et qui ne sont pas en relation les unes avec les autres. Il est nécessaire d'aborder cette opération avec un véritable lâcher-prise, c'est-à-dire d'accepter de ne pas avoir le contrôle sur l'ensemble des informations qui traversent le dispositif. Il n'est pas possible de tout écouter, ni de tout entendre, ni de rendre intelligible toutes les *voix* en même temps. Il est donc nécessaire de faire des choix et puisque l'on ne peut pas influer sur les différentes sources sonores, ces choix échoueront dans le temps et le *continuum* radiophonique s'effondrera malgré nous parce que le reste des participantes n'a aucune idée de ce que nous sommes en train de faire. Les autres partipantes ne travaillent pas avec la personne qui est à la table de mixage, iels travaillent à alimenter le dispositif de *voix* hétérogènes pour elle, pour lui fournir des matériaux à mixer, des choses à écouter « à la lampe de poche », avant que l'on échange les rôles.

Comment aborder la pratique du mix-up à partir du moment où l'on a compris que peu importe le soin que nous y mettrons, la cohérence du *mix* nous échappera à chaque fois ?

C'est là que la stratégie ren@rde trouve son sens en opposition à l'approche du Lion qui est bien celle de Burroughs, c'est-à-dire une stratégie qui force l'autre. On ne reste derrière la table de mixage que tant que l'on y prend du plaisir à écouter les autres et c'est ce plaisir à écouter, cette exploration des matériaux sonores et des *voix*, que le reste du collectif produit que l'on donne à écouter aux auditeurtrices. Ce sont aussi les maladresses, les tentatives et surtout l'apprentissage de l'écoute et du *mix* qu'*Ondes Sauvages, Une Radio des Morts* donne à écouter. Là où le *cut-up* de Burroughs propose d'un côté un protocole de création aléatoire et de l'autre une formalisation du même

protocole à travers l'écriture et l'édition de roman, le mix-up radiophonique tel qu'il est pratiqué par rΔΔdio cΔΔrgo et les étudiant·e·s de l'ENSA-Bourges propose une expérience collective dans laquelle le collectif s'auto-explore en disséquant le plateau-radio. Une fois celui-ci coupé en trois espaces que sont la production de sources sonores, ou *voix*, la réalisation derrière la table de mixage et la diffusion vers l'extérieur du collectif, un soin est apporté à la deuxième étape. La réalisation radiophonique est détournée de sa fonction initiale, enrichie d'une approche du *mix*, empruntée, entre autres, au *DJ-mixset* et qui consiste, pour reprendre les termes de Filippi et Jabot à élaborer une composition labyrinthique. Mais là où le DJ a autant le choix sur les musiques qu'iel choisit que sur le moyen de les assembler, le mix-up radiophonique implique d'être à l'écoute de *voix* aléatoires et de les mixer les unes avec les autres en même temps qu'on les découvre. Ainsi, les auditeurices ne sont plus dans la posture de recevoir une émission qui a été formatée par la réalisation radiophonique, ni dans une posture de devoir assembler eux même les différentes *voix* radiophoniques, ni même à l'écoute d'une virtuosité technique que l'on aurait pu répéter. Les auditeurices, s'iels en font le choix, deviennent les témoins et surtout les complices de la mise à nu de celui ou celle qui réalise le *mix-up*, une mise à nu dont les *voix* radiophoniques vont donner forme à la confusion qui traverse la personne en train de mixer et qui en révèlent aussi la ruse, l'espièglerie et l'écoute. Réaliser un mix-up radiophonique en direct, c'est prendre du plaisir à jouer à un jeu absurde, celui de fabriquer du sens en rendant cohérent un monde radiophonique instable jusqu'à ce qu'il ne s'effondre. C'est maintenir un état dans lequel nous sommes autant prêt à recevoir qu'à renvoyer des flux sonores. Cet état de concentration spécifique qui mélange confusion et *curiosité bien-placée*, et, qui parvient autant à déconditionner l'écoute radiophonique habituelle qu'à faire prise avec le matériau radiophonique par l'écoute et le touché, c'est à dire cet état qui permet de recevoir le flux radiophonique tout en le fabriquant, nous l'appellerons l'*écoute déréalisée*. L'*écoute déréalisée*, constitue une part importante de notre méthodologie de SF et cette notion sera développée au fur et à mesure de cette deuxième partie.

Cette méthodologie de SF qui utilise l'*écoute déréalisée*, nous appellerons ainsi l'Onde Ren@rd, que nous traduirons en anglais, pour le faire entrer dans l'acronyme SF, par *Sound Foxyness*. *Sound* renvoie ici à deux choses : le son et le soin. « Sound » en anglais désigne le son, mais peut aussi être traduit par les adjectifs « sain », « sûr », « solide » ou « fiable » comme dans l'expression « safe and sound ». « Foxyness » est un mélange de foxy, qui désigne autant quelque chose qui possède les qualités d'un renard qu'à une dimension plus sensuelle en signifiant « sexy » ou « attirant ». Le sens premier de *foxiness* serait « duperie » ou « tromperie » mais le terme renvoie aussi à une notion d'habilité, de créativité et d'astuce. Ce qui no/us paraît être la réponse appropriée pour fuir dans un premier temps le cadre universitaire qui n'est pas toujours en mesure de valoriser des « recettes » de recherche-création non reproductible, mais aussi une manière de répondre à cette phrase récurrente, adressée régulièrement à rΔΔdio cΔΔrgo : « Mais en fait, vous ne faites pas vraiment de la radio », phrase à laquelle no/us pouvons désormais répondre avec une bouche ren@rd, souriante et *lipstickée* d'une voix aussi mutine que hébétée « Ah bon ? »

Chapitre 2 - Tracer le jeu de ficelle, ou la conscience sonore du Cerceau Lunaire

Figure 9 : Visuel réalisé pour les podcasts du Cerceau Lunaire

I - Compte-Rendu de l'émission Cerceau Lunaire

a) Contexte et intention

De Novembre 2017 à Mai 2018, no/us[152] décidons d'expérimenter avec rΔΔdio cΔΔrgo une émission régulière sous la forme d'un cercle de parole féministe, *Cerceau Lunaire* et de le faire depuis la cave de notre maison à Bourges. Cette maison a un historique particulier puisqu'elle est connue sous le nom de *La Cave 40*[153]. La *Cave 40* est une cave partagée entre les numéros 38 et 40 du Boulevard Lamarck dans la ville de Bourges et est active dans l'organisation de soirées et de concerts clandestins depuis le début des années 2000. Il est important de préciser cela car à ce moment de nos vies, la programmation de concerts et de soirées au même titre que la gestion collective de ce lieu fait partie intégrante de notre quotidien et de notre appartenance au paysage culturelle de la ville de Bourges comme de la Région Centre-Val de Loire.

L'envie de créer un espace radiophonique en mixité choisie, c'est à dire sans homme[154], no/us est venue de nos lectures ainsi que d'une émission réalisée quelques mois plus tôt. Nous avons été marquées par l'une des sessions radiophoniques lors de notre résidences aux Ateliers du Vents intitulé *Sabbat*

---

152 Le pronom no/us est le pronom qui correspond à rΔΔdio cΔΔrgo. No/us désigne Christophe Aslanian et Aurélia Nardini en tant que partenaires hétérosexuels cisgenre et personnes porteuses d'un projet de création radiophonique qui tend à inclure les autres. No/us se distingue du nous de modestie qui est lui aussi dans la thèse. Ce no/us de rupture est emprunté au j/e de Monique Wittig dans *Le corps lesbien*, détourné plus tard sous la forme de c/e dans la thèse d'Émilie hache *C/e à quoi nous tenons*. No/us vient aussi marquer le point de départ d'une réflexion sur le collectif dans lequel la hiérarchie entre les participant·es et les personnes qui portent le projet se fait sentir.

153 Liens vers le Facebook de la Cave 40 https://www.facebook.com/cave40?fref=ts

154 Il est important de mentionner que no/us no/us sommes retrouvées à l'époque dans une difficulté de ne pas être en mesure de porter techniquement un projet radiophonique dans une mixité sans homme, aucune des femmes de no/tre entourage n'était en mesure d'assurer la régie durant les enregistrements. Cela a impliqué je prenne le rôle de la technique avec comme consigne de rester silencieuse.

Cyborg[155], autour de la musicienne Laura Zylberyng[156] aussi connue sous le nom de *xəbərdarlıq* et de son mémoire de Master, *Pornophonie*[157], entourée par le plasticien Darius Grenier[158] et l'artiste performeuse Lis Peronti[159]. *Sabbat Cyborg* est marqué par une présence des questions de féminisme, de genre, de sexualité et de racisme mais aussi des rapports entre corps féminin et machine dans les productions artistiques des trois invité·s. Chacure à en effet développé un rapport particulier entre corps féminin, machine, et sexualité, Darius avec la pièce *Sexes Machine*[160] qui met en scène des objets électroménagers augmentés de latex et de poils en train de produire des mouvements suggestifs, ou Laura et Lis accompagnées de Claire Grosbois avec la performance *The Emily Show*[161], dans laquelle les trois performeuses réinterprètent la scène d'un film pornographique sous la forme d'une conférence ou chacune rejoue respectivement et synchronisée avec le film, les paroles, les cris et les positions interprétés par l'actrice Emily Davinci. Le fond

---

155 Émission en écoute ici :
https://soundcloud.com/raadiocaargo/semaine-de-la-lune-noire-5?in=raadiocaargo/sets/raadio-caargo_semaine_2

156 Laura Zylberyng est née à Montpellier en 1989, vit et travaille à Rennes. Sa pratique artistique est nourrie par la fascination pour les machines, les dysfonctionnements, les accidents, le ludique et l'organique. Après avoir développé un travail visuel à partir de 2010, elle est venue au médium sonore en 2012. Elle a développé une pratique sonore expérimentale et participative à travers des pièces sonores performatives ou des installations, où le rapport à la machine et au spectateur est problématique. Elle a également adapté mes expérimentations sonores au format concert.

157 Mémoire consultable sur le portail HAL, à l'adresse suivante:https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01566919

158 Darius Grenier est artiste plasticien.ne et sonore. Il débute sa formation artistique à l'université et soutien en 2011 à Rennes un Master Recherches Art et Technologies Numérique, avant d'intégrer l'EESAB-Site de Rennes pour en être diplômé.e en 2013. En parallèle, il fréquente assidûment hackerspaces et FabLabs où il a appris à coder et s'est familiarisé.e avec les problématiques du libre, de l'open-source et plus largement de l'impact éthique et politique de l'usage des technologies. Il a bénéficié en 2015 de l'aide à la production du DICREAMpour créer Sexes-Machines: une installation cyborg low-tech. Site de l'artiste en lien ici https://dariusgrenier.fr/

159 Artiste-chercheuse. A l'intention d'effacer la ligne fragile qui sépare les arts vivants des arts plastiques. Développe un travail pluridisciplinaire, où son corps est mis en action. Prend comme outil quelques domaines des sciences humaines pour traiter de thèmes autobiographiques et universels. Lis Peronti est diplômée en Arts du Spectacle à L'Universidade Estadual de Londrina (UEL) au Brésil et d'un master en Arts Plastiques à l'Université Rennes 2 en France.

160 Une archive de l'installation Sexes Machines est consultable sur le site de Documentation des Artistes Diplomés de l'EESAB à cette adresse
http://imprimerienocturne.com/2017/05/31/show-pornographique-emily-sexclame-pasteur-rennes/

sonore de l'émission est généré par des effets appliqués sur les voix et crée ainsi un accompagnement organique autour des discussions sans pour autant perturber l'écoute. L'ambiance est conviviale entre les participant[e]s ce qui permet d'aborder des sujets de société intimes. Toutefois, c'est à travers les productions artistiques de chacun[e] des participant[e]s et des questions soulevées par les œuvres que ces sujets sont abordés et non depuis une parole située depuis l'intimité de l'individu. C'est en observant, durant notre résidence aux Ateliers du Vents, que les participant[e]s ont des difficultés à parler d'intime, tout en étant dans les moments hors antenne en demande d'espaces de parole pour cette intimité, que no/us tentons, comme eux, d'imaginer un format de cercle de parole féministe radiophonique.

Figure 10 : Dispositif d'une salade de brique par Laura Zylberyng AKA xəbərdarlıq

No/us sommes en 2017, en plein mouvement *#metoo*[162], no/us sommes documentées sur les différents courants féministes comme le cyber féminisme, l'écoféminisme, le féminisme intersectionnel mais aussi sur les études sur les genres, la pensée *queer* et les questions de santé sexuelle et très concernées par les questions de déconstruction du patriarcat. C'est à ce moment que des mots font leur apparition dans notre langage comme *empowerment*, *reclaim* et *sororité*[163]. Toutefois, le savoir acquis et les prises de conscience que ce savoir no/us offrent ne no/us permettent pas un passage à la pratique et no/us sommes en recherche d'espaces dans lesquels no/us pourrions no/us sentir à l'aise pour pratiquer ces notions et pas simplement les connaître en théorie. C'est aussi ce que no/us cherchons à explorer avec rΔΔdio cΔΔrgo, c'est-à-dire comment penser la radio comme un espace qui ne reproduit pas les oppressions que no/us vivons en dehors de cet espace.

b) Approche méthodologique

Cerceau Lunaire est donc né avec la volonté de rentrer non pas dans une pratique de l'émission de radio qui parle de féminisme, mais avec une volonté de tatonner et d'expérimenter pour imaginer ce que peut être une approche féministe de la radio. L'approche qui no/us permet de mettre en commun la parole intime pour la sortir de la honte et de la gêne, no/us en trouvons une nouvelle fois de l'inspiration pratique dans l'ouvrage de *Rêver l'Obscur*[164] de la sorcière éco-

---

[162] Le mouvement #MeToo (ou mouvement Me Too[n 1]) est un mouvement social encourageant la prise de parole des femmes, dans le but de faire savoir que le viol et les agressions sexuelles sont plus courants que ce qui est souvent supposé, et de permettre aux victimes de s'exprimer sur le sujet. Il est parfois présenté comme ayant débuté en 2007, mais n'est particulièrement connu que depuis octobre 2017 à la suite de l'affaire Weinstein. (wikipédia)

[163] Ces différents termes sont détaillés plus loin dans le chapitre.

[164] STARHAWK, *Rêver l'obscur,* Éditions Cambourakis, collection sorcière, 2015

féministe Starhawk. Le chapitre 7 de l'ouvrage intitulé *Cercles et Toiles : Structures de Groupe* propose ainsi des rôles à tenir pour partager les tâches et le pouvoir durant des réunions, des groupes de paroles ou des rituels. Il y ainsi le rôle de la *facilitatrice* qui s'occupe de modérer les conversations pour les recentrer vers les différents points à aborder, l*a guetteuse d'ambiance* qui s'attache à veiller sur la manière dont chacure se sent émotionnellement durant les échanges, *la prêtresse* dont l'objectif est de canaliser l'énergie du groupe lors de rituels en se laissant traverser par celle-ci et en guidant l'intensité du groupe. D'autres rôles sont aussi mentionnés pour aider le collectif à s'autogérer en dehors des réunions comme *la coordinatrice*, mais aussi pour gérer les crises et les conflits au sein d'un groupe comme les rôles de *médiatrice*, ou de *gardiennes de la paix*. Ces différents rôles, nous ne les appliquons pas de manière stricte et définie pour penser l'animation, la création ou la réalisation d'un groupe de parole radiophonique, mais ils nous aident à comprendre ce qui peut se jouer à l'intérieur d'un collectif. Ces rôles sont pensés dans le cadre de rassemblement de sorcières éco-féministes allant de la préparation d'actions politiques comme des manifestations, à la réalisation de rituels qui produisent la magie manifestant le *pouvoir du dedans* propre au collectif, comme no/us en avons parlé dans le compte-rendu sur la résidence aux Ateliers du Vents. Comprendre ces différents rôles nous permet de porter notre attention sur des points sur lesquels no/us ne l'aurions pas fait sans consulter *Rêver l'Obscur* ainsi que sur de nouvelles manières de partager l'organisation et la réalisation radiophonique parce qu'il n'est pas possible que cette organisation puisse être portée par une seule personne. L'utilisation des images et des métaphores proposées par Starhawk pour définir des rôles no/us invite aussi à reconsidérer les différents postes nécessaires à la réalisation radiophonique non pas à l'aune de leurs seules spécificités techniques mais à travers une vision plus large de leurs fonctions. Ainsi, animer une émission de radio n'est pas seulement appliquer et dérouler ce qui est inscrit sur le conducteur de l'émission, c'est aussi distribuer équitablement la parole, la faire circuler. De la même façon, se tenir derrière une table de mixage,

ce n'est pas simplement surveiller les niveaux sonores des participant[e]s. C'est aussi canaliser une énergie de groupe non par le langage mais par le mixage effectué dans les retours casques.

L'organisation d'une émission de *Cerceau Lunaire* démarre par une invitation de la part d'Aurélia à différentes personnes pour venir discuter d'un sujet ou d'un thème précis : les représentations des corps féminin, les menstruations, les relations, l'éducation sexuelle, les liens entre féminité et métaphore de la terre-mère[165]. Chaque participante peut apporter quelque chose à partager lors de l'émission comme un livre ou un texte écrit pour l'occasion pour en lire un extrait, un jeu de carte divinatoire pour faire des tirages en direct, un témoignage à partager. Il y a un temps de préparation d'environ une heure avant de lancer l'enregistrement. Celui-ci permet de constituer collectivement un fil conducteur et de créer des liens entre les éléments de chacune ainsi que de penser à quel moment qui va prendre la parole pour mieux s'y préparer.

c) Approche technique

Techniquement, il y a un unique microphone omnidirectionnel qui enregistre à 360° posé sur une table basse circulaire. Les participantes sont dans des canapés avec des plaids et des boissons chaudes et sont reliées par des casques audios pour avoir un retour son. En parallèle, une autre participante improvise la création d'un habillage sonore en direct avec des instruments électroniques. Il arrive que cette participante ait un moment pour être mise en valeur et réaliser une

[165] Nous avions pleinement conscience du côté essentialisant dans notre approche du féminisme. Une approche qui réduit le corps et la condition féminine aux organes génitaux. Cet espace était nécessaire pour libérer une parole qui avait besoin d'être prise pour exprimer les oppressions qu'elle subissait spécifiquement pour des questions d'appareil génitales, de signe secondaire de genre et reproductives

performance électronique improvisée avec le matériel qu'elle a apporté. Les émissions ne sont pas réalisées en direct mais en condition de direct, c'est-à-dire que l'on enregistre en continu et qu'aucun montage n'est effectué après l'enregistrement à moins qu'une participante demande à ce que l'on retire certaines de ces paroles. Aurélia, qui a la fonction d'animatrice, fait régulièrement des annonces pour diffuser des morceaux de musiques et des *jingles* ce qui permet de découper le temps, de marquer des pauses mais aussi de rester dans la tension des conditions d'un direct. En ce qui concerne la partie technique de l'émission, no/us sommes confrontés à une impossibilité de trouver une personne dont l'orientation de genre serait féminine pour être derrière la table mixage. C'est donc un poste qui m'est attribué, en tant qu'homme, ce qui est un problème dont no/us discutons régulièrement car no/us souhaitons que le plateau entier puisse être en mixité sans homme. No/us trouvons comme compromis de former des personnes durant certaines émissions mais no/us ne parvenons pas à pérenniser une participante à ce poste.

L'atmosphère des émissions est portée par un imaginaire de *coven*[166], c'est-à-dire un fantasme de réunion de sorcières tel que no/us le lisons dans *Rêver l'Obscur*. Les émissions entremêlent liberté de parole, réflexions politiques et métaphores ésotériques dans une ambiance chaleureuse. No/us vivons à Bourges dans le Berry, le territoire entretient des liens particuliers avec les histoires de sorcellerie et d'alchimie mais aussi avec un imaginaire de veillée paysanne. No/us nourrissons cet imaginaire par des lectures des ouvrages de Jeanne Favret-Saada[167]

---

166 Un *coven* (mot anglais) désigne, dans le contexte du néopaganisme anglo-saxon, une réunion de sorcières, ou par métonymie leur lieu de réunion habituel. (wikipédia)

167 Notre synthèse. Jeanne Favret-Saada, née en 1934 à Sfax en Tunisie, est une ethnologue française reconnue pour ses travaux sur la sorcellerie rurale en France. Après avoir obtenu l'agrégation de philosophie en 1958, elle s'oriente vers l'anthropologie. Issue d'une famille juive ayant la nationalité française, elle s'intéresse aux aspects politiques et sociaux de l'histoire de sa famille. Elle débute sa carrière en 1959 à l'Université d'Alger. (wikipédia https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeanne_Favret-Saada)

sur la sorcellerie dans le Grand-Ouest comme *Les Mots, La Mort, Les Sorts : sorcellerie dans le bocage* (1977) ou *Désorceler* (2009), des œuvres de George Sand sur le Berry comme *La Mare Au Diable* (1846) ou *La Petite Fadette* (1849) ou encore des lectures sur le concept de sororité, c'est-à-dire sur la solidarité et la sollicitude propres aux femmes lorsqu'elles sont entre elles.

Figure 11 : Vue du plateau-radio pour lors d'un Cerceau Lunaire

Cerceau Lunaire a existé durant moins d'un an et a donné lieu à six émissions sur une période de sept mois[168]. La qualité des émissions est inégale et no/us ne parvenons pas à résoudre ce phénomène que no/us avions observé lors de la résidence aux Ateliers du Vents qui dissocie l'intensité vécue lorsque l'on participe au plateau-radio de l'intensité ressentie lorsque l'on écoute l'émission, créant ainsi une sensation de bon moment mais pas nécessairement de bonne émission. Le dispositif particulier avec les casques, les conditions qui reproduisent une émission en direct, l'habillage sonore improvisé, la construction collective des émissions et une répartition équitable de la parole permet de produire un effet libérateur sur les participantes ainsi qu'une sensation d'apaisement. Si la lecture de Starhawk no/us donne des idées et des impulsions pour expérimenter de nouvelles approches de la radio, le dispositif lui-même possède aussi une capacité à produire ces effets sur les participantes. Nous tenterons dans cette partie de tisser des liens entre pensée féministe et théorie de l'écoute.

II - Empowerment et Tracer le Cercle

Cerceau Lunaire s'est imaginé comme une émission radiophonique dans laquelle à la place des invités, il y a un groupe de parole destiné à des femmes qui parlent de leurs vécus, et dans laquelle, le dispositif radiophonique, le plateau-radio, est utilisé dans une volonté d'*empowerment* des participantes. De quoi parle-t-on lorsque l'on parle d'*empowerment* ? Et qu'est-ce que le fait de se réunir en non-mixité, dans un entre soi, permet de créer comme espace ? Pour définir la notion d'*empowerment*, nous allons nous baser sur le chapitre 20 : Empowerment de *La sorcellerie capitaliste, pratiques de désenvoûtement* d'Isabelle Stengers et Philippe Pignarre. Dans ce chapitre, le terme

[168] Titres des septs émissions : Une Odeur de Sauges, L'Invocation des Rêves Lucides, La Grande Méditation de l'Utérus, Gaïa, Educafion, Le Jardin des Délices

empowerment n'est jamais complètement défini, et surtout, il est défini en creux en tentant de formuler le problème auquel il répond plutôt que figer le terme dans une définition. Ainsi le chapitre s'ouvre sur le passage suivant :

> L'écueil qu'il s'agit ici de nommer, c'est le sentiment de mépris scandalisé que peut, de manière prévisible, susciter l'idée que l'échec ou la réussite puissent communiquer avec une question « technique », non avec une question de vérité. Nous sommes tellement habitués à opposer technique et vérité, fabrication et authenticité, manipulation et autonomie ! Ces oppositions qui nous empoisonnent, nous ne dirons pas qu'elles sont produites par le capitalisme, mais nous pensons qu'elles font partie de ce qui nous rend vulnérables à ses opérations de capture, ce dont il a profité et ce qu'il suppose. Que les choses soient définies comme manipulables, et que les humains se prennent pour des sujets autonomes, voilà exactement ce qu'il lui faut.
>
> Il s'agit donc d'affirmer que l'évidence selon laquelle la technique est par définition un instrument de domination, la négation de la liberté humaine, est le produit de notre histoire, marquée par un décalage assez extraordinaire. Les techniques dites « matérielles » n'ont cessé, depuis que le capitalisme a entrepris de «libérer les forces productives », de faire exister de nouvelles possibilités, d'inventer les moyens de «faire faire« les choses les plus remarquables à des électrons, à des bactéries, à des virus, et tant d'autres êtres dont l'humanité n'avait pas la moindre idée il y a deux siècles… Et ces moyens n'ont pas grand-chose à voir avec la domination, bien plus avec l'apprentissage de ce dont de tels êtres peuvent devenir capable.[169]

Devenir capable d'apprendre pourrait être une définition terre à terre d'*empowerment*, mais cela ne permet pas de rendre compte de ce qui empêche de *devenir capable* et de ce qui est mis en place pour nous rendre incapable. Stengers et

[169] Philippe Pignarre, Isabelle Stengers et Anne Vièle, *La sorcellerie capitaliste: pratiques de désenvoûtement*, Paris, la Découverte, coll. « La Découverte-poche », 2007, p. 172

Pignarre opposent l'apprentissage du *devenir capable d'apprendre* à celui du *faire faire* à l'autre. Mais comment bien dissocier ces deux idées ? Stengers et Pignarre expliquent dans la suite du texte que malheureusement les « techniques humaines » qui ont le plus progressé ne seraient pas tant les techniques de développement de la pensée, mais plutôt ce qui favorise le contraire de la pensée, c'est-à-dire l'*adhésion*. Ils insistent sur le fait que ce qui crée l'adhésion, comme le dit Foucault à propos des écoles et des prisons, ne permet pas d'apprendre à penser par soi-même et surtout pas d'apprendre de ses propres échecs. Pour mieux comprendre où se situent les enjeux du concept d'*empowerment*, en opposition à celui de *faire faire* à l'autre, Stengers et Pignarre prennent un tout autre exemple, qui est celui du consensus dans des réunions militantes. L'outil du consensus a été inventé pour que toutes les voix puissent s'exprimer afin de formaliser une solution composée de tous et toutes. Cependant ils mentionnent que dans beaucoup de cas, un certain nombre des personnes présentes ne manifestent pas leur opposition ou leur désaccord verbalement pour préserver l'homogénéité du groupe. C'est sur ce type de point que l'*empowerment*, chez Stengers et Pignarre, vient agir, sur le fait que pour *devenir capable d'apprendre*, il faut s'en sentir légitime et que ce n'est pas aux individus d'acquérir cette légitimité au sein du groupe mais bien au groupe, ou à l'institution de faire valoir aux yeux de tous la légitimité de chacun. Cette sensation de ne pas être légitime, dans le fait de ne pas prendre la parole dans des espaces militants dans ce cas précis, Stengers et Pignarre le décrivent comme une situation récurrente des espaces militants et conduit à ce que les groupes et les luttes se terminent et surtout participe à isoler lorsque, en l'absence de consensus, une minorité apparaît et se retrouve soumise contre son gré à une majorité. Ils ajoutent que ce processus de consensus, de loyauté, d'adhésion puis de rupture et de dissolution est ce qu'ils appellent, « la pente naturelle » et qu'une stratégie d'*empowerment* n'est pas tant une stratégie qui va tenter de faire mieux que la précédente prise d'otage, mais bien la stratégie qui va permettre au collectif d'y échapper

> Les techniques dites d'*empowerment* expérimentées par les activistes non-violents avaient précisément pour vocation de réussir à éviter les mélanges inextricables entre terreur et loyauté qu'un tel impératif est susceptible de susciter, et pour visée de rendre ceux et celles qui participent à un collectif capable de penser, de prendre position, de créer ensemble ce dont aucun n'était capable isolément.[170]

Pignarre et Stengers nous parlent précisément des techniques mises en place par les groupes écoféministes dont faisait partie Starhawk au moment de leur rencontre avec elle. Els nomment ainsi dans les textes le rôle du *Serpent*, qui a la responsabilité de signaler qui a pris la parole et ne s'est pas manifesté. Le Serpent n'est pas tant là pour forcer les gens à parler que pour forcer celles et ceux qui prennent facilement la parole à ralentir. C'est un *garde-fou* qui est mis en place par le collectif, non pas pour des raisons morales, mais bien pour des raisons mécaniques, pour limiter et surtout contrecarrer « la pente naturelle » des collectifs à créer des dispositifs d'*adhésion* qui souvent reproduisent des rapports que le collectif cherchait lui-même à fuir à sa fondation. Dans le cas des collectifs écoféministes l'*empowerment* ne passe pas tant par la transmission d'un savoir-faire ou d'une technique que par une technique de « mise au point et de procédés », instaurée pour conjurer une tendance naturelle du collectif à générer de l'inégalité dans la prise de parole. Ici, c'est le collectif lui-même qui est en mesure de se percevoir en tant que dispositif et qui tente de mettre en place les stratégies nécessaires pour ne pas transformer une fois de plus des *créatures vivantes* en *sujets*.

À travers ces stratégies d'*empowerment*, c'est donc le collectif qui s'envisage comme dispositif et pour lequel on retrouve cette notion de *reclaim*, de se réapproprier un espace pour à la fois guérir et lutter. L'importance de créer des collectifs pour créer des espaces qui permettent de guérir et lutter, Pignarre et Stengers lui trouvent une

---

[170] *Ibid*. p.177

filiation directe avec les mouvements féministes des années 70 et créent un lien supplémentaire entre une histoire des sorcières et celle du féminisme :

> Mais l'empowerment n'est pas le moins du monde restreint aux processus de décision. Que n'a-t-on gloussé, disserté, ricané à propos de ces groupes de femmes qui, dans les années 70, ont appris qu'il leur fallait parfois se réunir « sans homme » ! On les nomma « sorcières », et c'était une insulte, mais de fait, elles accomplissaient là, sans le nommer, le premier geste des sorcières : tracer le cercle, créer l'espace de protection nécessaire à la pratique de ce qui expose, de ce qui met en risque pour transformer. Inlassablement, dans ces groupes, toutes écoutaient chacune raconter une histoire personnelle qui étaient jusque-là le trésor secret, intime, de ses souffrances privées. Et il ne s'agissait pas de dénoncer, puisqu'elles étaient entre elles, mais d'assister, au sens fort, à la venue à l'existence d'une version nouvelle de ce qui leur était à toutes arrivé. Il s'agissait de participer à un événement dont la pensée, le « devenir capable de penser ensemble » ce que chacune avait cru unique, honteux, inavouable, était l'enjeu.[171]

Cette notion de *tracer le cercle* est reprise plus loin dans le chapitre 21 - autour de la notion de *reclaim*. À la manière d'une ritournelle, la formulation reprend les mêmes éléments et vient donner des précisions :

> Tracer le cercle, c'est fabriquer une clôture, une séparation, l'espace d'une expérience irréductible à la psychologie individuelle, et qui met bien plutôt en cause ceux qui se nomment individus : tous ceux, toutes celles qui sont réunis, grandes gueules ou anxieux, parano ou plaintifs, semeurs de merde ou assoiffées de bonnes entente, sont d'abord et également « infectés », « empoisonné », quoique sur des modes différents, et tous ont également besoin de ce qu'aucun d'entre eux ne peut produire seul.[172]

---

[171] *Ibid.* p.177
[172] *Ibid.* p.188

Tracer le cercle, c'est ce que no/us tentons de produire avec rΔΔdio cΔΔrgo dans le cadre des *Cerceaux Lunaires*. Créer un espace protégé pour tenter d'y libérer une parole, ainsi que d'y développer une écoute collective. Et pour que cet espace puisse être protégé, il a besoin d'être défini et *tracé*, par un ensemble de règles. Telle est l'importance d'une mixité choisie et définie par les participant·es, de l'importance de concevoir le contenu des émissions collectivement, du rôle de l'animateur·ice de temporiser les voix qui parlent le plus et d'aller chercher celles qui restent silencieuses. Stengers et Pignarre insistent aussi sur la différence entre un groupe de parole qui *trace le cercle* et d'autres manières de se réunir pour produire de l'*empowerment*. Els viennent ainsi préciser la distinction qu'il y aurait entre *tracer le cercle* chez les militant·es écoféministes et d'autres types de cercles. Els décrivent par exemple que l'enjeux d'un cercle chez les Alcooliques Anonymes est d'apprendre à vivre avec une addiction et donc d'apprendre à *vivre-avec* ce qui produit de la capture dans le but de reprendre une vie qui serait « normale » au sein du monde capitaliste. Els ajoutent que la recherche scientifique peut être aussi productrice de cercles mais que ces cercles ont tendance à se définir contre quelque chose pour ensuite l'envahir et le conquérir et que les cercles des féministes et de certaines luttes non-violente, eux, n'incluent pas les non-humains dans les leur. Stengers et Pignarre viennent compléter ces oppositions en précisant où réside l'un des enjeux spirituels des sorcières néo-païennes :

> Ce qui y est convoqué, celle qui, disent les sorcières, « revient » est celle à qui l'on rendra grâce pour l'événement qui rend capable de s'ouvrir et d'apprendre. Qui rend capable de sortir et de rencontrer autrement ce qu'il a fallu d'abord mettre dehors. Honorer la déesse, c'est apprendre à la fois à fermer et à faire exister à l'intérieur le « cri[173] » d'un monde qui demande que l'on apprenne comment le rejoindre.

[173] Ce « cri » est expliqué par Stengers et Pigarre comme signifiant « Nous voulons un autre monde ». I ·Els précisent d'ailleur qu'il est important de ne pas passer du « cri » à la description du monde que nous voudrions.

Il n'y a pas de Déesse chez rΔΔdio cΔΔrgo, no/us ne passons pas par cette image, ni par cette métaphore. Mais il y a bien un geste de *tracer le cercle* que no/us modélisons analogiquement en tirant des câbles et en branchant du matériel afin de définir l'espace qui no/us relie par des casques et des micros et qui no/us sépare du monde ainsi que l'espace dans lequel se fait entendre mais surtout dans lequel résonne le « cri » et le monde possible que no/us souhaitons rejoindre. Il est mentionné plusieurs fois dans le texte de Stengers et Pignarre que les pratiques d'*empowerment* reposent avant tout sur des « recettes », c'est-à-dire sur quelque chose que l'on ne peut pas toujours expliquer et qui ne marche pas à chaque fois ou dans toutes les situations. Les « recettes » impliquent que l'on puisse les transmettre, mais aussi les voler, mais surtout qu'elles impliquent d'être adaptées, réinventées et modifiées chaque fois qu'on les utilise :

> Il ne faut surtout pas s'y tromper. Qui dit recette ne dit pas technique molle, technique de second ordre. Si les recettes d'empowerment ne renvoient pas à une théorie qui les justifierait, c'est parce que la question de la justification est une question pauvre par rapport à ce qui désigne leur réussite, l'événement d'un devenir. De telles recettes n'expliquent pas, elles ne visent pas, à la manière d'un protocole expérimental, à assurer la reproduction de ce qu'il s'agit de réussir, ni non plus à définir cette réussite à partir des conditions qui la rendraient reproductible. Un événement n'est pas reproductible, mais il est possible d'explorer les possibilités de l'amener à se répéter. Les recettes d'*empowerment* correspondent à un art de la répétition, chaque fois différente et chaque fois risqué.

La recherche de rΔΔdio cΔΔrgo est donc une recherche de « recettes » pour *tracer le cercle* dans laquelle, le plateau-radio devient ainsi, n'ont pas un espace pour « honorer la déesse », mais la pratique qui nous permet de *tracer des jeux de ficelle*, c'est-à-dire l'abstraction entre groupe de parole, recherche et art sonore. S'il n'y a pas de déesse chez rΔΔdio cΔΔrgo, il n'en demeure pas moins une tendresse infinie pour le son, un rapport et un soin entre participant[e]s et matériel ainsi qu'un amour profond pour l'écoute. Le plateau-radio permet ainsi de s'écouter différemment entre no/us mais aussi, grâce à

l'enregistrement, de se réécouter soi-même parmi le collectif, de prendre conscience de la place que l'on y prend, de celle qu'on laisse et de celle que le collectif no/us donne.

III - Le cercle comme espace d'écoute et de conscience sonore chez Oliveros

Si *tracer le cercle* permet de définir un espace au sein duquel le collectif met en place des règles pour contrecarrer sa tendance « naturelle » à générer des inégalités dans les prises de parole ou de décision, que se passe-t-il au niveau de l'écoute qui se met en place durant une émission du Cerceau Lunaire. Pour continuer à suivre le fil entre féminisme, espace en non-mixité et *empowerment*, notre jeu de ficelle va nous permettre de faire un nouveau pas de côté vers la musicologie et les théories de l'écoute à travers l'approche de Pauline Oliveros dans les *Sonic Meditations*. *Les Sonic Meditations* est une pièce sonore composée par Pauline Oliveros[174] en 1971 dont la partition est constituée de 25 méditations dédiées au ♀ *Ensemble*[175] ainsi qu'à l'aviatrice Amelia Aehart[176]. Dans ces méditations sonores, Oliveros propose une série de jeux d'écoute, d'improvisations sonores pour voix ou pour instruments, et de visualisations à interpréter collectivement.

---

[174] Notre synthèse. Pauline Oliveros (30 mai 1932 – 24 novembre 2016) était une compositrice et accordéoniste américaine, figure centrale dans le développement de la musique expérimentale et électronique de l'après-guerre. Fondatrice du San Francisco Tape Music Center dans les années 1960, elle a également enseigné dans plusieurs institutions prestigieuses telles que Mills College et l'Université de Californie à San Diego. Connue pour ses théories novatrices, Oliveros a introduit les concepts de "Deep Listening" et "conscience sonore", associant l'improvisation, la musique électronique, et des pratiques méditatives pour encourager une écoute profonde et consciente des environnements sonores. (wikipédia https://en.wikipedia.org/wiki/Pauline_Oliveros)

[175] Le ♀ Ensemble est un groupe de femme en non-mixité qui repétait chez Pauline Oliveros dans les annés 1970

[176] Amelia Earhart (1897-1937), pionnière de l'aviation américaine, est devenue célèbre en 1932 en tant que première femme à traverser l'Atlantique en solitaire. Elle a également établi de nombreux records de vol et s'est engagée pour les droits des femmes et l'égalité des sexes. En 1937, lors d'une tentative de tour du monde en avion, elle a disparu au-dessus de l'océan Pacifique, et son destin demeure un mystère.

Les méditations impliquent toutes de suivre la même procédure constituée de quatre actions:

- Produire réellement du son
- Imaginer activement les sons
- Être à l'écoute des sons présents
- Se souvenir des sons passés

La partition est précédée d'un texte d'introduction dans lequel Oliveros explicite qu'elle est *« particulièrement intéressée par le pouvoir guérisseur de l'énergie sonore et de la transmission de cette dernière au sein du groupe »* [177]. Elle développe cette idée en décrivant que la part de soin liée à la pratique des méditations sonores se manifeste de quatre manières. Le soin apparaît en relation avec les actions énoncées ci-dessus :

1) Lorsque des individus se sentent reliés à travers une expérience partagée.
2) Lorsque l'expérience d'ure des participantes devient manifeste et acceptée par le reste du groupe.
3) Lorsque l'ure des participantes se sent présente et en accord avec celles et ceux qui l'entourent.
4)Lorsque les souvenirs ou les valeurs d'ure des participantes sont intégrés dans le temps présent et compris par les autres.[178]

Chez Oliveros, ce qui soigne dans le son, c'est sa propriété à pouvoir donner une représentation en temps réel d'un ensemble d'individus. Les quatre points énoncés ci-

[177] Notre traduction. Pauline Oliveros, *Sonic Meditation*, Smith Publications, 1971, p. 3.

[178] Texte original : Healing can occur in relation to the above activities when : 1) individuals feel the common bond with others through a shared experience. 2) when one's inner experience is made manifest and accepted by others. 3} when one is aware of and in tune with one 's surroundings. 4) when one's memories, or values, are integrated with the present and understood by others. traduit par l'autrice de la thèse, Ibid.

dessus reprennent des éléments des « recettes » d'*empowerment* présentées par Pignarre et Stengers. Sauf qu'au lieu de distribuer des rôles pour modérer la parole de celles et ceux qui prennent plus de place, ce sont les quatre actions mentionnées dans le paragraphe précédent qui jouent cette fonction. Chaque participant·es est invité·e à « Être à l'écoute des sons présents » et à « Se souvenir des sons passés ». Ce sont ces deux consignes qui font ici la « recette » et mais aussi qui font partie du geste musical en intégrant explicitement la notion d'écoute dans la partition. Ce qui soigne dans le son, chez Oliveros, c'est sa propriété à générer une représentation en temps réel d'un groupe d'individus qui se manifeste par l'apparition d'un matériau sonore hétérogène et polyphonique. Cette manifestation co-générée par les participant·es leur permet de s'auto-réguler en tant qu'individus, mais aussi en tant que groupe, en transmettant des informations à travers les sons. Le matériau sonore produit lors d'une méditation sonore permet de suivre le cours de l'improvisation et renseigne les participant·es à tout moment sur la présence de chacun·e, sur leur capacité à agir et à faire corps ou à se mettre à distance et à s'approprier ce matériau sonore. Enfin, c'est un point à ajouter parce qu'il est mentionné par Stengers et Pignarre, le matériau sonore produit permet aussi de manifester des complicités et de créer des jeux en invoquant au cœur de cet « écosystème » sonore des éléments apportés par d'autres au préalable, c'est-à-dire qu'en plus d'indiquer aux autres qu'on leur fait de la place, il est aussi possible de les citer pour leur dire qu'en plus d'être écoutés, ils sont entendus.

La question de l'écoute chez Pauline Oliveros a été théorisée par Heidi Von Grunden[179]. Dans son article « The Theory of Sonic Awareness in the Greeting by Pauline Oliveros », elle développe le concept de *sonic awareness* à propos du travail de Pauline Oliveros, que l'on peut traduire en français par *conscience sonore :*

[179] VonGunden Heidi, « The Theory of Sonic Awareness in the Greeting by Pauline Oliveros », Perspectives of New Music,n°19, vol.1/2,.

> La conscience sonore est une théorie perceptive sur la manière dont nous entendons et produisons des sons. Elle repose sur deux modes de traitement de l'information humaine : l'attention et la conscience. Comme l'explique Oliveros, la conscience est globale, non linéaire, et enregistre des informations sensorielles, imaginées et mémorisées, tandis que l'attention est focalisée, occupée par du matériel singulier ou séquentiel et linéaire.[180]

Selon Oliveros, l'écoute possède au moins deux dimensions qui correspondent à la « conscience » et à « l'attention ». Ce qu'elle nomme la « conscience » se porte sur la perception des aspects globaux et non-linéaires du son, incluant ce que l'on entend sans nécessairement se focaliser dessus comme certaines résonances, variations de timbre ou autres bruits parasites ou ponctuels et qui souvent participent à définir l'environnement. L'attention, elle, se porte sur les aspects distincts et identifiables du son cherchant à révéler les motifs, les récurrences ou les spécificités propres à chaque timbre.

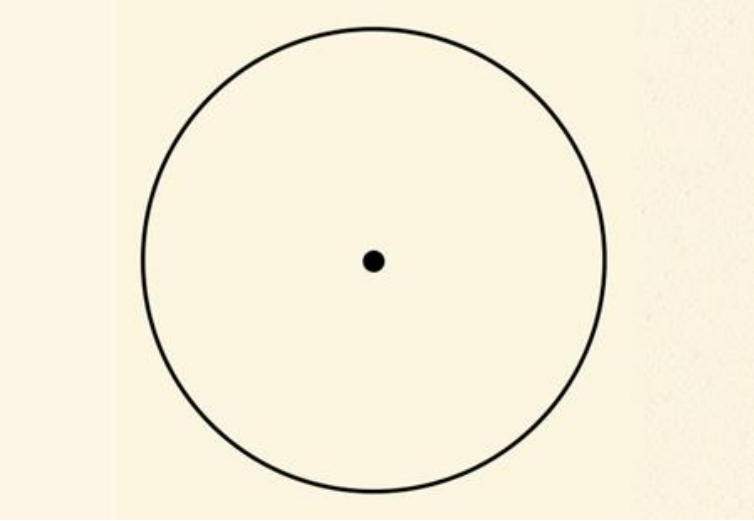


Figure 12 : Oliveros utilisait cet icône d'un cercle avec un point au centre pour symboliser la relation entre l'attention (le point) et la conscience (le cercle).

[180] Notre traduction. Heidi vonGunden, « The Theory of Sonic Awareness in the Greeting by Pauline Oliveros », *Perspectives of New Music*, 19-1/2, 1980, p. 409-416.

Pauline Oliveros propose une approche qui à la fois concorde avec d'autres approches de l'écoute comme celle de Pierre Schaeffer[181], avec les distinctions entre Ouïr, Écouter, Entendre et Comprendre, et qui en même temps s'en distancie dans la manière dont elle l'emploie en tant que compositrice. Dans l'introduction des *Sonic Mediations*, Oliveros insiste sur deux autres aspects qui font la spécificité de cette partition. Tout d'abord le fait que la musique produite ne s'adresse pas à des spectateurs mais aux participant[e]s :

> Pauline Oliveros a abandonné la pratique de la composition/interprétation telle qu'elle est généralement établie aujourd'hui pour des explorations sonores qui incluent tous ceux qui souhaitent participer. Elle tente d'effacer la relation sujet/objet ou interprète/public en revenant à des formes anciennes qui excluent les spectateurs. Elle s'intéresse à la communication entre toutes les formes de vie, par l'énergie sonore. [182]

Le fait que la musique produite ne soit pas destinée au spectateur redéfinit aussi le rôle et la fonction de cette musique qu'elle définit comme étant « le produit dérivé bienvenu de cette pratique ». Cette déconstruction de la relation sujet/objet dans laquelle il n'y a plus de distinction entre celles et ceux qui écoutent et celles et ceux qui produisent du son met la musique de Pauline Oliveros, contemporaine de Karlheinz Stockhausen, John Cage ou Pierre Boulez, en rupture avec son époque en décentrant par la même occasion la fonction de compositrice. Celle qui compose n'est pas celle qui écrit la musique, celle qui compose est celle qui propose une « recette » pour que la musique se co-génère à l'intérieur d'un cercle qui n'inclut pas les spectateur·trices.

---

[181] SCHAEFFER, Pierre, *Traité des objets musicaux*, Paris, Le Seuil, 1966, p. 105
[182] Notre traduction. Pauline Oliveros, *Sonic Meditation*, Smith Pulications, coll. « American Music », 1971, p. 3

Cette adresse au collectif est aussi ce qui distingue la musique d'Oliveros d'autres productions comme les compositions liées au paysage sonore ou au *field recording*, parfois traduit par « enregistrement de terrain ». Dans *The Tuning of the World*[183] publié en 1977, Edmond Murray Shafer définit le paysage sonore comme étant « composé d'événements entendus non pas comme un ensemble homogène et indifférencié, mais comme un agrégat de sons individuels, chacun étant unique en son genre et pouvant être décrit séparément. »[184] Chez Schafer le paysage sonore se construit autour de trois types de son. Tout d'abord, les « sonorités toniques » (*Keynote Sounds*) qui sont les sons qui forment le contexte sonore de base d'un lieu et qui sont perçus de manière inconsciente, comme le bruit du vent ou des vagues. Puis les « signaux sonores » (*sound signals*) qui nomment les sons qui se démarquent et attirent notre attention, tels que les cloches, les sirènes, ou les annonces publiques. Enfin il y a les « marqueurs sonores » (*soundmarks*) qui sont des sont uniques et spécifiques à un lieu particulier, contribuant à son identité sonore, comme un chant d'oiseau distinctif ou une cloche d'église spécifique. Dans le cas des *Sonic Meditations*, ce sont les participant·es qui constituent cet agrégat de sons individuels en manifestant leur présence devenant tout à tour signaux, marqueurs ou sons de fond au même titre que l'espace dans lequel se déroule l'une des méditations. Ce que nous tentons de proposer ici en remontant les matriochkas de notre pensées, c'est que dans le cas des *Sonic Meditations*, les participant·es co-génèrent un paysage sonore dont ·ils sont à la fois responsables mais aussi interdépendantes, et que ce paysage rend audible ce qui traversent chacun·e durant l'expérience en y réagissant, en lui donnant de la place ou en l'accompagnant. À ce titre, nous pouvons nous permettre de qualifier le son produit durant une méditation sonore non comme un paysage, qui renverrait à une portion d'un « pays » perçu par un auditeur à 360 degrés autour de lui, mais comme un écosystème qui existe par et pour lui-même,

[183] R. Murray Schafer, *The tuning of the world*, New York, Knopf, 1977 .
[184] Notre traduction. *Ibid.* p. 152

dont chaque participant·e·s est membre, mais surtout auquel chaque participant·e·s appartient. Les *Sonic Meditations* sont des expériences d'appartenance très fortes qui sont en même temps éphémères. Ce sont des « recettes » d'*empowerment* dans le sens où elles mettent en place les conditions qui peuvent permettre de libérer non pas une parole, mais une voix, un « cri » au sein d'un collectif. Cette voix, une fois qu'elle s'est manifestée, n'est plus nécessairement tributaire du collectif pour se faire entendre et pour exister car, plus qu'écoutée, elle a été intégrée par le collectif en produisant un effet dans un écosystème sonore. Créer les conditions qui permettent de manifester le « cri », le monde possible d'au moins un individu, nécessite que ce « cri » se sente, et soit entendu et compris par d'autres. C'est à cela que sert le geste de *tracer le cercle*, et c'est un geste qui no/us prendra du temps à saisir et à déployer dans le cadre des expériences de plateau-radio de rΔΔdio cΔΔrgo et que no/us décrirons plus loin dans la thèse.

IV - *Éducafion*, une tentative d'*empowerment* radiophonique ?

Si les enjeux d'*empowerment* et de *tracer le cercle* imprègnent la manière dont no/us souhaitons penser la radio, *Cerceau Lunaire* est une expérience qui est à mi parcours entre ce que no/us voulons faire et ce que no/us produisons réellement. *Cerceau Lunaire* est enregistré dans des conditions de direct, ce qui implique plusieurs enjeux contradictoires avec l'idée de *tracer le cercle* chez Stengers et Pignarre, ou de la conscience sonore chez Oliveros. Tout d'abord les participant·e·s savent qu'ɨ·ls sont enregistré·e·s et que l'émission va être diffusée par la suite sous la forme d'un podcast dans lequel il n'y aura pas ou peu de montage. Ce qui est contradictoire ici, c'est que cette médiatisation de la parole induit la question des représentations du côté de l'animation comme des participant·e·s. Les participant·e·s se savent enregistré·e·s, ɨ·ls se savent « sur écoute » et déploient donc une *persona* (au sens de Jung), c'est-à-dire un masque qui se manifeste dans la parole par le ton et les modes discursifs, comme nous pouvions

l'entendre dans *Sabbat Cyborg*. Nous nous intéressons dans cette partie à une émission en particulier, *Educafion*[185], qui aborde la question de l'éducation sexuelle.

« Pouvoir du prisme lunaire, transforme-moi ! », ce sont par ces mots tirés du dessin animé *Sailor Moon*[186] que le générique de l'émission débute, suivi d'accords de guitare lourds et de hurlement d'une voix féminine. Le générique pose une atmosphère claire-obscure entre la voix *anime* et adolescente que l'on entend et la piste du groupe de *doom metal Monarch*. Passé le générique, l'émission commence par un accordage collectif qui consiste à se frotter les mains à l'unisson autour du micro omnidirectionnel[187] puis de frapper des mains au même moment. L'émission est introduite par Aurélia Nardini, elle présente le thème sans présenter les participant[e]s pour les anonymiser, ni la musicienne qui accompagne l'émission. Les participant[e]s ne sont présenté·s ni comme expert[e]s d'un champ particulier, ni par leurs origines sociales ou ethniques, ·ls ne sont tout simplement pas présentés pour des raisons d'anonymat. Seuls les timbres des voix vont dissocier les personnes qui prennent la parole. Ensuite, l'une des participant[e]s parle d'une chose qu'elle a apporté pour préparer l'émission, un résumé d'un autre podcast sur

185 rΔΔdio cΔΔrgo, « Education », *Cerceau Lunaire*, 5, La Cave40, Bourges, mars 2018, 2:03:52, en ligne, < https://soundcloud.com/raadiocaargo/cerceaulunaire5 >.

186 Notre synthèse. Bishōjo Senshi Sailor Moon (美少女戦士セーラームーン) est une franchise japonaise, créée par Naoko Takeuchi en 1992, qui inclut manga, anime, comédies musicales, jeux vidéo, et autres produits dérivés. Elle relate les aventures d'Usagi Tsukino (月野うさぎ), une adolescente découvrant qu'elle est Sailor Moon (セーラームーン), une héroïne aux pouvoirs magiques, combattant le mal au nom de l'amour et de la justice. Malgré des critiques sur son scénario, Sailor Moon connaît un succès mondial, revitalisant le genre magical girl, et a remporté des prix prestigieux comme le prix Kōdansha du manga (講談社漫画賞) et l'Anime Grand Prix (アニメグランプリ) en 1992. (wikipédia https://fr.wikipedia.org/wiki/Sailor_Moon)

187 Notre synthèse. Les capteurs de pression omnidirectionnels réagissent aux variations de pression sonore indépendamment de la direction d'origine de l'onde, en vibrant selon ces variations. Utilisés dans les microphones omnidirectionnels, ils sont insensibles au vent. Les microphones à effet de surface, quant à eux, sont des capteurs de pression fixés sur une surface qui amplifie la pression acoustique dans l'hémisphère délimité par cette surface. (wikipédia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Microphone)

l'éducation sexuelle, *Le sexe comme objet - Savoirs et sexualités*[188]. Ce premier partage, permet aux autres participant·e·s d'intervenir pour partager leur vécu sur certains points abordés comme la première fois qu'iels ont pu bénéficier d'une représentation d'un clitoris, mais aussi pour comparer leurs expériences d'éducation sexuelle en cours de Science et Vie de la Terre (SVT). Ainsi, à partir d'un objet qui leur est extérieur, la parole de chacun·e se délie peu à peu et la discussion sur les cours de SVT les amène à partager leurs expériences sur l'absence de distinction entre plaisir et reproduction dans la manière dont les questions de sexualité leur ont été transmises. En arrière-plan, on entend des sons de synthétiseur, parfois un effet de réverbération se fait entendre très légèrement sur les voix. La discussion se poursuit, des sons de gouttes d'eau apparaissent en arrière-plan et les séquences de synthétiseurs se modulent. Le synthétiseur accompagne la parole sans la perturber et l'on peut entendre que les sons sont improvisés et que la musicienne cherche et explore son instrument en parallèle du groupe qui s'explore lui-même. Autour de la minute 26:35, il y a une première pause musicale. Le micro omnidirectionnel est coupé, l'enregistrement continue et les participant·e·s peuvent faire une pause. Lorsque l'émission reprend, un nouveau sujet est abordé à travers un exercice très radiophonique qui consiste à décrire une image tirée au hasard dans l'ouvrage *Eroticas Universalis*[189], apporté par un·e autre participant·e·s, l'image représente :

> Une silhouette, un personne, je ne saurais pas dire masculin ou féminin que l'on voit de dos. Je dirais qu'il y a une musculature qui me fait plutôt penser à du masculin ainsi qu'une cambrure plus féminine, un nez à la grecque, et il porte ou elle porte sa main droite à son anus, voilà et il insère un ou deux doigts, en tenant très gracieusement l'autre main de façon… un peu élevée, les doigts légèrement écartés une sorte de grâce assez particulière.

---

[188] « Le sexe comme objet - Savoirs et sexualité : un podcast à écouter en ligne », dans *France Culture*, 30 janvier 2018, en ligne, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/serie-le-sexe-comme-objet-savoirs-et-sexualite>, consulté le 24 octobre 2024.

[189] Gilles Néret et Chris Miller (dir.), *Erotica universalis*, Köln, Taschen, 1994

Il y a une petite volute qui lui sort du ventre, on imagine le ventre, à moins que ce soit une mèche de cheveux extrêmement longue qui pend de l'autre côté.

La description se fait dans les rires et la complicité. Puis, dans la foulée, ue autre participantes lit un poème, *Poème à celle que nous étions*, écrit pour l'occasion. Le poème est une lettre qu'iel adresse à l'adolescente qu'iel était. En voici un extrait autour de la minute 33 :42 :

Ton désir est légitime
Ton corps est légitime
T'as le pouvoir de prendre ton temps
Prendre le temps
Attraper, arracher, accrocher
Le temps d'être sûre de ton choix
Ta volonté, ton désir,
Dire non, dire oui
Ton désir est légitime, aussi tes changement d'avis, de fusil d'épaule, de bord
T'as le pouvoir de toucher ton corps
De toucher tout ton corps,
Nous sommes nos corps
Le corps être éthérique qui domine , assujettit, manage
Son enveloppe corporelle n'existe pas
L'être éthérique qui gère et organise n'existe pas
Ton corps c'est toi,
Toi, ton corps, ton âme
Ta sexualité est tienne,
Ton sexe est tien
Ton corps est entier plein de joie, de possible, de liberté, de position
Ton désir est de légèreté
Je suis moi-même la matière de mes idéaux-idéelles
Fracas en nous contre le réel

Contenir le monde en soi

Tu as le vouloir

Tu as le pouvoir de te faire du bien

De découvrir ton plaisir

A prendre ton temps

A prendre ton corps plaisant

Résister aux injonctions sociétales

Ton âge n'est pas un enjeux fondamental

Ta résistance est légitime

Ton désir également

Anéantis la norme d'appartenir, d'appartenance

Dans toute sa forme présence absence, prescience, constance

T'as le pouvoir de choisir, refuser, ressentir, régénérer, recentrer, décentrer faire jaillir

T'as le pouvoir de t'extirper des entraves, entrailles,

Tentation, tentacule du poulpe sociétal

Tu as le pouvoir en toi

Tu possèdes le droit, oui absolument tu détiens la capacité d'opposer au poulpe d'acier ton désir assuré d'étain blanc.[190]

À la suite du poème, les participantes s'interrogent sur ce qu'ils auraient voulu dire à l'adolescente qu'ils étaient. Ils en débattent, se remémorent ce qui a été important à leur adolescence, confirment ce qu'ils ont vécu en commun et ce qui les différencie dans leurs rapports à leur famille, leurs parents ou leurs amis. C'est entre ces phrases que les distinctions de classes sociales ou d'origines ethniques se font entendre. Ce que l'on entend c'est qu'aucune parole n'en annule une autre, elles s'additionnent pour produire une cartographie de leurs adolescences à travers le prisme de l'éducation sexuelle de chacun. La discussion se poursuit, et nous mène aux rapport avec les garçons et à la

[190] Poème écrit par Amarin Thiberge

manière dont ɨls se percevaient sexuellement vis-à-vis des garçons, du besoin d'appartenir à des groupes, et aux pressions exercées par ces groupes sur la sexualité et les relations dans la vie adolescente. Puis, vers 54 :40, une seconde pause musicale se fait entendre par une titre de LV2 – *No Techno* suivie d'une performance de Laura Zylberyng et de son projet xəbərdarlıq, intitulée *Chanson du sang* qui est dédiée aux menstruations. La discussion reprend, un texte de Mâkhi Xenakis sur la sexualité infantile est lu. L'extrait est tiré du livre *Laisser venir les secrets*, et décrit la relation qu'une petite fille entretient avec sa propre sexualité et son désir. Le texte lu, de nouveau sert de point de départ pour glisser vers l'intimité de chacun·e sans jamais le forcer. Puis il est mentionné qu'une troisième partie de l'émission sera consacrée aux représentations de la sexualité et de l'éducation sexuelle dans les médias. Nous comprenons que l'émission a été partiellement écrite, chapitrée par des thèmes, et qu'une partie des paroles et des interventions proposées qui semblaient spontanées ont probablement été écrites. On y parle des magazines pour jeunes filles, des représentations féminines dans la publicité et les films, ainsi que de l'évolution de la représentation des menstruations dans les publicités pour serviettes hygiéniques.

Durant toutes ces discussions, lectures et interventions, les participant·es sont accompagné·es par une musicienne, MINA MANIA, qui est présente dans la cave ou s'enregistre l'émission. À 1 :32 :3, la musicienne qui accompagne l'émission ce jour, MINA MANIA est mise en avant à son tour et performe une improvisation pour les autres participant·es. C'est précisément le moment où, d'un point de vue sonore, ce qui était à l'arrière-plan passe au premier plan. L'animatrice introduit l'improvisation comme étant « un autre discours féminin non-verbal » et l'improvisation électronique déploie la séquence que l'on a pu entendre être modulée durant toute la durée de l'émission. Entre séquence répétitive et ritournelle, MINA MANIA épaissit et travaille le son de son dispositif modulaire. Synthétiseur de différentes qualités, pédales de guitare, le son est hybride, naïf et punk à la fois. Et surtout, le son qui s'est fait discret durant une heure et demi dispose du temps dont il a besoin, une vingtaine de minutes environ, pour

faire ce que les autres participant[e]s ont pu faire durant l'émission, c'est-à-dire *jouer*. En fin d'émission, autour des 01 :50 :30, de nouvelles images du recueil d'*Erotica Universalis* sont tirées au hasard pour être décrites. Dans cette fin d'émission, l'attention est à la fois dispersée et joyeuse. Après la description des images, la discussion aborde les liens entre rêve et masturbation. Il y a plus d'effet produits depuis la table de mixage, et plus qu'une dispersion, nous pouvons entendre qu'une complicité s'est installée entre les participant[e]s, incluant aussi la technique.

- Participante : Je reviendrai bien sur à la masturbation, c'est quelque chose que l'on a rapidement abordé, car c'est la grande absente de l'éducation sexuelle, je pense que ça pourrait être intéressant d'en parl….
- Animatrice : Non mais en fait c'est parce que ça rend sourd en fait ![191]
- Tout le monde : Ha, ha ha ha ha ha !
- Animatrice : Non mais comment en parler à la radio [si ça rend sourd] ?

La discussion se poursuit et l'enregistrement se termine sur des suggestions pour trouver le thème de la prochaine émission, peut-être *Éducafion 2* pour parler des thèmes qui n'ont pu être abordés aujourd'hui avant de se terminer par le même geste collectif, celui frotter ses mains ensemble autour du micro pour les taper à l'unisson dans une montée portée par des effets sonores, suivi du générique.

Pour conclure, ce chapitre nous permet de mieux comprendre les enjeux d'*empowerment*, que l'on trouve dans la pensée des sorcières écoféministes américaines à travers la théorisation qu'en font Stengers et Pignarre. À partir de la notion de tracer le cercle, nous avons pu déterminer l'importance de créer des espaces temporairement

[191] Il fut une époque où certains adultes disaient aux enfants que la masturbation pouvait rendre sourd si on la pratiquait trop souvent.

clos afin que puisse y apparaître ce que Pignarre et Stengers nomment un « cri ». L'un des enjeux de recherche de rΔΔdio cΔΔrgo est donc de reclaim le plateau-radio comme espace qui permet d'y *tracer le cercle*. Nous avons aussi pu nous intéresser à ce qu'il se produit au niveau de l'écoute lorsqu'un cercle se trace et qu'un ensemble de conditions sont réunies pour que chacu·e y trouve sa place. Il serait difficile de définir ce que les participant·es gardent de cette expérience, surtout si cette expérience ne se produit qu'une seule fois. *Tracer le cercle* chez rΔΔdio cΔΔrgo à l'époque du *Cerceau Lunaire*, impliquait un jeu délicat de préparation en amont, d'inclure les participant·es dans cette préparation, et une approche particulière pour que la parole se libère non pas parce que c'est ce qui était demandé mais parce que le cadre et les relations tissées en amont d'une émission, invitent à pouvoir la saisir et induisent cette libération. D'autre part, nous avons pu mieux nous saisir des enjeux d'écoute avec la pensée de Pauline Oliveros : tisser notre *jeu de ficelles*. Mais une chose n'a toujours pas été abordée concernant l'écoute collective au casque. Il s'agit de l'état dans lequel cette écoute augmentée a lieu et la manière dont il influence les prises de parole durant les *Cerceau Lunaire*. Il n'y a pas réellement d'étude sur le contexte d'écoute au casque propre à un plateau-radio, et c'est un aspect que no/us allons chercher à développer dans cette réflexion car notre SF se tisse aussi dans les espaces qui se créent par l'immersion au casque audio. À l'écoute d'*Éducafion*, on peut réellement entendre la parole passer d'un discours distancié qui parle d'éléments ou d'œuvres consultées à une parole intime qui partage des expériences vécues et affectives. Il no/us semble ici très important de mentionner qu'à l'époque, rΔΔdio cΔΔrgo a aussi tenté de mener le même genre d'émission avec un groupe d'hommes pour le projet *Virgilité*[192], et que cette expérience n'a pas pu être menée car le dispositif n'a pas suffi à libérer une parole qui restait très distanciée une fois l'enregistrement lancé, et qui ne permettait pas d'adresser les problèmes évoqués en

[192] rΔΔdio cΔΔrgo, « Feux de camp », *Virgilité*, 0, La Cave40, Bourges, 2018, 2:00:32, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/feux-de-camp-virgilites-0>.

amont ou entre les tentatives d'émissions. C'est à cet endroit précis que se révèlent la limite et surtout la différence entre les « recettes » d'*empowerment* et les protocoles reproductibles. Les « recettes » ne peuvent être faites que sur mesure pour devenir des outils dont l'autre peut se saisir afin de *devenir capable d'apprendre*. Toutefois c'est aussi la responsabilité de l'autre de vouloir s'en saisir.

Chapitre 3 : Ceux qui partent d'Omelas, le Hörspiel comme fiction-panier possibles et sonores

I – Compte-Rendu du processus de travail

a) Contexte et intention

Le 28 Février 2018 a lieu à l'École Supérieure d'Art de Bourges l'enregistrement de *Ceux Qui Partent D'Omelas*[193], une improvisation radiophonique portée autour du texte d'Ursula Le Guin du même nom. Cette improvisation est organisée par rΔΔdio cΔΔrgo pour no/us permettre de continuer d'expérimenter le dispositif de *mix-up* déployé durant *Ondes Sauvages, Une Radio Des Morts*. L'enregistrement est prévu pour être diffusé lors de la session *RadioRadio* du mois de Février 2018, *Fait Vriller*[194], le soir même.

Ursula Le Guin étant décédée quelques jours plus tôt, le 22 janvier 2018, no/us envisageons cette improvisation comme un moment de commémoration à la mémoire d'une autrice importante à nos yeux. L'utilisation d'un texte d'Ursula Le Guin est important pour no/us car Donna Haraway y fait souvent référence dans ses ouvrages, du *Cyborg Manifesto*[195] à *Staying with the trouble, Making Kin in the Chthulucene*[196]. No/us avons découvert Ursula Le Guin durant une lecture

[193] Pièces radiophonique en écoute à cette adresse : https://soundcloud.com/raadiocaargo/ondes-sauvages-ceux-qui-partent-domelas
[194] L'émission est en écoute à cette adresse : https://radioradio.fr/session-41/
[195] HARAWAY, Donna J., *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s*, Socialist Review, no. 80 (1985): 65-108.
[196] HARAWAY, Donna, *Staying with the trouble, Making Kin in the Chthulucene*, Duke University Press, Durham and London, 2016

performée du collectif *Qimera Rosa*[197] du texte *Le Manifeste Chthulucene de Santa Cruz*[198] lors des Rencontres Bandits-Mages 2016[199]. Dans ce texte, Haraway présente l'ère actuelle dans laquelle nous vivons en utilisant le terme d'anthropocène, c'est-à-dire une ère géologique durant laquelle la majeure partie des changements sont liés à la présence et l'activité humaine et causent le réchauffement climatique. Elle propose dans ce manifeste de repenser nos liens avec les non-humains – les végétaux, les minéraux et les animaux – en imaginant une ère science-fictionnelle dans laquelle humains et non-humains tissent des relations symbiotiques pour défaire ce que les humains et la pensée capitaliste on mis en place durant les deux derniers siècles. Elle nomme cette ère le *Chthulucène*[200]. Haraway mentionne Le Guin comme l'une des « conteuses les plus importantes du *Chthulucene »*, au même titre que le réalisateur Hayao Miyazaki ou que le jeux vidéo *Never Alone*[201].

Le texte, *Ceux Qui Partent D'Omelas*, est une nouvelle de six pages écrites par Ursula Le Guin et découverte dans la revue littéraire *Bifrost* 78. Cette nouvelle décrit le monde d'Omelas comme une utopie dans laquelle il fait bon vivre. L'autrice y décrit des processions avec des chevaux, un niveau technologique à la

---

197 Quimera Rosa (Chimère Rose) est un laboratoire artistique de recherche et d'expérimentation sur identités, corps et technologie, créé à Barcelone en 2008 et qui est devenu nomade depuis mai 2014. QR s'inspire de la notion de cyborg définie par Donna Haraway comme « chimères, hybrides théorisées, faites de machine et d'organismes ». (https://quimerarosa.net/about/francais/)

198 HARAWAY, Donna, traduction par Ewen Chardronnet, La Planète Laboratoire n, 2016 le texte est consultable à cette adresse https://laboratoryplanet.org/wp-content/uploads/2016/04/PLANETELABORATOIREn5.pdf

199 Détail sur l'évènement ici https://aaar.fr/agenda/evenement/rencontres-bandits-mages-2016/

200 Chthulucène: le terme a trois sources : une petite araignée californienne, Pimoa Cthulhu, dont Haraway reprend le nom en le croisant avec le terme grec chthonos, qui fait référence aux forces et créatures chthoniennes, c'est-à-dire aux créatures de la terre, des profondeurs, aux forces rhizomatiques qui se ramifient et qui se lient. « Cène » vient aussi du grec : kainos renvoie à une temporalité présente, que Haraway dit « épaisse ». Dans un des entretiens du livre, elle définit donc le Chthulucène comme « un temps épais pour les chthoniens » (p. 74). Ainsi formulée, cette définition est obscure et inaccessible : Habiter le trouble avec Donna Haraway la déplie et l'éclaire. — (Laura Aristizabal Arango, 2020, Continuer une exploration du Chthulucène avac Donna Haraway.

201 Article wikipédia sur le jeu Never Alone https://fr.wikipedia.org/wiki/Never_Alone_(jeu_vid%C3%A9o)

fois avancé et raisonnable, la présence de drogue sans addiction, une sexualité épanouie ainsi qu'un rapport au pouvoir apaisé. Pourtant, dans l'une des caves d'Omelas, un jeune enfant est séquestré et maltraité. Cet enfant maltraité, tous les habitants d'Omelas en connaissent l'existence et savent où ils se trouvent. Ils savent aussi que l'équilibre et la joie de vivre à Omelas n'est rendu possible que parce que cet enfant est sacrifié. Alors parfois, comme sur un coup de tête, réalisant l'ampleur de l'injustice que représente cette condition, certains partent d'Omelas n'y reviennent jamais.

Pour travailler la *mise en onde*[202] de ce texte, nous avons demandé la participation de certaines étudiant·es[203] qui avaient déjà travaillé avec nous. Bien que nous apprécions le contenu de la nouvelle, ce qui nous intéresse pour notre improvisation est de l'utiliser comme prétexte pour pousser plus loin nos expérimentations de jeux de ficelles et de *mix-up*. Inspirés par le texte de Donna Haraway nous imaginons le dispositif radiophonique. La première expérience de *mix-up*, alors basée sur la notion de *cut-up* chez William S. Burroughs lors de l'émission *Ondes Renardes, Une Radio Des Morts*, s'était faite sur l'intégralité d'un direct radiophonique d'environ deux heures. No/us avons pour cette session l'envie d'utiliser ce dispositif pour faire une pièce plus courte, d'une trentaine de minutes. Le dispositif étant aussi très lourd, no/us avons opté pour un enregistrement réalisé le jour même et non en direct afin de limiter le stress généré par celui-ci. Un autre point qui avait été noté lors de l'expérience précédente était que la réécoute du direct avait laisser une certaine frustration chez les étudiant·es car le montage en temps réel produit par le *mix-up*, avait tendance à écarter beaucoup d'éléments

[202] Expression passée d'usage qui servait à désigner la réalisation d'une émission radiophonique, principalement dans le sens de captation et de restitution d'une réalité musicale ou sonore (par exemple, un orchestre jouant)

[203] Sont présent·es sur l'enregistrement Crys Aslanian, Amour Chammartin, Anna Zoé Couder, Ambre Dourneau,, Romain Gaudillière, Jon Haure-Placé, Stéphane Joly, Aurélia Nardini et Nicolas Pirus,

produits par ces derniers, notamment les pistes de voix qui peuvent difficilement se chevaucher tout en restant intelligible, en privilégiant les éléments sonores comme les DJ-sets ou les paysages sonores.

Partant de ces différents points, no/us avons défini le dispositif suivant. Les participant[e]s sont disposé-s en cercle dans la salle d'écoute de l'École d'Art de Bourges. Il est ainsi possible de communiquer par le regard ou en faisant des gestes aux autres. No/us avons imprimé quatre versions du texte, deux en français issues de traductions différentes, une version originale en anglais ainsi qu'une traduction en espagnole. Les textes sont répartis entre trois participant[e]s, Nicolas et Ambre se partagent les deux versions françaises et Anna-Zoé disposent des deux autres versions (fig 13).

Figure 13 Ambre Dourneau, Anna-Zoé Couder et Nicolas Pyrus pour la lecture des différentes traduction du texte

Reprenant le principe de créer des espaces sonores séparés grâce aux casques audio, Nicolas est ainsi pairé avec Jon qui manipule des pédales d'effet, Ambre avec

Stéphane qui joue sur le synthétiseur modulaire de l'école et Anna avec Romain installé sur l'orgue électrique mise à disposition dans la salle d'écoute. Enfin Amour qui joue du saxophone et du didgeridoo est relié avec no/us et écoute le mixage final. Ses instruments étant acoustiques, les sons produits par Amour sont entendus de toustes en permanence. Il y a donc en début de performance quatre espaces sonores distincts les uns des autres, trois associant une voix plus un instrument et une dernière qui correspond à ce que no/us et Amour entendons à la table de mixage. Enfin nous avons décidé pour cet enregistrement que no/us seuls serions derrière la table de mixage et à la manipulation des pédales d'effet sur l'ensemble des sources produites (voir fig 14).

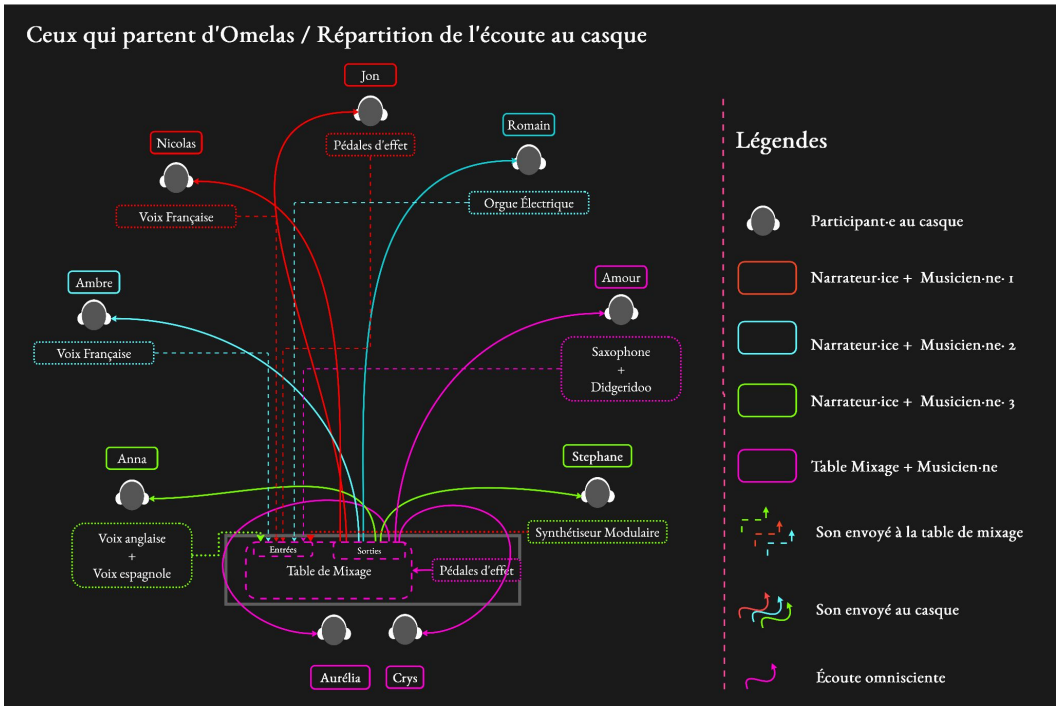


Figure 14 jeu de ficelle la répartition des casques sur Ceux qui partent d'Omelas

Pour cet enregistrement no/us avons ajouté un nouveau paramètre de jeu du côté de la table de mixage. Si les casques utilisés par les retours no/us permettent de créer quatre espaces sonores distincts, no/us avons décidé que la modification de ces espaces pouvait devenir un mode de jeu pour no/us qui sommes à la table de mixage. C'est-à-dire de jouer sur le fait de réunir peu à peu ces différents espaces

séparés les uns des autres en un seul espace sonore, ce qui revient à considérer la modification des conditions d'écoute et d'improvisation des différent[e]s participant[e]s comme un paramètre de création sonore. Si le chapitre « All mixed-up » s'intéresse à spécifier les enjeux de création radiophonique lors de la réalisation d'un montage en direct à partir de sources, de voix éparses, dans un geste inspiré du *cut-up* de William S. Burroughs que no/us décidons d'appeler *mix-up*, comment appréhender la création radiophonique d'une pièce qui mélange cette approche du *mix-up* avec une approche qui consiste à manipuler les différentes conditions d'écoute des participant[e]s ?

Figure 15 Jon Haure-Placé, Romain Gaudillère, Amour Chammartin

II – Le Hörspiel ou jeu d'écoute chez Christa Geitner

a) Introduction au Hörspiel

Avant d'aller plus loin, et pour mieux situer les enjeux de création radiophonique chez rΔΔdio cΔΔrgo, il est important de définir quel type de pièce est produite lors des sessions de *mix-up*. *Ceux qui partent d'Omelas* possède plusieurs ambiguïtés sur son genre radiophonique. Tout d'abord la pièce possède certains aspects propres au *radio drama*[204] de science-fiction qui sont apparus dès la mise en place des radios privées notamment avec le travail d'Orson Welles autour de la *Guerre de Mondes*[205] mais aussi avec la série fantastique *The Shadow*[206], nous pouvons citer de manière plus récente la mise en ondes de *20 000 Lieues Sous Les Mers* [207] produite par France Culture en 2020. Toutefois les *radio drama* se dissocient du théâtre radiophonique par le fait qu'ils ne sont pas simplement des pièces de théâtre radiodiffusées mais bien des pièces de théâtre pensées pour la radio. Les *radio drama* mettent donc en scène des personnages joués par des acteurs et favorisent une narration basée sur des dialogues, soutenus par des effets sonores propres au médium radiophonique. Mais sur quoi la narration repose-t-elle dans une création radiophonique ? Dans son article *Narratology of Audio Art : Telling Stories By Sound*[208], Elke Huwiler cite Marie-Laure Ryan, auquel nous nous intéresserons plus loin dans cette thèse. Ryan exprime tout d'abord que les « codes sémiotiques du langage » semblent les plus appropriés pour raconter une histoire, elle ajoute ensuite qu'un texte

[204] La dramatique radio ou la dramatique sonore est une forme d'expression radiophonique (et/ou sonore) distincte du théâtre radiophonique puisqu'elle peut avoir recours à des aspects de la création radiophonique impossible à reproduire sur une scène. Le terme se substitue à celui de théâtre radiophonique au début des années 1950 (wikipédia)

[205] The Mercury Theater On the Air, *The War of the Worlds de H. G. Wells*, CBS, 1938

[206] Walter Gibson et Walter Bierstad, *The Shadow*, Mutual Broadcasting System, 1937.

[207] Stéphane Michaka et Jule Verne, *20 000 Lieues Sous Les Mers*, France Culture, 2016.

[208] Elke Huwiler, « A Narratology of Audio Art: Telling Stories by Sound », dans Jarmila Mildorf et Till Kinzel (dir.), *Audionarratology*, De Gruyter, 2016, p. 99-116, en ligne, <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110472752-007/html>, consulté le 9 novembre 2024.

n'a pas besoin de rendre tout explicite pour produire une narration, ce qui présume que d'autres approches, même sur un matériau sonore qui ne base pas toute sa narrativité sur le langage verbal est en mesure de produire un phénomène de narration. Les enjeux entre création radiophonique et narratologie seront approfondis dans la troisième partie de la thèse et non allons nous intéresser au propre de l'écriture radiophonique.

Huwiler définit les procédés qui permettent la narration radiophonique comme étant : la voix, la musique, les bruits, le mixage, les transitions, les jeux stéréophoniques, les manipulations électroacoustiques, les sons d'archives ainsi que le silence. Il n'y a pas de dialogue dans *Ceux qui partent d'Omelas*, la narration n'est pas portée par les voix des narrateurices. Dans la pièce les voix parlent sans être toujours audibles, et lisent plusieurs traductions françaises du texte originel et d'autres en anglais ou en espagnol. Comme nous l'avons mentionné dans le compte-rendu, ce que nous entendons ce sont des participantes, lecteurices et musicienNes reliées par des casques qui s'entendent au début de la pièce deux par deux. Le dispositif reprend ici cette idée du *mix-up* où seul les deux participantes à la table de mixage sont en mesure de tout entendre pour produire un *agencement* au sens de Deleuze et Guattari, c'est-à-dire :

> Un agencement, au contraire, n'a rien à voir avec un enchaînement de segments, ni avec un maillage, ni avec une réticulation, ni avec un entrelacs. C'est une multiplicité qui se transforme en fonction de ses lignes de fuite. C'est une croissance par rhizome, par écarts et détours[209]

Pour mieux penser, comprendre et surtout analyser cet *agencement*, nous allons glisser *Ceux qui partent d'Omelas* dans une catégorie tout autre, qui est celle des

[209] DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. Mille Plateaux. Paris: Les Éditions de Minuit, 1980, p. 13.

Hörspiels, que l'on peut traduire par jeu d'écoute et qui est le terme allemand pour désigner une création entièrement spécifique au médium radiophonique.

b) La mise en Abyme

Il y a peu d'informations en langues française ou anglophone sur le Hörspiel. Toutefois un article intitulé *Hörspiel : jeu acoustique*[210] *écrit par* Christa Geitner en 1995 lui est consacré et permet d'ajouter une grille d'analyse plus esthétique aux gestes techniques proposés par Huwiler sur le radio drama. Lesquels de ces gestes esthétiques ou stratégies d'écriture se retrouvent présents dans *Ceux qui partent d'Omelas* ? Tout d'abord, Geitner décrit la capacité du Hörspiel à créer des mises en abyme de la radio elle-même, c'est-à-dire de mettre en scène la radio dans une création radiophonique . Cet effet de mise en abyme, on le retrouve dans le *radio drama* avec les jeux de canular proposé par la Guerre de *The War of the Worlds from H. G. Wells* en 1938, lorsque certains auditeurtes avaient des doutes sur le fait d'écouter une fiction ou un bulletin d'information à propos d'une invasion extraterrestre. Déjà quatorze années plutôt en France, lors du tout premier concours d'art radiophonique, la pièce *Maremoto*[211] de Gabriel Germinet qui laissait entendre qu'un micro serait resté allumé dans un poste de communication lors du naufrage d'un bateau.

Il y a, dans *Ceux qui partent d'Omelas,* une forme de mise en abyme. Elle ne concerne pas tant une mise en scène de la radio en tant que média qui transmet des émissions, mais bien le fait d'assumer que nous sommes en train d'écouter une création radiophonique, un *Hörspiel*, en train de faire. Ce geste de direct qui est normalement dissimulé par de la virtuosité technique et logistique, camouflé pour créer une écoute qui

[210] Christa Geitner, « Hermès sans fil, coll. Littératures, PU Blaise Pascal, 1995, pp. 219-233. », *Hermès sans fil*, 1995, p. 219-233.
[211] Gabriel Germinet, *Maremoto*, s. l., 1927.

émerge dans le contenu du programme et non dans la manière le média le fabrique. Cette mise en abyme de rendre audible la radio en train de se faire, de rendre audible que ce que l'on écoute est un *agencement* en train de se faire, est récurrente dans l'approche de rΔΔdio cΔΔrgo. Pour reprendre les termes de McLuhan, nous pourrions dire qu'un Hörspiel, comme *Ceux qui partent d'Omelas,* aurait tendance à *refroidir* la radio qui est un média *chaud*. Nous irons jusqu'à dire que la mise en abyme que crée *Ceux qui partent d'Omelas*, fait de la radio un espace *chaud-froid*. C'est l'occasion pour nous de poser que ce que rΔΔdio cΔΔrgo cherche dans son approche, c'est de faire de la radio en direct un *espace moite*.

c) La Stéréophonie

Le second point que Geitner évoque ensuite sont les espaces et les plans que la stéréophonie peut superposer au réel. Elle ajoute que ces espaces sonores se superposent en même temps à des espaces réels et à des espaces imaginaires, qu'elle nomme la scène intérieure :

> La dramaturgie ouverte de la « nouvelle pièce radiophonique » a tiré parti de la stéréophonie, ce qui introduit une dimension nouvelle. Sans que les pièces plus littéraires des années cinquante puissent être réduites à une formule, on peut constater qu'elles se fondaient largement sur le postulat d'une scène intérieure, sur l'idée que les dialogues joués se déroulaient dans l'imagination de l'auditeur. Cette « scène intérieure », imaginaire, doublait d'ailleurs souvent une autre « scène intérieure », plus irréelle, celle de l'imagination des personnages de l'œuvre (l'action elle-même pouvant se situer dans un univers de rêve ou dans l'hallucination qui est la leur). Cela fait trois plans possibles dans

> l'imaginaire : l'auditeur imagine des personnages qui imaginent une action laquelle cependant n'est pas la leur.[212]

Geitner poursuit sur la question de l'espace et propose un lien entre transmission orale et narration radiophonique :

> L'autre volet de cette fiction de la « scène intérieure » renoue avec la transmission orale des contes traditionnels : l'évocation par le narrateur d'univers et d'évènement fantastiques et légendaires qui donnent toute latitude à une plongée dans le rêve[213]

Le *Hörspiel* génère de façon inhérente une écoute qui entremêle plusieurs espaces offrant autant l'accès à une mise en abyme de la pensée des auditeurices que des protagonistes de la fiction. Dans *Ceux qui partent d'Omelas*, il n'y a pas la volonté de plonger les pensées d'un personnage dans les pensées des auditeurices. L'espace de la pièce est instable, les différentes sources se déplacent en permanence sur la stéréophonie, rien n'est fixe et surtout rien n'est assigné à une place. L'espace dans *Ceux qui partent d'Omelas* est onirique, et s'inspire de l'instabilité des mondes chez Philippe K. Dick. Les participantes l'expérimentent à leur échelle, à travers les casques, car ils sont peu à peu toustes mises en relation et doivent donc adapter leur improvisation à un univers sonore qui inclut sans prévenir. Pour mieux comprendre ce qui se joue sur l'agencement de l'espace, mais aussi des points de vue, nous faisons un pas de côté ici pour citer un passage de *L'altération des mondes* de David Lapoujade, où il cite lui-même Norman Spinrad, auteur de roman cyberpunk à propos de Dick :

---

[212] Christa Geitner, « Hermès sans fil, coll. Littératures, PU Blaise Pascal, 1995, pp. 219-233. », *Hermès sans fil*, 1995, p. 222

[213] Christa Geitner, « Hermès sans fil, coll. Littératures, PU Blaise Pascal, 1995, pp. 219-233. », *Hermès sans fil*, 1995, p. 222.

> Cela tient du fait que ces romans adoptent une succession de focales définies pour se mettre dans la tête des personnages. Le récit suit un premier personnage, puis un second, un troisième, revient au premier, etc. Comme le dit Norman Spinrad, ses récits sont des mosaïques « de réalités qui sont celles de personnage point-de vue » ; il n'y a pas de réalité préexistante, « seulement l'interfaçage, d'une multiplicité de réalité subjectives ». Multiplier les focales ne consiste pas à faire varier les perspectives sur un même monde, mais plutôt à multiplier les mondes relatifs à chaque perspective. L'univers fictionnel de Dick est un « plurivers » selon le terme de William James, un univers composé d'une pluralité de monde. Il existe même, au besoin des drogues destinées à « pluraliser » le monde les mondes.[214]

La stéréophonie dans *Ceux qui partent d'Omelas* est donc utilisée, au même titre que la superposition des plans d' espaces réels et imaginés, pour créer une écoute instable à chaque niveau du processus : du côté des participant·es dont l'univers sonore au casque se transforme en fonction du nombres d'autres participant·es avec lesquels il·s entrent en relation sans le décider ; du côté de la table de mixage qui en procédant au *mix-up* se retrouve dans cet état de confusion qui implique de comprendre les *voix* ce que l'on est en train d'écouter et de les mixer avec d'autres en les plaçant dans la stéréophonie pour produire du sens ; et du côté des auditeur·ices qui réceptionnent, eux, cette écoute à la première personne d'une personne en train de produire un *mix-up*, un monde sonore possible qui cherche sa stabilité sans jamais la trouver.

d) Histoire de bruit

Geitner évoque ensuite l'importance des bruits, des bruitages et de ce que l'on appellerait aujourd'hui le *sound design*,

---

[214] David Lapoujade, *L'altération des mondes: versions de Philip K. Dick*, Paris, Les éditions de Minuit, coll. « Paradoxe », 2021, p. 224

> Mais ces bruits des pièces radiophoniques, nous sommes conduits à les écouter de différentes manières. Ils sont plus « réalistes qu'aucun bruit naturel, en fait surréalistes. Ils sont en effet « fabriqués », stockés, cités. Mauricia Kagel souligne leur côté artificiel quand il dit qu'on peut mieux imiter le bruit d'une armée avec des pacifistes pris parmi des civils qu'avec de vrais militaires. Il s'agit, dit-il, de créer une illusion communicative[215]

Les sons à la radio ont un pouvoir bien particulier. À la différence du cinéma où le son vient compléter un signe déjà composé d'une image. La radio convoque directement des images[216] dans « la scène intérieure » des auditeurices qui sont souvent vécues comme très réalistes quand bien même l'origine du son ne correspond pas à ce qu'il génère dans l'imaginaire. Nous pouvons citer l'exemple de la fécule de maïs utilisée dans les films ou les jeux vidéo pour bruiter des pas dans la neige. Toutefois c'est toujours en complément d'autres éléments comme du langage verbal, des images, ou du textes, d'autres bruitages ou de la musique que le bruit va pouvoir produire du sens. Le bruit est donc tributaire d'un contexte, d'un *agencement*, pour créer du sens, et le *Hörspiel*, est en mesure d'utiliser ce phénomène pour dans ces jeux d'écoute :

> Voici un autre exemple : à la fin d'une séquence, un bruit de vagues survient ; puis, le personne qui interroge la victime sur l'interrogatoire qu'elle a subi lui demande si elle aime marcher sur des tapis persans, celle-ci répond que les poils du tapis étaient trop courts pour qu'elle puisse s'y agripper; on entend à nouveau la mer puis commence une autre séquence.

---

[215] Christa Geitner, « Hermès sans fil, coll. Littératures, PU Blaise Pascal, 1995, pp. 219-233. », *loc. cit.* p.225

[216] Nous prenons en considération que cette capacité de produire des images mentales n'est pas accessible à tout le monde, notamment aux personnes dites aphantasiques qui ne disposent pas de la capacité à imaginer dans le sens de penser par image.

> L'hyperréalisme du bruit, joint au côté décousu de l'enchaînement des séquences, laisse l'auditeur perplexe et ne lui permet pas de se placer dans une situation stéréotypée. L'auteur joue avec lui en quelque sorte, le déconcerte et crée une angoisse qui ne semble pas le fait de joutes rhétoriques mais semble plutôt évoquer les conflits de notre époque. Ainsi, le bruit n'illustre pas des histoires à la manière d'un décor de théâtre.[217]

Ceux qui partent d'Omelas joue grandement sur ce procédé. Plus exactement, *Ceux qui partent d'Omelas* nous place dans la tête d'une personne qui écoute des bruits, des sons et des espaces pour les assembler jusqu'à ce qu'une forme de sens se produise. Ici les bruits, au même titre que la musique ou les voix, existent en dehors de toute signification et c'est parce que ces éléments se retrouvent temporairement assemblés qu'un sens ou une image peut émerger, jusqu'à ce que cela retombe. No/us reconnaissons entre no/us le fait que produire un mix-up lorsque l'on est à la table de mixage est un exercice propre du jeu *Tetris*[218], qui consiste à emboîter des formes qui tombent du haut de l'écran de manière aléatoire pour en faire des lignes afin de les faire disparaître pour ne pas saturer l'écran jusqu'au *game over*. Réaliser un *mix-up*, c'est additionner des bruits, des voix et de la musique pour produire des séquences qui font sens, dans le sens de raconter quelque chose, ou qui font signe, dans le sens de produire des images dans la « scène intérieure » de celle ou celui qui mixe.

e) La Gestalt du temps

---

[217] Christa Geitner, « Hermès sans fil, coll. Littératures, PU Blaise Pascal, 1995, pp. 219-233. », *loc. cit.* p. 226

[218] Alexei Pajitnov, *Tetris*, Divers, 1985.

Ce que Geitner appelle la *Gestalt du temps* serait une double fonction du *Hörspiel*, liée à des expériences de durées différentes. La stéréophonie dote le *Hörspiel* de la capacité à faire se déplacer des éléments à travers l'espace à des vitesses différentes, sur des temporalité différentes:

> C'est surtout l'expérimentation avec le temps, avec la forme qu'on lui donne, qui est le domaine de tous les défis. Comme la musique, la pièce radiophonique est un art qui se déroule dans le temps, dans le temps physiologique et psychique de l'auditeur. Il est de ce point de vue irréversible. Mais tout comme les peintres ont cherché à introduire la perception temporelle et le mouvement dans l'espace de leurs tableaux, les créateurs de pièces radiophoniques ont voulu faire reculer les limites de la spécificité apparente de leur art. [219]

Là où la musique classique ou *pop* aurait tendance à aligner les temporalités sur une métrique et des tempos, Geitner explique que la création radiophonique n'est pas soumise à ces règles d'écriture, et *Ceux qui partent d'Omelas* l'exploite tout particulièrement. Les possibilités de mise en abyme ainsi que les traitements que l'on peut effectuer sur le son, les filtrages et autres effets, viennent ajouter aux possibilités d'une écriture non linéaire par rapport aux temps. Geitner emprunte au *fugues* et aux *fugues renversées* de Jean-Sébastien Bach. Dans *Ceux qui partent d'Omelas*, les motifs sonores s'épaississent, se désagrègent, s'agglutinent. La temporalité des sons nous permet de les entendre changer d'état, de taille et de sentir leur déplacement. Ainsi il y a toujours une multitude de choses à écouter dans la pièce, et cela demande aux auditeurtrices de choisir sur quoi porter leur attention tout en restant conscientes de ce qui entoure cette attention. Geitner ajoute à la dimension polyphonique, la dimension d'ubiquité que la radio et le direct permettent de créer en offrant la possibilitéd'aplatir et de mixer en

[219] Christa Geitner, « Hermès sans fil, coll. Littératures, PU Blaise Pascal, 1995, pp. 219-233. », *loc. cit.*p. 227

temps réel des espaces séparés par de longues distances. Elle cite ainsi la pièce *Cologne-Kyoto*[220] de Bill Fontana :

> De nouvelles dimensions du jeu avec le temps s'ouvrent à partir des « scultpures sonores » de Bill Fontana. Un exemple en est *Cologne-Kyoto, pont sonore par satellite* réalisé en juillet 1993 par le Studio d'Art Acoustique de la radio de Cologne. Les techniques du *live time* et de la *re-location*, de la composition en direct et du transfert dans l'espace semble vaincre la distance mais en fait ils la soulignent ; car le décalage horaire entre le Japon et l'Allemagne aboutit à la composition d'une simultanéité de phase très différentes dans les bruits de la vie : une Cologne encore matinale se mêle à une soirée de Kyoto.[221]

On retrouve dans les mots de Geitner, les possibilités d'une radio émancipée du temps et de l'espace que les futuristes italiens imaginaient dans La Radia et des jeux d'espace abordés par Heidi Grundman dans *Géométrie du Silence*. On retrouve cette possibilité d'utiliser les médias, les arts-relais comme en parlait Pierre Schaeffer, pour être à deux endroits en même temps, mais aussi pour ressentir et expérimenter les distances. *Ceux qui partent d'Omelas* joue sur cette expérience de la durée dans laquelle les auditeurtrices s'interrogent en permanence sur ce qu'ils sont en train d'écouter. Le temps en flux tendu de l'enregistrement et l'incertitude du *mix-up* « live time », les agencements qui se font se défont, tous ces éléments créent une expérience particulière du temps et de la durée.

f) Le Collage

Dans son article, Geitner vient confirmer que le collage est un point important et spécifique dans les possibilités d'écriture du *Hörspiel*. Nous passerons rapidement sur ce

---

[220] Bill Fontana, *COLOGNE KYOTO SOUNDBRIDGE*, WDR, 1993.
[221] Christa Geitner, « Hermès sans fil, coll. Littératures, PU Blaise Pascal, 1995, pp. 219-233. », *loc. cit.* p. 228

point car le chapitre 1 de cette deuxième partie couvre les spécificités du collage appliqués au montage en direct et qui nous a permis d'inventer le mot *mix-up*. Toutefois, Geitner se focalise principalement sur le langage oral et sur la manière dont celui-ci peut être agencé à travers des effets de montage. Elle mentionne la pièce allemande *Ein Blumenstück*[222], qui associe des comptines pour enfants avec des extraits de journal intime, des énumérations de fleurs tout en abordant le thème de la Shoah et des camps de concentration pour créer des jeux de contrastes et une narration qui possède plusieurs *voix*. Ce que Geitner décrit dans ce qu'elle appelle le collage est en fait propre au geste de montage que l'on retrouve au cinéma et qui est le propre d'une écriture qui utilise la bande magnétique et la pellicule. Toutefois, elle mentionne aussi les possibilités de produire des effets de canon semblable à ceux que la musique peut produire. Cette notion nous intéresse dans le cas de *Ceux qui partent d'Omelas* car le fait que le même texte soit lu plusieurs fois, dans des traductions différentes et des langues différentes produit un effet similaire. Voilà ce que dit Geitner sur l'accumulation produit l'effet de collage :

L'accumulation de textes peut faire surgir des rencontres inopinées. Dans une série d'affirmations qui se superposent avec des répétitions à des rythmes différents, chuchotées ou articulées distinctement, la plus ou moins grande familiarité de l'auditeur avec ce qui est dit et ses associations personnelles lui permettent de faire à chaque écoute de nouvelles découvertes, d'entendre réellement des choses qu'il n'avait pas entendues jusque-là.[223]

Il sera probablement nécessaire d'écouter plusieurs fois *Ceux qui partent d'Omelas* pour y entendre un canon, et celui-ci n'apparaîtra pas comme motif au premier plan mais comme un écho qui se produit par réverbération sémiotique.

---

[222] Ludwig Harig, *Ein Blumenstück*, SR/HR/SDR/SWF, 1968.
[223] Ibid

g) Un art sans inter-dis, illimité et sans frontière

Ce que Geitner entend par un art sans inter-dis renvoie ici à l'absence de limites sur l'utilisation du langage oral, des langues, mais aussi du montage et des effets de poésie sonore. Pour illustrer son idée, elle mentionne une œuvre de John Cage, *Roaratorio, an Irish circus on Finnegans Wake*[224], qui utilise des sons provenant de 1083 lieux dans le monde, tous mentionnés dans le livre *Finnegans Wake* de Joyce, et mixés à partir d'une technique aléatoire. Cage lui-même définit que l'œuvre est « incompréhensible comme un rêve » mais que la langue utilisée est « celle que nous parlons tous ». C'est peut-être là cette idée de la rêverie chère à Bachelard que Geitner tente, avec ses mots et ceux de Cage, de nous transmettre. Le *Hörspiel* est peut-être cette forme d'art qui réunit l'ensemble des théories sur la radio présentée dans la première partie de notre thèse. Un art qui bénéficie de l'imaginaire pour modeler des images que les arts visuels ne peuvent pas convoquer car émancipées du cadre, de la fenêtre ou de l'écran. Elle ajoute pour compléter cette idée la phrase suivante :

> L'imaginaire des créateurs radiophoniques transgresse parfois les frontières du média dans de véritables visions acoustiques, travaillant avec « les yeux du microphones », présentant des expositions de « sculptures acoustiques », des voyages et des paysages (les « soundscapes »). L'étude des œuvres nées de l'imagination des créateurs radiophonique - disposant de lieux de production et de diffusion - nous conduit à reprendre la formule de Paul Klee sur l'art qui « rend visible » tout en la modifiant cependant : l'art du *Hörspiel* rend « audible ». En effet, l'art du *Hörspiel* crée l'écoute, du moins il le tente, et c'est une écoute

[224] John Cage, *Roaratorio, an Irish circus on Finnegans Wake*, Radio WDR de Cologne, Ircam, Katholieke Radio Omroep (Hilversum), Süddeutscher Rundfunk (Francfort), 1979, 60 mn.

esthétiquement et socialement nouvelle, une écoute polyphonique de l'espace éclaté, incohérente de notre monde.[225]

En effet, écouter des *Hörspiel* est un exercice exigeant qui demande ce que l'on appelle une écoute active, qui implique d'être à la fois de se concentrer sur ce que l'on écoute et tout en ayant un « lâcher-prise » sur les images et les sens que cette écoute produit. Nous définissons la notion de « lâcher-prise » comme un renoncement au contrôle, une confiance dans l'incertitude, et une acceptation dans la capacité à faire face aux imprévus. Cette grille d'analyse du *Hörspiel* nous permet de comprendre par quels procédés l'immersion opère dans le cadre de la narration radiophonique. Par sa capacité à superposer des éléments hyperréalistes grâce aux bruitages et à la stéréophonie, tout en convoquant des espaces intimes et introspectifs par l'utilisation de musiques, de sources sonores déjà existantes ou en créant des mises en abyme du média lui-même, pour solliciter de l'affect. Cette narration radiophonique a la capacité de générer une immersion à la fois profonde, dans cette « scène intérieure » et en même temps complètement transparente puisqu'il suffit d'ouvrir les yeux pour prendre du recul sur le dispositif et le conscientiser. Il est donc ici nécessaire de poser un terme que nous utiliserons plus tard dans la thèse et qui fait écho à ce qui a été écrit dans le chapitre 2 sur le *Cerceau Lunaire*. Le *Hörspiel*, propose ainsi des « recettes » pour projeter les auditeurices dans des mondes possibles qui ne sont pas assujettis aux normes acoustiques du monde réel ni aux normes qui régissent la lecture des images. Ces « recettes » sonores usant des stratégies présentées par l'article de Geitner sont incomplètes et ne sont pas des protocoles qui fonctionneraient sur tout le monde et dans toutes les situations. Les « recettes » sonores du *Hörspiel* nécessitent, comme toute « recette », un *investissement* de la part des auditeurices. Cette notion d'*investissement* nous nous y intéresserons dans

[225] Christa Geitner, « Hermès sans fil, coll. Littératures, PU Blaise Pascal, 1995, pp. 219-233. », *loc. cit.*p. 132

Partie 3 de la thèse, au travers des théories sur les jeux et sur les joueurœuses, mais nous pouvons déjà préciser que, pour opérer, les « recettes » du *Hörspiel* ne peuvent être entendues qu'en s'incarnant dans l'imaginaire des auditeurices qui l'écoutent, c'est à dire qu'elles en requièrent la participation.

III - Hörspiel, Mix-Up et la fiction-panier chez Ursula Le Guin

Cette analyse et cette grille de lecture proposée par Christa Geitner nous permet de mieux comprendre comment le *Hörspiel* déploie son esthétique de signes et de sens sonores à travers les spécificités de l'écriture radiophonique. En parallèle de cette grille de lecture, nous pouvons nous demander quel genre d'histoire mettre en scène avec une technique de *mix-up* comme *Ceux qui partent d'Omelas*. À l'écoute, le texte n'est pas perceptible dans son intégralité et la multitude des versions ne permet pas d'en comprendre la version complète. Les enjeux du texte passent donc au second plan, on n'en saisit que des bribes qui ne permettent pas de reconstruire un récit cohérent. Si *Ceux qui partent d'Omelas* ne restitue, ou n'illustre pas ce que contient le texte originel, peut-être modélise-t-il autre chose. Nous avons observé dans le compte-rendu que Donna Haraway mentionne Ursula Le Guin dans son *Manifeste Chtulucène de Santa Cruz*, comme étant l'une des « conteuses les plus importantes du Chtulucène ». Dans les pages de *Staying with the trouble*[226], Haraway la mentionne de cette manière :

> Chez Ursula Le Guin, j'ai découvert la théorie du sac à provisions en matière de fiction et d'histoire naturelleculturelle. Ses théories et ses histoires sont de grands sacs pour collecter, transporter et raconter les choses de la vie. « Une feuille une gourde un coquillage un filet

[226] Donna Jeanne Haraway et Vivien García, *Vivre avec le trouble*, Vaulx-en-Velin, les Éditions des Mondes à faire, 2020

une écharpe un sac une bouteille un pot une boîte un contenant. Quelque chose qui porte. Un récipient.[227]

Ce qui est nommé ici *sac à provisions*, est appelé *seed bag* – sac de graine, dans le texte de Haraway, et la citation est tiré du texte *The carrier bag theory of fiction*[228] (1986). Ce terme est parfois traduit est parfois traduit par théorie *du sac de graine, ou par fourre-tout de la fiction* dans la traduction de Hélène Collon, sur laquelle nous nous baserons. Haraway utilise « sac de graine » réappropriée dans différent textes dont *SOWING WORLDS, A Seed Bag for Terraforming with Earth Others*[229] (2013qui est devenu un chapitre de *Vivre avec le trouble*. Nous leur préférons le terme provenant d'une autre tradution, celui de *fiction-panier*, car c'est l'expression la plus utilisée littérature comparée. Nous l'utiliserons pour y trouver une autre grille de lecture de *Ceux qui partent d'Omelas*, en tant qu'*Hörspiel* et en tant que *mix-up*.

a) Héroïsme

Dans la première partie du texte, Le Guin nous plonge chez les chasseurs-cueilleurs du paléolithique. Elle développe le fait qu'en ces temps, les humaires ne se nourrissaient pas tant de viande que de végétaux et que le temps de travail estimé pour pouvoir subvenir à leur besoin ne nécessitait qu'une quinzaine d'heures par semaine, ce qui laissait du temps, principalement pour fabriquer des objets, s'occuper des enfants, inventer des chants ou tout simplement penser. La chasse au mammouth faisait partie de ces loisirs. Le Guin formule l'hypothèse que ce qui faisait la différence entre cette

---

[227] *Ibid*.p. 73
[228] LE GUIN, Ursula K., «The carrier bag of theory of fiction«, *Dancing at the Edge of the World, Thought on Words, Women, Places,* New York, Grove, 1989
[229] HARAWAY, Donna J., *SOWING WORLDS, A Seed Bag for Terraforming with Earth Others*, 2013

activité et les autres n'était pas tant la viande qui était éventuellement rapportée par les chasseurs que le récit que ces derniers en faisaient :

> Pas facile de captiver l'auditoire en racontant comment j'ai araché de haute lutte un grain de folle avoine à sa balle, puis un autre, un autre et encore un autre, et ainsi de suite, puis comment j'ai gratté mes piqûres de moustique, après quoi Oul a fait une blague, puis on est tous allés au ruisseau pour boire et observer les tritons, et là j'ai touvé un nouveau champs d'avoine. Non, décidément, rien de tel que de décrire mon grand coup de lance dans le titanesque flanc velu de la bête, tandis qu'Oul, empalé par le brusque sursaut d'une énorme défense, se tordait de douleur en hurlant, et le sang jaillissait de toutes parts par torrents écarlates, et Boub a été réduit en bouillie par le mammouth qui lui est tombé dessus parce que je lui avais décoché une flèche en plein entre les yeux.
>
> Ce récit ne comporte pas seulement de l'Action, mais aussi un Héros. C'est puissant, un Héros. En un clin d'œil, les hommes et les femmes du champ d'avoine ainsi que leurs enfants, l'art de l'artisan, les pensées des penseurs et les chants des chanteurs se retrouvent embringués, entraînés de force dans le récit du héros et mis à son service. Mais ce n'est pas leur récit à eux. C'est le sien.[230]

Dans cette séquence, Le Guin crée une parabole qui raconte comment les récits collectifs, ceux qui parlent de tout le monde, se sont retrouvés imbriqués dans un récit qui ne parle plus de la communauté mais bien d'une seule personne, le chasseur. Elle montre que les éléments qui constituent ce récit sont agencés pour rendre ce chasseur unique et distinct des autres membres de la communauté pour en faire un *héros*. Si nous prenons cette idée et que nous la comparons avec *Ceux qui partent d'Omelas*, il est difficile de définir ce qui aurait une fonction de héros. Les voix que l'on entend peuvent faire office de personnages, mais pas de personnages centraux ou principaux. S'il y un personnage central dans *Ceux qui partent d'Omelas*, c'est la personne qui est derrière la

[230] Ursula K. Le Guin et Hélène Collon, *Danser au bord du monde: mots, femmes, territoires*, Paris, Éditions de l'Éclat, coll. « Premier secours », 2020, p. 198

table de mixage, Aurélia Nardini, dont l'œuvre nous plonge dans une écoute à la première personne. Sauf qu'à la différence d'un FPS[231] — *First Person Shooter*, qui nous fait voir des scènes de tir à travers les yeux d'un protagoniste armée, *Ceux qui parlent d'Omelas*, nous fait entendre quelqu'un qui est au travail et qui tente de créer du sens à partir de sources sonores éparses. L'idée que nous avançons ici est l'idée qu''écouter la radio et n'importe quelle production sonore éditée, c'est toujours écouter depuis le point d'écoute d'une personne qui est derrière une table de mixage, c'est-à-dire depuis un point d'*écoute situé*, celui d'Aurélia. Le geste de *mix-up* rend audible ce biais d'écoute. Le fait de rendre perceptible ce biais d'écoute aux auditeurtes leur permet de prendre conscience de comment la chose est en train de se faire au moment où elle est en train de se faire. La sensation de comprendre que l'on écoute quelqu'un en train de faire quelque chose, cette *mise en abyme* de la radio, sort partiellement les auditeurtes de l'immersion radiophonique habituelle, celle qui cache son écoute située, pour leur offrir un choix : celui de pouvoir choisir entre porter son attention sur comment la chose est en train de se faire ou sur ce que la chose en train de se faire produit.

b) Un contenant plutôt qu'une arme

Dans la suite du texte, Le Guin mentionne des écrits de Virginia Woolf, en préparation du livre *Trois guinées (Three Guineas)*[232]. Dans ses carnets, Woolf développe une sorte de glossaire dans lequel elle renomme certains termes. *Héroïsme* devient ainsi *Botulisme* et *héros* devient *bouteille*. Cette idée revient à envisager le héros comme un contenant, un récipient. Nous intégrons ci-dessous, afin de mieux le saisir, le passage entier qui avait été partiellement cité par Haraway :

---

[231] Le jeu de tir à la première personne (en anglais FPS pour *First-person shooter*) ou en vue subjective, aussi appelé Doom-like est un genre de jeu vidéo de tir fondé sur des combats en vision subjective (« à la première personne »), c'est-à-dire que le joueur voit l'action à travers les yeux du protagoniste.

[232] Virginia Woolf, *Three guineas*, London, Hogarth Press, coll. « Hogarth critics », 1986

> Pas seulement la bouteille de gin ou de vin, mais au sens plus général de « contenant », objet qui renferme autre chose. Si vous n'avez pas de contenant où la placer, votre nourriture va vous échapper — même un aliment aussi peu combatif, aussi peu ingénieux qu'un grain d'avoine. Quand on en a sous la main, on en met autant qu'on peut dans son estomac ; c'est le contenant primaire. Mais demain matin, quand vous vous réveillerez et qu'il fera froid et pluvieux, ce serait tout de même bien pratique de disposer de quelques poignées de grains d'avoine à mâcher et à donner à la petite Oum pour qu'elle arrête un peu de pleurer ; mais comment rapporter chez soi plus d'avoine que ne peuvent en contenir un estomac et une main ? Alors vous vous levez et vous retournez bon gré mal gré, sous la pluie, au champs, d'avoine détrempé, et quand même, ce serait drôlement bien si vous pouviez mettre le bébé Ou-Ou dans quelque chose pour pouvoir ramasser l'avoine à deux mains ! Une grande feuille une gourde une coquille un filet un porte bébé une besace une bouteille une boîte un réservoir. Un réceptacle. Un récipient.[233]

Le Guin emprunte cette idée de *contenant* à Elizabeth Fisher dans son ouvrage *Woman's Creation - Sexual Evolution and the Shaping of Society*[234] (1979) dans lequel elle raconte l'histoire de l'évolution humaine d'un point de vue féministe en commençant par se demander pourquoi les femmes sont considérées comme des biens pouvant être échangés ou vendus. Pour Le Guin, l'importance de cette « hypothèse de la besace » est que, tant que l'humanité se raconte à travers des actes héroïques, d'armes brandies, de crânes brisés et de créatures abattues, si l'évolution, elle, se racontent à travers des récits d'ascension héroïque pour se définir en tant qu'humain, ce type de mythe ne lui permet pas d'exister en tant qu'humaine. Tandis qu'un récit qui consiste à mettre de côté, à ranger ou à transporter, partager ou mettre en en lumière quelque chose dans une « besace, un panier, un bout d'écorce ou de feuille roulée, un filet que l'on a tissé avec ses propres cheveux »[235], ce récit lui permet de s'identifier à une histoire de l'humanité.

---

[233] Ursula K. Le Guin et Hélène Collon, *Danser au bord du monde*, *op. cit.*198
[234] Elizabeth Fisher, *Woman's creation: sexual evolution and the shaping of society*, 1st ed, Garden City, N.Y, Anchor Press, 1979
[235] Ursula K. Le Guin et Hélène Collon, *Danser au bord du monde*, *op. cit.* p. 200

Nous avons vu plus haut que le *mix-up*, de par son héritage *Burroughsien*, invite à réfléchir autant sur le média que sur le contenu du média. Si le *Hörspiel* est un type de création radiophonique, le *mix-up* est la technique qui permet de comprendre comment un *Hörspiel* peut se fabriquer. *Ceux qui partent d'Omelas*, raconte précisément l'histoire d'un jeu de ficelle alambiqué entre une dizaine de parcipant·es. Le *mix-up* rend audible la manière dont ce jeu de ficelle se tisse pour trouver, ou faire apparaître des cohérences et des structures éphémères afin de tenir debout, afin de maintenir l'ensemble des sources sonores, des *voix*. Les *agencements* qui permettent au *mix-up* de faire tenir l'ensemble, sont ceux décrits par Christa Geitner comme la stéréophonie, la mise en abyme, l'usage des bruits, l'expérience du temps, le collage et les jeux de langage. Mais à la différence d'Ondes *Sauvages, Une Radio des Morts*[236] dans laquelle l'ensemble des *voix*, étaient dispersées en différents espaces physiques, dans *Ceux qui partent d'Omelas*, les participant·es s'entendent au fur et à mesure tous à travers les casques. De plus, un des participants entend tout le monde au casque. Qui plus est, lui est entendu de tous car ses instruments sont acoustiques (saxophone et didgeridoo) et donc audibles malgré les casques, le dispositif fuit. Le *mix-up*, plus le dispositif d'écoute au casque chez le participant·es et le fait que la pièce soit destinée à être écoutée par des auditeurices révèlent aussi que l'écoute se fait entre trois niveaux différents. Tout d'abord, entre les participant·es qui s'écoutent entre narrateurices et musicien·nes, puis au niveau de la table de mixage qui tente d'ajouter un niveau de cohérence par le mixage ainsi qu'en jouant sur les volumes des casques des participant·es pour les mettre de plus en plus relation, et enfin au niveau des auditeurices qui, par la mise en abyme du dispositif, et sans s'en rendre compte, se retrouvent à faire des choix d'écoute pour savoir sur quoi porter leur attention. Ainsi, *Ceux qui partent d'Omelas* est une structure complexe qui, la manière du jeu de ficelle de Haraway, exécute cette « triple figure » qui consiste à remonter des

[236] dans le chapitre 1 de cette partie

fils d'événements qui semblent figés, à produire des figures mixant ces fils tandis que la chose elle-même est en train d'être cartographier, comprise et identifiée depuis les différents points d'écoute du dispositif. Nous pouvons ainsi distinguer et nommer les trois choses. Le plateau-radio, en tant que dispositif, est le contenant décrit par Ursula Le Guin qui permet que la chose existe en tant que telle. Le *mix-up* est l'un des modes de jeu que le plateau-radio rend possible et qui se manifeste en temps qu'expérience d'enregistrement dans des conditions qui ressemblent à celles d'un direct, ce mode de jeu s'adresse autant aux participant·es iels-mêmes qu'aux futur·es auditeur·ices. La version enregistrée de *Ceux qui partent d'Omelas* constitue le produit dérivé de ce mode de jeu en devenant un *Hörspiel* qui s'adresse aux auditeur·ices lors de sa diffusion radiophonique.

c) Une fiction-panier plutôt qu'un roman-flèche

Pour expliquer l'importance de cette idée de raconter des histoires de contenant et pas tant des histoires d'armes et de conquêtes, Le Guin exprime que c'est avec un sentiment d'urgence qu'elle « cherche à percer la nature, le thème, les termes de l'autre histoire, celle qui n'a pas été encore racontée, l'histoire de la vie »[237]. Cette histoire de la vie, elle l'oppose à l'histoire du héros qu'elle appelle « l'histoire qui tue » et décrit de quelle manière le roman est profondément un type d'histoire non héroïque dont le *Héro* s'est profondément emparé en lui imposant la forme linéaire d'une flèche :

> [premièrement] elle part d'*ici*, elle va tout droit *là* et *TOC* ! Elle frappe sa cible (qui s'écroule, frappée à mort) ; et que deuxièmement : le sujet principal du récit, roman compris, est le conflit ; et troisièmement : que l'histoire n'a aucune valeur s'il n'y figure pas lui-même.[238]

[237] Ursula K. Le Guin et Hélène Collon, *Danser au bord du monde*, *op. cit.*p. 201
[238] Ibid,Ibid. p. 202

En réponse à cette approche du roman, elle développe l'idée que les romans contiennent avant tout des mondes et que les mondes contiennent des choses et des significations et que ces choses et ces significations sont entremêlées les unes avec les autres. Mais alors, comment penser la forme des romans, des mondes et des choses qu'ils contiennent si ces derniers n'ont pas la forme linéaire d'un tir de flèche. Le Guin répond à cette question de la manière suivante :

> Parmi les relations qui se nouent entre les éléments du roman, on peut en effet trouver le conflit, mais réduire le récit au conflit serait absurde. (J'ai lu dans un manuel d'écriture : « L'histoire doit être vue comme une bataille » ; et de parler de stratégies, attaques, victoires…) Le conflit, la compétition, la pression, la lutte etc., dans le récit considéré comme besace/ventre/boîte/maison/ « paquet sacré », peuvent être des élément indispensables d'un tout qui ne peut lui-même être qualifié ni de conflictuel ni d'harmonieux puisque son but n'est ni la résolution ni la stase, mais le processus continu.
>
> Enfin, on voit bien que le Héro n'est pas à son avantage dans ce « sac ». Il lui faut une estrade, un piédestal, un pinacle. Si on fourre dans un sac, il a tout à coupvdes allures de lapin ou de pomme de terre.
>
> C'est pour cela que j'aime les romans : en lieu et place de héros, ils contiennent des gens[239]

Cette proposition de penser le roman comme un continuum de relation, nous la retrouvons dans l'approche de la création radiophonique chez rΔΔdio cΔΔrgo et la proposition d'Ursula Le Guin nous permet de mieux comprendre où et comment s'effectue le *reclaim* du plateau-radio que no/us cherchons à produire avec nos expérimentation. No/us tentons de faire du plateau-radio un dispositif qui ne cherche plus à tirer des flèches depuis son centre pour aller impacter des auditeurices par sa diffusion, mais bien d'utiliser ce dispositif pour générer temporairement des processus continus, ni harmonieux ni conflictuel, qui contiennent « des gens », à chaque étape de sa création, c'est-à-dire, à la production sonore, au mixage et à la réception.

[239] Ibid

d) Le rôle de la science-fiction

Ursula Le Guin est une autrice de science-fiction, genre qui reste malgré tout traversé par des histoires de conquête, d'épopée et d'armes en tout genre. La suite du texte propose de comprendre quel peut être l'enjeu d'un genre littéraire comme la science-fiction pour cette forme de roman pensée comme un *récipient* car, comme elle le dit, «il est difficile de maintenir un auditoire en haleine quand tout ce que l'on a à raconter c'est un corps à corps avec la folle avoine pour en détacher le grain de la chaume. »[240] Le Guin propose donc de considérer la science-fiction non plus comme un mythe de la technologie, de la science moderne fondée sur une croissance économique et portée par un «Techno-héroïsme » probablement meurtrier, mais plutôt comme un bazar, un «fourre-tout civilisationnel » qui devient avant toute chose réaliste, puisqu'il permet d'assembler des éléments de nos civilisations déjà existants, des savoir-faire, des techniques, des manière d'être en relation, pour créer de nouveaux *agencements* :

> Un réalisme étrange, certes, mais la réalité n'est-elle pas étrange ? Pour peu qu'elle soit bien conçue la science-fiction est, comme toute fiction sérieuse — même drôle — une manière de décrire ce qui a véritablement lieu, ce que les gens font et ressentent *véritablement*, comment les gens sont en relation avec tout ce qui se trouve là , avec eux, dans le grand fourre-tout, ventre de l'univers, matrices des choses futures et tombeau des choses qui furent, cette histoire sans fin.[241]

Pour Le Guin, donc, la science-fiction est un fourre-tout civilisationnel qui permet d'imaginer, de spéculer des dispositifs sociaux et ethnographiques, des conditions géologiques ou biologiques différentes pour imaginer comment des protagonistes

---

[240] Ursula K. Le Guin et Hélène Collon, *Danser au bord du monde*, *op. cit.*p. 203
[241] *Ibid.*

interagissent entre eux dans ces conditions. Nous pouvons ainsi dire que pour Le Guin, la science-fiction est un genre qui permet de spéculer sur la société, sur les humaires, en y imaginant et romançant des expériences sociologiques.

Cette approche no/us arrange particulièrement, pour penser et concevoir les approches de rΔΔdio cΔΔrgo et de *Ceux qui partent d'Omelas*, qui nous donnent à entendre comment des participant[e]s interagissent et *relationnent* les ures avec les autres. Toutefois, à l'écoute de l'enregistrement, nous pouvons nous demander si l'*agencement* plateau~mix-up~Hörspiel nous parle véritablement des relations entre les participant[e]s ou des personnages de l'histoire originel, ou bien plutôt du fourre-tout lui-même qui rend possible l'expérience. Ce décalage entre dispositif et relations entre participant[e]s va devenir un enjeu crucial pour rΔΔdio cΔΔrgo. Plusieurs tentatives et expériences seront nécessaires pour trouver un meilleur équilibre et le *mix-up* n'y survivra pas ; nous verrons pourquoi dans les chapitres qui suivront. Nous allons donc nous intéresser dans la dernière partie de ce chapitre à ce que le *mix-up* nous permet d'entendre à travers *Ceux qui partent d'Omelas*, c'est-à-dire des mondes possibles, mais aussi instables, constitués de relations d'écoute et de son qui ne tiennent pas dans le temps.

IV - Jeu de ficelle pour Mondes Abymés

a) Mondes Possibles Sonores chez Salomé Voegelin

L'article de Christa Geitner nous a donné des outils plus poussés pour penser les spécificités de la création radiophonique à travers le *Hörspiel*. L'hypothèse d'Ursula Le Guin sur la *fiction-panier* comme *contenant* qui permet de spéculer des relations entre protagonistes nous offre elle un outil pour penser une distinction entre un dispositif : le plateau-radio, un mode de jeu qui est celui du mix-up, et le résultat final de ce mode de jeu qu'est le *Hörspiel*. Nous proposons donc de croiser ces deux approches dans une troisième approche qui est celle des *Sonic Possible Worlds*, de la chercheuse Salomé

Voegelin que nous avons abordée succinctement dans la Partie 1 de la thèse. Nous traduisons le titre de son travail par *Mondes Possibles Sonores*. Qu'est-ce qu'un monde possible sonore ? Voegelin nous en donne une première définition :

> Les mondes sonores possibles sont « choisis », comme générés, par l'auditeur et révèlent les possibilités contingentes, les « extensions » sonores d'une actualité auxquelles ils participent non pas à travers une « négation de la négation » mais à travers une négociation entre votre monde invisible et le mien. Les mondes possibles sonores sont des mondes-vie (*life-world*) individuel que nous négocions : le mien à travers le vôtre et le vôtre à travers le mien, générant un monde réel contingent auquel nous participons tous mais pas toujours de manière égale ni durablement et qui produit non pas une réalité singulière mais possible – une tranche parmi tant d'autres de ce que le réel pourrait être.[242]

La notion d'un monde-vie possible et sonore nous permet d'entendre dans la tranche sonore d'un paysage alternatif dans lequel il devient possible d'imaginer tout ce qui pourrait être, une pluralité de choses, que nous ramenons en tant que sensibilité pour mettre à jour le paysage dans lequel cela commence, afin de contribuer au doute que nous avons sur sa forme exacte, et par lequel il nous pousse à creuser plus profondément, à considérer la profondeur invisible de sa surface, à connaître différemment où et comment nous vivons. [243]

L'approche de l'écoute chez Voegelin se situe entre celle de Pauline Oliveros et la *conscience sonore* et celle proposée par Edmond Murray Shafer sur le *paysage sonore*. Mais là où Oliveros pense l'écoute en termes de pratique destinées au musiciens dans le but de produire un geste d'écoute ou de jeu musical, et où Shafer propose une grilles

---

[242] Salomé Voegelin, *Sonic possible worlds: hearing the continuum of sound*, Revised edition, New York, Bloomsbury Academic, 2021, p.51

[243] Notre traduction. Salomé Voegelin, *Sonic possible worlds: hearing the continuum of sound*, Revised edition, New York, Bloomsbury Academic, 2021, p. 51.

d'analyse de lectures pour penser les espaces et les lieux dans lesquels nous vivons pour les écouter avec une oreille plus musicale, Voegelin propose de participer activement à l'écoute par une forme de sensibilité et de prospective intime. Qu'est-ce que l'on met de soi lorsque l'on écoute l'une de ces tranches de paysage ? Et comment cette part que l'on met de soi dans l'écoute va-t-elle permettre d'influencer notre perception ou notre rapport au paysage mis en relation avec la part de soi que les autres y mettent ? Chaque ressenti intime lié à l'écoute est ainsi un monde possible à négocier avec les mondes possibles des autres dans le but d'y *habiter* une réalité commune.

Ce qui nous intéresse chez Voegelin c'est que son rapport à l'écoute est à la fois intime, chargé d'affects, mais aussi très en lien avec les autres, avec ce qui nous entoure par cette idée de négociation. Chez Voegelin, écouter c'est conscientiser que l'on habite dans un paysage sonore, que l'on en fait partie et qu'il nous appartient autant que nous lui appartenons. Elle parle ainsi de l'écoute comme :

> Une géographie anxieuse et affective qui cartographie de façon contingente les chemins invisibles du son. Les mondes invisibles du paysage sonore produit par cette écoute-cartographie ne s'opposent pas à la réalité du paysage mais pluralisent sa conception et doivent donc être pris en compte dans la construction de sa réalité.[244]

Elle réponds ainsi à Edmond Murray Shafer, en citant le titre de son ouvrage majeur *The Tuning of the World*, que le but n'est pas d'accorder ou de faire une mise au point (*tuning*) du monde, mais bien de penser un accordage au monde, dans le monde. Cette idée d'une géographie anxieuse et affective nous ramène ainsi à la proposition de Paul B. Preciado dans le Chapitre 1 de cette partie avec le concept de Cartographie Ren@rde, pour laquelle nous avions parlé de développer une *curiosité bien placée*, une

[244] *Ibid*. 55

curiosité qui se réactualise en permanence pour être à l'écoute des êtres qu'elle observe, mais surtout avec lesquels cette curiosité *joue-avec*.

Quelle est l'importance d'une telle grille de lecture dans les courants sur l'écoute ? Où réside cette importance ? Et enfin, qu'apporte la théorie des *Mondes Possibles Sonores*, basée sur la théorie de mondes possibles de Lewis ? Voegelin décrit qu'une approche des mondes possibles sonores n'est pas quelque chose à prendre à la légère parce qu'elle permet de considérer le monde et la réalité depuis le point de vue d'une *créature vivante*, et non depuis une grille d'analyse formelle comme l'ont proposé au préalable d'autres compositeurtrices. La théorie des mondes possibles sonores implique d'accepter que l'on habite et que l'on vit dans et par les mondes sonores auxquels nous appartenons. Elle suggère ainsi une « habitation sémantique » des mondes sonores qu'elle oppose à ce qu'elle nomme une « lecture sémantique ». La lecture n'implique pas de rendre la pareil tandis que la notion d'habitation suggère une participation et donc un investissement :

> le monde vécu par le sujet phénoménologique, qui est par son être au monde et le monde est par son être en lui, dans un lien temporel et réciproque qui actualise le monde par et pour lui à partir de toutes ses possibilités et de celles du monde.[245]

La théorie des mondes possibles sonores nous permet de mieux comprendre ce qui se joue à chaque niveau d'un dispositif comme celui du plateau-radio lors de l'enregistrement de *Ceux qui partent d'Omelas*. Chaque point d'écoute, celui des participantes, celui de la personne qui effectue le mixage et celui des auditeurtrices sont autant de mondes possibles sonores, des tranches de *fiction-panier* à négocier avec celles des autres. Une expérience radiophonique comme *Ceux qui partent d'Omelas* implique,

---

[245] *Ibid.*

pour ne pas subir le dispositif, de trouver une manière d'habiter l'espace sonore. On habite un espace sonore en négociant en permanence avec celui-ci, en acceptant ce que l'écoute de cet espace génère comme monde sonore et en négociant, dans ce monde sonore, notre version de la fiction avec celles des autres. C'est ce que font les partipant·es en jouant tout d'abord par deux, puis sans trop savoir exactement avec qui ·ils jouent. C'est ce que fait la personne à la table de mixage en choisissant les *voix* qu'elle agence et en proposant des assemblages temporaires. Ce que réceptionnent les auditeurices lorsqu'·ils écoutent l'enregistrement de *Ceux qui partent d'Omelas*, c'est à la fois la somme de tous les mondes possibles sonores que les participant·es négocient entre eux, filtrée par la version qu'une technique comme le *mix-up*, dont l'exécution est volontairement audible, en sélectionne pour qu'·ils puissent s'en faire leur propre version. Il n'y a pas à proprement parler de vraie version d'une pièce comme *Ceux qui partent d'Omelas*. Il y en a une multitude, semblable aux *mini-mondes* que décrit Kripke dans *Naming and Necessity*, qui sont négociées à chaque étape lors de la création d'un tel processus. Voegelin confirme cette intuition en ajoutant ceci :

> Peut-être qu'en fin de compte, il n'y aurait pas de monde réel, mais seulement des négociations temporaires de mondes possibles entre mon monde et le vôtre, dans des moments de coïncidence, où nos cartes pourraient se chevaucher affectivement, le monde réel étant le mirage d'une relation commune et un accès égal qui n'existe pas : la prétention d'une fiction de pouvoir et d'idéologie, confirmée par une réalité présumée et singulière, et exposée à travers la pluralité des possibilités.[246]

b) Écoute Déréalisée des Mondes Abymés

Si pour Le Guin, le roman de science-fiction est récipient, une *fiction-panier*, pour mettre en scène des relations entre des individus et si chez Voegelin l'écoute permet de générer des *mondes possibles sonores*, des versions multiples d'une réalité écoutée et

[246] *Ibid*.

partagée par tranches, à la fois *anxieuses et affectives*; dans *Ceux qui partent d'Omelas*, c'est le plateau-radio et le jeu de ficelles qu'il génère qui vont mettre en tensions les relations entre les participant·es et les auditeurices. Ainsi, chez rΔΔdio cΔΔrgo, le plateau-radio constitue déjà une *fiction-panier* qui spécule sur les relations entre les participant·es. Nous développerons ce point plus loin dans la thèse.

Dans le cas de cette expérience, la plateau-radio met en tension ces relations en brisant régulièrement le continuum de la fiction linéaire du texte originel de Le Guin, pour en créer une multitude de versions et d'interprétations. À ce moment de n/os expériences avec rΔΔdio cΔΔrgo, no/us sacralisons encore énormément la table de mixage. Le geste de *mix-up* est autant un geste d'écriture qu'un geste instrumental inspiré des pratiques d'*acousmonium*[247] inspiré d'œuvres comme *La Légende d'Eer*[248] de Xenakis ou *Gaku No Michi*[249] de Jean-Claude Eloy. Dans le cas de *Ceux qui partent d'Omelas*, le *mix-up* vient ainsi découper le texte original pour produire une *dissection* narrative. C'est ce geste de *dissection* que les auditeurices sont en position d'écouter. Le texte de Le Guin perd ainsi sa capacité de *fiction-panier* textuel devant un *Hörspiel* radiophonique, et l'une des propriétés du *Hörspiel* est de pouvoir mettre en abyme la radio elle-même. Nous proposons donc pour finir cette analyse de dire que l'enregistrement de *Ceux qui partent d'Omelas*, procède à *abymer* le texte de Le Guin car il n'est plus écouté en tant que récit mais en tant que matériau qui permet de mettre la radio en abyme. Les auditeurices réceptionnent donc cette fiction *abymée* qui les

[247] Un acousmonium est un orchestre d'enceintes, entre 40 et 100, fréquemment utilisé pour les concerts de musique électroacoustique. Les pistes jouées sur acousmonium sont fixées sur support puis mise en espace en positionnant le son en fonction des paires d'enceintes. La personne qui projette et spatialise le son sur un acousmonium est un véritable musicien-interprète qui nécessite une connaissance des œuvres et un jeu virtuose sur console de mixage, l'une des figures les plus connu et représenté à l'international étant Jonathan Prager, titulaire de l'acousmonium Motus. rΔΔddio cΔΔrgo a été en partie influencé par cette technique de jeux.

[248] Iannis Xenakis, *Le Légende d'Eer*, Centre George Pompidou, 1978, 46 mn.

[249] Jean-Claude Eloy, *Gaku No Michi, film sans image pour sons électroniques et concrets*, Tokyo, NHK Electronic Music Sutdio, 224 mn.

renvoie autant au texte original qu'au geste de *mix-up* effectué sur le texte. Nous avons écrit plus haut dans ce chapitre que cette *mise en abyme* créait un choix dans l'écoute, celui de régulièrement devoir choisir entre porter son attention sur le contenu produit, c'est-à-dire sur la fiction, ou sur la manière dont la fiction est produite. Ce double niveau de lecture presque permanent produit un double effet. Voegelin parle d'un « habitat sémantique » en ce qui concerne l'écoute, et il n'est pas réellement possible d'habiter un *Hörspiel* comme *Ceux qui partent d'Omelas*, car les *mondes possibles sonores* que génère le *mixe-up* sont instables et douteux et donc peu propice à l'immersion ; ce sont des *mondes abymés*, des *mondes possibles sonores* et narratifs dont nous avons pleinement conscience qu'ils sont eux-mêmes contenus dans un autre *monde possible sonore*. L'écoute qui en résulte est une écoute particulière que l'on pourrait qualifier proche de la *conscience sonore* chez Oliveros dans laquelle l'attention vient se porter sur différents aspects du son. Ce qui est différent entre l'écoute chez Oliveros et celle produite par un *Hörspiel* comme *Ceux qui partent d'Omelas*, c'est qu'en plus de circuler entre différents aspects, sonores ou narratifs du son, ou sur la présence ou l'absence de tel ou tel participant^{e}s, l'écoute va aussi circuler sur plusieurs niveaux de lectures de l'œuvre.

Voegelin propose une approche critique lorsqu'elle aborde la question de l'œuvre d'art sonore comme environnement ou comme monde possible dans lequel nous nous immergeons et nous *habitons* et sur laquelle nous posons aussi un regard critique. Cela sous-entend que le rapport à l'œuvre se construit durant un espace-temps complexe durant lequel «la valeur et la vérité » de l'œuvre se mesurent de façon contingente avec la manière dont nous nous sentons en parallèle de la temporalité de celle-ci. Elle reprend ainsi une idée propre à Marie-Laure Ryan qui est celle d'un décentrement face à l'œuvre avec laquelle nous coexistons et propose de compléter cette idée par un mouvement de centrage, décentrement, recentrage — *centering; decentering; recentering*. Alternativement nous pouvons nous installer dans l'œuvre et laisser émerger les mondes possibles que les *percepts* déclenchent en nous, tout en nous interrogeant sur lequel de

ces mondes possibles nous souhaitons porter notre attention. C'est dans ce mouvement que se produit alors la réception et le rapport critique à l'œuvre :

> De cette manière, la critique devient un mouvement et un déplacement : centrer, décentrer et recentrer, entre les œuvres sonores en tant que mondes, pour déterminer ce qu'elles sont, à quoi elles ressemblent, et comment elles se comparent, de l'intérieur plutôt que de l'extérieur. Ce mouvement de centrage, de décentrement et de recentrage en tant que mouvement esthétique suit les lignes indexicales de la logique de Lewis contre la rationalité logique dans la compossibilité des œuvres en tant que mondes phénoménologiques de perception plutôt que comme mondes vides de déduction logique.[250]

C'est précisément ce mouvement de centrage, décentrement, recentrage que *Ceux qui partent d'Omelas* et la technique de *mix-up* viennent régulièrement interrompre en générant des *mondes abymés*, des mondes dont l'instabilité rend difficile et parfois inenvisageable la possibilité d'*habiter* l'œuvre. Les agencements qui se créent durant le *mix-up* offrent des réalités instables qui font passer d'une écoute des *mondes possibles sonores* de la fiction à une écoute du média lui-même, en temps que lui-même *monde possible sonore*; c'est l'entre deux créé par ces deux niveaux de lecture, par la *mise en abyme*, qui produit cette difficulté car, entre les deux, nous ne savons si un monde existe. Les *mondes abymés* génèrent ainsi une impossibilité de se recentrer car c'est l'œuvre elle-même qui produit le décentrement, nous pourrions parler d'éjection du monde sonore, qui met les auditeurtes dans l'attente qu'un nouvel agencement se produise pour qu'il puisse, peut-être, s'y centrer avant d'en être éjecté. Cela produit ainsi ce que nous appellerons une *écoute déréalisée* chez les auditeurtes. Une *écoute déréalisée* est une écoute qui met en doute la réalité de l'œuvre, en tant que *fiction-panier* et en tant que *monde possible sonore*, produisant la sensation inverse de celle d'*habiter*, celle d'être extérieure à une réalité qui ne nous inclut pas et qui, régulièrement, nous en éjecte. Cette

[250] Salomé Voegelin, *Sonic possible worlds*, *op. cit.* p. 92

réalité qui n'inclut pas les auditeurtes, c'est celle du dispositif, du jeu de ficelles entre les participantes, d'une radio qui apprend à *tracer son cercle*, et donc d'une radio que l'on ne peut pas écouter en tant qu'auditeurtes mais en tant que témoin. Nous empruntons le terme *déréalisée*, au mot *déréalisation* qui est « un état de conscience ou une altération de la perception ou de l'expérience de la réalité qui apparaît comme dissociée ou extérieure à soi. »[251]

Utiliser la radio pour produire des *mondes abymés* qui ne s'adressent pas nécessairement à celles et ceux qui les écoutent à l'extérieur du plateau-radio, participe au *reclaim* que rΔΔdio cΔΔrgo cherche à produire et dont l'*écoute déréalisée* est l'un des *produits dérivés*. Cette *écoute déréalisée* n'est pas une tare ou un problème, car elle adresse aux auditeurtes un message qui plairait beaucoup à Ursula Le Guin ainsi qu'à Salomé Voegeline et qui est : ce n'est pas parce que l'on n'est pas au centre de tous les mondes, que l'on ne peut pas au centre du sien.

Et toi,
Comment sais-tu quand tu es au centre
de ton monde
Lorsque personne
Ne s'adresse pas à toi ?

---

[251] « Déréalisation », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=D%C3%A9r%C3%A9alisation&oldid=219538531>, consulté le 25 octobre 2024.

Figure 16 Visuel réalisé collectivement pour Streambiosis

I - Compte-Rendu du processus de travail

a) Contexte et intention

Du 16 au 18 Mars 2018 s'est tenue l'exposition *TRANS//BORDER, les enseignements de Nathalie Magnan*[252] au Musée des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (MuCEM) à Marseille. Nathalie Magnan était une théoricienne des médias engagée dans les courants cyberféministes[253]. Elle a fortement contribué à la diffusion de la pensée de Donna Haraway dont elle a été l'assistante de 1986 à 1990. Elle a réalisé la première traduction du *Manifeste Cyborg*[254] en français en 2007. Nathalie Magnan a aussi été enseignante à l'Université Paris-VIII de 1991 à 1998, puis à l'École Nationale Supérieure d'Art de Dijon avant d'intégrer l'École Nationale Supérieure d'Art de Bourges sur une invitation de Paul Devautour. Elle y organisa notamment des cycles de conférences durant lesquels furent invitées des personnes comme Paul Preciado ou Shu Lea Cheang[255] et elle rendit visibles des champs disciplinaires commes les études féministes ainsi que les pratiques artistiques marginales pour l'époque comme le VJing[256].

---

[252] Page dédié à l'évènement accessible ici : https://www.mucem.org/programme/exposition-et-temps-fort/trans-border

[253] Le mot cyberféminisme est utilisé pour décrire les activités d'une communauté féministe s'intéressant au cyberespace, à internet et aux technologies numériques. L'expression a été inventée dans les années 1990 pour décrire le travail critique, activiste, artistique et théorique de féministes sur internet et dans les technologies numériques. S'il résiste à une définition rigoureuse, il s'attache au développement et à l'expression du féminisme dans le contexte des interactions et de l'art en ligne. (wikipédia)

[254] HARAWAY, Donna J., A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s, Socialist Review, no. 80 (1985): 65-108.

[255] Shu Lea Cheang, née à Taïwan en 1954, est une artiste multimédia taïwanaise. Depuis une dizaine d'années, elle est devenue la figure de proue de cet art. Utilisant des approches pluridisciplinaires, son travail est unique dans le fait de permettre une interaction avec les observateurs. Elle est plus connue pour son approche individuelle du royaume de l'art et de la technologie, une créativité entremêlant questionnement social et méthode artistique. L'art de Cheang évolue dans des médiums tels que des films, des vidéos, des sites Internet, et des interfaces, lesquels explorent « ...les stéréotypes ethniques, la nature et l'extravagance des médias populaires, institutionnels - et spécialement gouvernementaux - pouvoir, relations raciales, et politiques sexuelles. » (wikipédia)

[256] Le VJing est un terme large qui désigne la performance visuelle en temps réel. Les caractéristiques du VJing sont la création ou la manipulation de l'image en temps réel via la médiation technologique et en direction d'un public, en synchronisation avec la musique. Le VJing a souvent lieu dans des évènements

rΔΔdio cΔΔrgo est donc invité à représenter l'École d'Art de Bourges en encadrant deux étudiantes, Ambre et Romain qui participent toutes deux à RadioRadio, l'émission mensuelle réalisée au sein de l'école d'art et qui ont tout deux participé à *Ondes Sauvages, Une Radio des Morts* ainsi qu'à la performance *Ceux qui partent d'Omelas*. Pour préparer l'évènement, no/us imaginons un dispositif qui nous permet de prolonger nos expériences de *mix-up* pour, cette fois, l'appliquer de manière plus pertinente au contexte de TRANS//BORDER. No/us imaginons un dispositif de mixage en temps réel de différentes sources sonores, et de différentes *voix*, autour de sujets abordés durant l'évènement. No/us souhaitons être moins dans une logique de *cut-up*, c'est-à-dire de mixage de source hétérogène et plus dans une logique d'écho, de résonance et d'associations des présentes durant les différentes journées. Afin de communiquer avec Reine Prat, l'organisatrice de l'événement, nous envoyons un mail le 15 février 2018 où nous présentons à l'ensemble des participantes de TRANS//BORDER le dispositif que no/us nommons Streambiosis avec les mots suivants :

> Nous définissons Streambiosis comme une « stream radio cyborg ». Reprenant les concepts de «symbiose » et de «narration en jeu de ficelle » de Donna Harraway, nous envisageons Streambiosis comme un flux composite, un courant, entre programme radio et paysage sonore, à tisser en temps réel et constitué de différentes captations réalisées sur le site.

comme des concerts, clubs, festivals de musique, et est en général associé à une autre performance artistique. Cela donne lieu à une performance multimédia qui peut inclure de la musique, des comédiens, un ou des danseurs en même temps que de la vidéo live ou pré-enregistrée.

Au mail est jointe une note d'intention en PDF inspirée du texte *Junkspace*[257] de l'architecte Rem Koolhaas, qui multiplie les définitions de ce qu'est *Streambiosis* dans une forme manifeste :

> ***Streambiosis*** *est un programme radio dans lequel se fondraient différents programmes radiophoniques. L'idée est de créer un dispositif collectif de production radiophonique qui mixerait en temps réel différentes sources de captation réalisées sur le site de l'exposition au MuCEM.*
>
> ***Streambiosis*** *est un instrument grâce auquel un stream-interprète superpose, agrège et fond les uns dans les autres des contenus informatifs, musicaux, documentaires ou artistiques pour produire un paysage sonore sensible en opposition à une diffusion objective de l'information.*
>
> ***Streambiosis*** *interroge la coexistence des sources sonores pour produire un mélange, un mix, au sein duquel émergent et disparaissent des contenus, par blocs successifs ou par vagues fondues les unes dans les autres. L'interprète « contemple » de ses oreilles les différents flux sonores qui lui sont proposés, il les mixe et les spatialise en temps réel, pour la durée qui lui convient, afin de produire un flux composite. Par-delà l'idée du cadrage et du plans qui appartiennent au monde des images, Streambiosis tisse des courants (stream) de fréquences, d'objets sonores et de contenus sur lesquels et dans lesquel peuvent dériver les auditeurs.*
>
> ***Streambiosis*** *n'a pas d'interface dédiée. Tous les dispositifs qui permettent d'agir et d'interagir sur des paramètres sonores, qu'ils soient acoustiques, analogiques ou numériques sont les bienvenus : table de mixage, contrôleur midi, manette Wii, tablettes, capteurs de biofeedback. Tout reste à inventer.*

---

[257] Rem Koolhaas, Gabriele Mastrigli et Daniel Agacinski, *Junkspace: repenser radicalement l'espace urbain*, Paris, Éd. Payot & Rivages, coll. « Manuels Payot », 2010

Streambiosis *nécessite au minimum un stream-interprète mais rien n'empêche l'interprétation collective.*

Streambiosis *est une invitation à considérer le média streaming-son comme une onde porteuse qui pourrait porter n'importe quelle type donnée sonore. Cette invitation implique de garder un regard à la fois critique et sensible sur les contenus qui sont générés et diffusés mais aussi d'envisager que toute propagande possède un mode de jeu.*

b) Approche technique

Ce que no/us fantasmons lorsque nous imaginons *Streambiosis* est que la personne à la table, qualifiée de *stream-interprète* dans la note d'intention, effectue une navigation dans une banque de données sonores thématiques, dans les flux de sons lus et assemblés en temps-réel et durant une diffusion en streaming. No/us voulons profiter de TRANS//BORDER pour nous concentrer davantage sur une pratique de création par *mix-up*, en tant que pratique de jeu musicale et moins sur la dimension d'écoute collective telle que no/us l'abordons dans *Cerceau Lunaire* et *Ceux qui partent d'Omelas*. No/us décidons pour cela de réaliser un programme dans le logiciel de MaxMSP, un patch afin de réaliser une table de mixage numérique constituée d'une carte son possédant au moins huit entrées et huit sorties. No/us souhaitons avoir plus de contrôle sur les différentes pistes sonores ainsi qu'avoir une interface plus intuitive sur la manière de mettre en relation les participant[e]s qui improvisent au casque lorsque no/us utilisons le dispositif. Le patch est assez sobre, une table de mixage numérique pourrait suffire, et il présente comme seule excentricité la présence d'un générateur de nombre aléatoire qui peut être activé sur le panoramique de chaque piste afin de générer ce que l'on appelle une *drunk walk*, que l'on peut traduire par *marche ivre*. L'ajout d'une *drunk walk* permet ici de créer un déplacement progressif du son entre la droite et la gauche dans l'écoute au casque. L'idée est de créer une sensation de mouvement organique

et vivant dans la spatialisation du son si la personne à la table de mixage souhaite l'activer.

Pour *Streambiosis*, no/us travaillons donc à quatre avec Ambre et Romain et no/us imaginons ensemble un processus de travail qui puisse s'ajuster durant les trois jours de l'évènement. No/us no/us mettons d'accord pour faire des direct diffusés en *streaming*, c'est-à-dire en numérique, sur des durées d'environ une heure. No/us répartissons quatre types de postes techniques impliquant une personne à la table de mixage, deux qui se promènent dans l'exposition avec des micros sans fil pour prendre la parole, interroger les autres participant·e·s de TRANS//BORDER ou capter des ambiances et une personne qui est en charge de ce que no/us appelons les *tranches*[258]. L'ENSA-Bourges no/us ayant prêté du matériel, no/us disposons en plus de notre carte son à plusieurs entrées et sorties et de notre patch MaxMSP, une table de mixage dans laquelle passent les sources sonores. Là, elles sont modifiées une par une et ressortent individuellement avant d'entrer dans la carte son. Cette étape est importante pour no/us pour plusieurs raisons. Les sons passant par la table de mixage vont subir des traitements, les graves seront augmentés ou diminués, les médiums ou les aigus seront ajustés avec ce que l'on appelle un *equalizer*[259] afin de les différencier. On pourra aussi amplifier

[258] Une tranche de console est un dispositif qui permet à la sortie d'un périphérique audio d'être amplifiée à un niveau ligne et intégrée dans un autre système. Une tranche de console audio peut être une unité autonome ou l'une des nombreuses unités intégrées à une table de mixage. Il comprend généralement un préampli de microphone avec une tension d'alimentation fantôme commutable pour alimenter les microphones à condensateur et une certaine forme d'égalisation audio. Certaines conceptions offrent également d'autres fonctionnalités, notamment la compression audio, le dé-essing, le noise-gating et la limitation. « Console de mixage », dans *Wikipédia*, 2023, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Console_de_mixage&oldid=206938840>, consulté le 25 octobre 2024.

[259] Un égaliseur (equalizer, equaliser ou « EQ » en anglais) ou correcteur de timbre est un appareil ou logiciel de traitement du son. Il permet de filtrer ou d'amplifier différentes bandes de fréquences composant un signal audio. Ce type de traitement peut être utilisé lors de la prise de son, du mixage ou de la sonorisation. L'égaliseur peut être analogique ou numérique, sous forme d'équipement ou de logiciel (notamment en option plug-in). « Égaliseur », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C3%89galiseur&oldid=217120515>, consulté le 25 octobre 2024.

le volume pour que chaque *tranche* soit au même niveau avant d'entrer dans la carte son. Le fait qu'une personne soit en charge de cette étape d'équilibrage en volume et en fréquence des différentes *tranches* permet à celle qui s'occupe du mixage de se concentrer sur les volumes des différentes pistes sonores afin d'en explorer les contenus. C'est cette approche que no/us souhaitons explorer, c'est-à-dire le fait de déplacer le geste d'assemblage et de collage propre au *mix-up* vers une pratique dans laquelle se confond la navigation à travers l'écoute de contenus sonores, le geste de mixage et d'assemblage des contenus et leur diffusion en direct par le streaming dans une sensation de symbiose entre analyse, interprétation et diffusion des contenus sonores. Cette approche résume l'intention qui se cache derrière le nom de *Streambiosis*, une expérience intensifiée du temps médiatique.

c) Approche méthodologique

TRANS//BORDER, les enseignements de Nathalie Magnan se déroule sur trois jours qui sont divisés par quatre thématiques. Le vendredi matin est intitulé *Les (cyber)mondes de Nathalie Magnan*. Il ouvre l'exposition sur les travaux de Nathalie Magnan entre espace et cyberespace. Le vendredi après-midi, *Frontières et technologies en mer Méditerranée* aborde le thème de la Méditerranée comme frontière géographique, symbolique et médiatique en pleine crise migratoire. Le samedi est dédié aux liens entre les cultures LBTQIA+[260] et les questions de technologie libre *Zelig RTM – (H)acktivismes : l'information veut toujours être libre*. Enfin, le dimanche clôt l'événement avec *Very symbiotic ! Pour des savoirs situés* autour de la

[260] LGBTQIA+ : Lesbian Gay Bisexual Trans Queer Intersex Asexual plus toutes les formes de sexualités ou d'orientations sexuelles marginalisées qui n'apparaissent pas dans cet acronyme.

notion des savoir situés chez Donna Haraway. No/us avons donc décidé de réaliser une émission pour chacune des thématiques, chacun des quatre postes tournant sur des durées d'environ quinze minutes pour que tout le monde puisse pratiquer autant la prise de son ou le filtrage des tranches que cette pratique du mixage dans les contenus sonores.

Pour l'élaboration des émissions no/us reprenons une partie du fonctionnement qui nous avions eu aux *Ateliers du Vent*, commençant par un moment de discussion entre no/us en amont pour savoir comment chacure se sent et qui a envie de faire quoi pour l'émission. Cela permet à chacure de nommer et de verbaliser ce qu'il ou elle a besoin de préparer en avance pour l'occasion. Le format de l'émission se construit et se précise au fil de leur construction. Toujours sur nos expériences des *Ateliers du Vents* et *Cerceau Lunaire*, nous composons ensemble un générique pour ouvrir et clore chaque émission. No/us ajoutons dans les jours qui suivent des *virgules radiophoniques* pour indiquer que no/us changeons de poste. Il est aussi important de préciser qu'en plus des tables rondes et des diffusions de film, no/us sommes entouré-s d'autres étudiant-es qui viennent d'autres écoles d'art et que nous prenons contact avec elleux pour échanger, découvrir leurs travaux et surtout les intégrer dans nos directs. No/us planifions donc avec les autres étudiant-es les moments de nos émissions pour les faire se synchroniser en fonction de la diffusion de films ou des conférences dont nous souhaitons capter des passages pour nos émissions. En parallèle de ces captations sur le moment, nous branchons dans les *tranches* différentes sources : des sons liés à la présence de la mer, enregistrés à l'extérieur du MuCEM, des manifestations politiques, des consoles de jeux vidéo dont on laisse tourner les musiques d'ambiances et

les bruitages, des instruments de musique laissés en libre accès pour qui souhaite en jouer. Les sons directs ou pré-enregistrés avec le détail de chaque émission sont notés afin de pouvoir nommer et valoriser les sources et surtout les voix que l'on peut y attendre. Il n'est pas si évident de nommer les moments où une source apparaît plutôt qu'une autre car le *mix-up* produit un geste confus dans lequel toutes les sources sont parfois présentes sous des formes de mixage différent. Voici le détail des quatre émissions réalisées durant TRANS//BORDER

Transborder Walkthrough - 16/03/18[261]

- Le clapotis des vagues la Méditerranée
- Le texte « Une réponse néopaïenne après le passage de l'ouragan Katrina« de Starhawk
- Une captation de la conférence «L'internet critique, entre (des)illusions et spéculations » au MuCEM, avec notamment Valentin Lacambre
- Des enregistrements réalisés à Marseille par Aurore Balsa
- Un entretien de Reine Prat réalisé par les étudiants de Ergote Radio
- De l'Omnichord joué en live (École de Recherche Graphique)
- Les sons de l'installation interactive « Occurrence » de Lola Dubus (École d'Arts d'Aix en Provence)
- Les sons de l'installation interactive « Plant Porn » de Chloé Desmoineaux

The Age Of Aquarius - 16/03/17[262]

---

[261] rΔΔdio cΔΔrgo, « Transborder Walkthrough », *STREAMBIOSIS*, 1, MuCEM, 16 mars 2018, 41:58, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/streambiosis-transborder-walkthrough?in=raadiocaargo/sets/streambiosis>.

[262] rΔΔdio cΔΔrgo, « The Age Of Aquarius », *STREAMBIOSIS*, 2, MuCEM, 16 mars 2018, 56:26, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/streambiosis-the-age-of-aquarius-160317?in=raadiocaargo/sets/streambiosis>.

- Les sons de l'installation interactive « Occurrence » de Lola Dubus (École d'Arts d'Aix en Provence)

- Le jeu de société « Apocalypse Talks » développé par Leslie Astier (École d'Arts d'Aix en Provence)

- Musique issue du jeu « Secret of Mana » sur Iphone

- Un entretien avec l'association SOS Méditerranée

- Des extraits de la conférence de Violaine Carrère (« Les technologies de contrôle et le droit en mer ») invitée par Isabelle Anvers

- Entretien en espagnol avec Aline Lugo, et enregistrements de son installation « jeu de croquettes » (École d'Arts d'Aix en Provence)

- Création sonore de Zagros MEHRKIAN et Roxanne LEROY « Noyé et Perdu »

- Création sonore d'Aurore Balsa « Brassement Frontalier »

EkoPorn Hacktivist - 17/03/18[263] :

- L'orage de Marseille

- « KARAOKU » et une lecture du « S.C.U.M Manifesto » (Valérie Solanas) - Performées par les #Camgrrrl (Laura Caccia & Aurore Morillon, Étudiantes de l'ERG)

- Les sons de l'installation interactive « Occurrence » de Loli Dubus (École d'Arts d'Aix en Provence)

- Des sons issues de vidéos de l'association Bandits-Mages, des étudiants de différents écoles d'art : l'ERG à Bruxelles, l'ESAD Toulon

- De l'omnichord joué

- Des extraits du film « Good-Bye Gauley Mountains » d'Annie Sprinkles & Beth Stevens

- Une conférence de Paul Preciado sur l'écosexualité

[263] rΔΔdio cΔΔrgo, « EkoPorn Hacktivist », *STREAMBIOSIS*, 3, MuCEM, 17 mars 2018, 1:01:13.

TotalSymbiosis - 18/03/18[264] (voir figure)

- Un concert live de Petit Vacarme (aka Vincent Roussel) petitvacarme.bandcamp.com/album/petit-vacarme
- Un set de Suk Won Kim d'après des enregistrements de micros électromagnétiques (@suk-won-kim)
- Des extraits du film de Fabrizio Terranova & Donna Haraway , StoryTelling for Earthly Survival" (2016)
- Des extraits de la conférence « Humains, machines, fleuves, algues et vers marins : vers une nouvelle symbiose ? » qui avait lieu au Mucem, avec Ewen Chardronnet, Xavier Bailly, Emilie Hache, Vinciane Despret et Jean-Paul Fereira.
- Des enregistrements réalisés à Marseille par Ambre Dourneau et Romain Gaudillère, notamment le semi-marathon du Vieux Port
- Des extraits de « Lesborama », film réalisé par Nathalie Magnan (1995)
- Une empreinte sonore de la soirée VJing le 17/03/18 au Mucem
- Des déambulations sonores à travers l'exposition Trans//Border au MuCEM
- Une interview d'Erik Noulette et Hélène Torrez à propos de Donna Haraway et notamment son « Cthulhu Manifesto »

[264] rΔΔdio cΔΔrgo, « TotalSymbiosis », *STREAMBIOSIS*, 4, MuCEM, 18 mars 2018, 1:09:02, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/streambiosis-totalsymbiosis-180318?in=raadiocaargo/sets/streambiosis>.

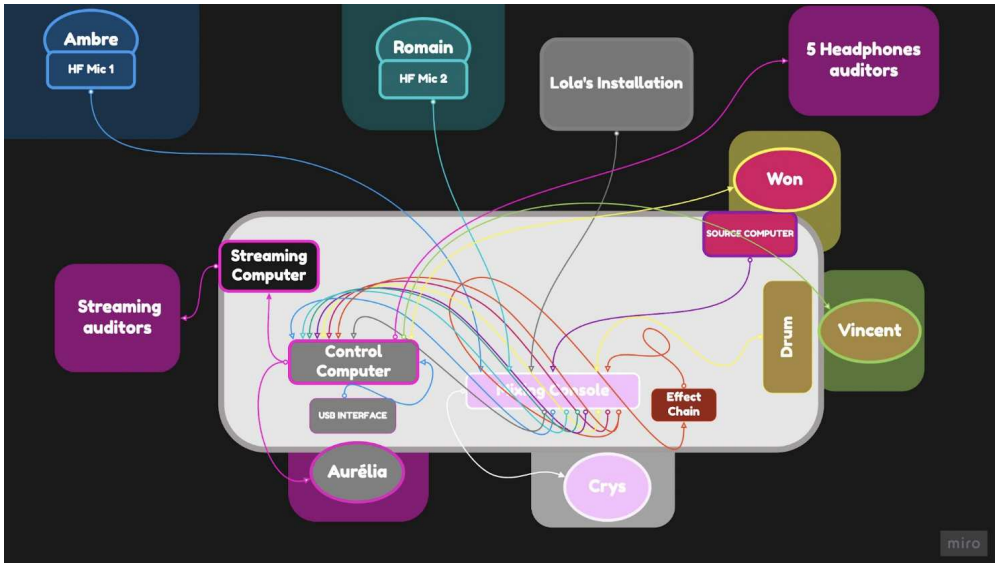


Figure 17 jeu de ficelle des branchements pour Total Symbiosis

L'expérience de TRANS//BORDER est cruciale pour rΔΔdio cΔΔrgo. Les rencontres que no/us y faisons, tout comme les thèmes abordés par l'événement, nous ancrent de manière significative dans un milieu artistique qui met l'accent sur l'importance des processus dans la création artistique et sur la nécessité que ces processus puissent être inclusifs, empouvoirants et vecteurs de paroles minorisées. Cela rend les dispositifs de création tout aussi importants que les créations elles-mêmes, si ce n'est plus. C'est aussi l'occasion pour no/us de rencontrer une première fois des personnes comme Loli Dubus[265] et Leslie Astier[266] alors étudiant·e·s à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence avec lesquels nous travaillerons par la suite. TRANS//BORDER participe activement à déplacer nos approches féministes vers des approches plus *queer*, de ne plus simplement no/us positionner,

[266] Leslie Astier, pronom « eil », est artiste et expérimente des formes ludiques. Enseignant·e à l'ESAAix, ses différentes pratiques interrogent le jeu et la création comme vecteurs de questionnements intercréatifs. Eil co-écris des protocoles d'interaction pour provoquer des échanges, des rencontres et des créations interactives dans des environnements imprégnés de numérique. Eil crée des jeux cherchant à stimuler des zones d'apparition et de transformation du réel. Pour cela eil conçoit des jeux narratifs, poétiques et sensibles à jouer seul·e ou à plusieurs. À l'occasion de workshops, ateliers ou sessions de travail collectives, Leslie encadre des espaces de partage et de création. Concevoir à plusieurs est également l'un des fondements du Pang Pang Club qu'iel porte depuis janvier 2020.

ou plutôt no/us situer, dans une histoire qui serait uniquement une histoire des femmes et des pratiques féministes, mais d'élargir cette histoire aux minorités sexuelles et de genres, c'est-à-dire les personnes ayant une orientation sexuelle ou une identité de genre différentes de l'hétérosexualité[267] ou de la cisidentité[268]. *Streambiosis* est une l'une des dernières expériences de rΔΔdio cΔΔrgo qui cristallisent cette approche de la création radiophonique par *mix-up*, c'est-à-dire par montage en direct de sources éparses. Les travaux développés par la suite se pencheront sur des approches plus horizontales de création collective et délaisseront la pratique du *mix-up*. Toutefois la pratique du *mix-up* telle qu'elle est abordée dans *Streambiosis* tente de positionner l'interprète qui est à la table de mixage à un endroit particulier dans l'écoute, l'analyse, l'interprétation et la diffusion de contenu radio. Si *Ondes Sauvages, Une Radio Des Morts* permet de situer le *mix-up* dans la tradition littéraire du cut-up chez William S. Burroughs afin de déconstruire le discours bourgeois chez les auditeurtes et si *Ceux Qui Partent d'Omelas* nous a permis de mieux saisir le type de création radiophonique et d'écoute que le *mix-up* permet à partir d'écrits sur le *Hörspiel* et sur les *mondes possibles sonores*, alors nous pouvons nous demander avec *Streambiosis* dans quelle posture la personne à la table de mixage se trouve, dans son rapport à la technologie et au traitement des informations. Pour répondre à cette question,

---

[267] L'hétérosexualité est une attirance romantique, une attirance sexuelle ou un comportement sexuel entre des personnes de sexes ou de genres opposés. En tant qu'orientation sexuelle, l'hétérosexualité est un « modèle durable d'attirances émotionnelles, romantiques et/ou sexuelles » pour les personnes du sexe opposé ; elle fait également « référence au sentiment d'identité d'une personne basé sur ces attirances, les comportements qui s'y rapportent et l'appartenance à une communauté d'autres personnes qui partagent ces attirances »1,2. Une personne hétérosexuelle est communément appelée « hétéro» « Hétérosexualité », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=H%C3%A9t%C3%A9rosexualit%C3%A9&oldid=218770620>, consulté le 25 octobre 2024.

[268] La cisidentité ou cissexualité est un type d'identité de genre où le genre ressenti d'une personne correspond au genre assigné à sa naissance1,2. La personne est alors cisgenre ou cissexuelle (abrégé en cis). Le mot est construit par opposition à celui de transgenre. « Cisidentité », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Cisidentit%C3%A9&oldid=217583185>, consulté le 25 octobre 2024.

nous allons nous intéresser à mieux comprendre un concept crucial chez Donna Haraway, traduits en français entre autres par Nathalie Magnan : celui de *la cyborg*, tiré du *Cyborg Manifesto*.

II - La Cyborg chez Donna Haraway

Le *Cyborg Manifesto* a commencé à être écrit entre 1983 pour être publié en 1985 dans *The Berkeley Socialist Review Collective*. Le texte avait pour vocation de spéculer sur l'avenir du *féminisme socialiste*, durant les années Reagan aux États-Unis d'Amérique. Dans cette partie nous allons nous intéresser à certains aspects du textes et nous en ignorerons d'autres. Nous analyserons la pensée de Haraway en nous appuyant sur les écrits de Ïan Larue[269] avec son ouvrage *Libère-Toi Cyborg ! le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe*[270] (2019) et sur des cours qu'iel a donné en ligne en 2020 durant les mois de confinement. Aussi nous utiliserons la proposition de Larue, qui consiste à traduire *the cyborg* par *la cyborg*, ainsi que la première traduction allemande par Fred Wolf l'avait fait dans *Ein Manifest für Cyborgs*, en traduisant *the cyborg* par *die cyborg*,

a) Manifeste ironique pour reclaim technologique

[269] Ïan Larue, née le 2 septembre 1958, est une essayiste et peintre, spécialisée dans les études féministes et la science-fiction. Elle a notamment publié l'essai Libère-toi cyborg. Le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe, qui explore la figure de la cyborg en reprenant des idées de Donna Haraway. Lauréate du Grand Prix de l'Imaginaire en 2019, Larue redéfinit cette figure comme un symbole d'émancipation et de rupture avec le capitalisme, la famille et le patriarcat.

[270] Ïan Larue, *Libère-toi cyborg ! le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe*, Paris, Éditions Cambourakis, coll. « Sorcières », 2018

La cyborg chez Haraway n'est pas un cyberpunk, une créature de chair augmentée de métal et d'électronique au service d'une multinationale ou experte en piratage informatique. Nous sommes au début des années 80 et l'informatique n'est pas encore entrée dans les foyers. Toutefois le jeu des délocalisations fait apparaître une nouvelle catégorie de travailleuses dans les usines de composants informatiques. *La cyborg* est avant tout une femme, blanche ou racisée, qui travaille pour l'industrie informatique en tant qu'ouvrière exploitée :

> Dans la Silicon Valley, véritable prototype de ce système, de nombreuses femmes voient toute leur vie se structurer autour d'un emploi qui dépend de l'électronique, ce qui se traduit, sur le plan personnel, par une monogamie hétérosexuelle sérielle, des problèmes de garde d'enfant, un éloignement du cercle familial et de la plupart des autres formes communautaires traditionnelles, et, lorsqu'elles vieillissent, par une solitude presque certaine accompagnée d'une extrême vulnérabilité économique. La diversité raciale et ethnique des femmes de la Silicon Valley structure un microcosme de différences conflictuelles d'ordre culturel, familial, religieux, éducationnel et linguistique.[271]

La cyborg est ainsi une femme qui se retrouve cheffe de famille, probablement seule, parce que son mari est au chômage ou mort ou parti, tout en ayant la charge d'un travail ouvrier pénible. Et en même temps, cette nouvelle catégorie de travailleuses se retrouve au premier plan pour manipuler et s'approprier des technologies auxquelles le reste de la population n'a pas encore accès car destinées avant tout à des univers professionnels ou de recherche et non des foyers. Larue insiste sur l'aspect ironique du texte, que Haraway mentionne dès l'introduction du texte en parlant de blasphème. Cette situation professionnelle pour les femmes, dans ce que Larue nomme (en l'empruntant à Naomi Klein), des *zones franches industrielles*, c'est-à-dire des zones de

---

[271] Donna Jeanne Haraway, *Manifeste Cyborg : Science, Technologie et Féminisme Socialiste à la Fin du XXe*, Connexions Art-réseaux-média, EVERGREEN, 2002 p. 576

non-droit où le droit du travail n'est pas appliqué, est une situation désastreuse. Toutefois, le paradoxe que cette situation crée est l'accès à une forme d'éducation aux sciences et aux technologies de pointe pour une catégorie de personnes minorisées : des femmes, souvent racisées, ouvrières et exploitées. Et c'est dans ce paradoxe que Haraway porte son espoir, c'est depuis une « féminisation de la pauvreté » par l'accès à des conditions de travail épouvantables que le capitalisme parvient à faire l'inverse de ce qu'il produit d'habitude, donner l'accès à ce qui a le plus de valeur, à ce qui est à la pointe de la technologie de l'époque : des microprocesseurs qui nécessitent des mains *délicates* pour produire un travail d'assemblage minutieux. C'est cet aspect que Larue invite à considérer avant toute chose, avant la poétique et la puissance politique du texte, le fait que le *Cyborg Manifesto* naît d'une situation ironique et paradoxale, du moins pire dans le pire, que l'on pourrait formuler par la spéculation suivante :

> *Et si les femmes les plus précaires avaient accès à l'assemblage des technologies les plus avancées ?*

Plus loin dans le texte, Haraway exprime que les femmes se trouvent désormais « en situation d'intégration/exploitation dans un système mondial de production/reproduction et communication appelé informatique de la domination » :

> La maison, le lieu de travail, le marché, l'arène publique, le corps lui-même – tout fait aujourd'hui l'objet de ces dispersions et connexions polymorphes presque infinies. Et cela a d'importantes conséquences, pour les femmes, comme pour d'autres – des conséquences elles-mêmes très différentes les unes des autres selon qu'elles s'appliquent à des gens différents les uns des autres. À cause d'elles, nous avons du mal à imaginer les puissants mouvements d'opposition internationale qui sont, justement aussi à cause d'elles, devenus si essentiels à la survie. Une des principales voies de la reconstruction de la politique féministe socialiste passe par une théorie et une pratique qui traitent des relations sociales de science et de technologie, et en particulier des systèmes mythiques et sémantiques qui

> structurent nos imaginaires. Le cyborg est un moi postmoderne individuel et collectif, qui a été démantelé et ré-assemblé. Le moi que doivent coder les féministes.[272]

L'informatique de la domination participe à créer un dispositif que Haraway appelle le *circuit intégré*. Le *circuit intégré* est le dispositif qui permet au Capitalisme d'agir sur nos choix de vie, de la vie publique à la vie privée mais aussi de nous faire travailler ou consommer pour lui sans que nous nous en rendions compte, sans que nous parvenions à percevoir les mondes qui existent par-delà son fonctionnement, dans l'autre comme en nous-même. Ce que Haraway entrevoit dans ce prolétariat féminin au contact de technologies de pointes, c'est qu'il y réside peut-être, depuis cette situation paradoxale, une possibilité pour toutes ces femmes de s'unir et de récupérer du pouvoir en s'appropriant les modes de fabrications de ce qui participe, et même de ce qui construit leur précarité. Il n'est pas question ici de sabotage ou de détournement matériel à proprement parler, encore que, mais plutôt de mettre en perspective, et peut-être en *abyme*, cette situation proche du slogan cyberpunk *high tech low life*[273] – haute technologie, niveau de vie bas – pour se reconstruire soi-même après avoir été démantelé·e, désassemblé·e par le monde capitaliste. Il est question d'aller puiser dans ce paradoxe des outils et surtout une « figure » pour se réapproprier un imaginaire dissocié, fragmenté et colonisé par le Capitalisme. Dès lors nous pouvons voir le parallèle et surtout le lien avec les approches des sorcières écoféministes, l'idée que si l'on ne peut pas renverser le Capitalisme, on peut tenter d'en renverser les effets que ce dernier produit sur nous. Haraway fait directement référence à Starhawk dans son texte avec une phrase que nous pourrions qualifier de *ren@rd·s* :

---

[272] Pour l'étude de ce texte dense nous nous sommes appuyées sur une version en ligne afin d'opérer une circulation dans le texte non-linéaire par recherche de mots-clés. Ce texte est l'une des traductions par Marie Héléne Dumas, Charlotte Gould, Nathalie Magnan *Cyborg Manifesto - un manifeste cyborg - La Revue des Ressources*, en ligne, <https://www.larevuedesressources.org/cyborg-manifesto-un-manifeste-cyborg,2318.html?debut_breves=3>, consulté le 25 octobre 2024.
[273] Citation de Bruce Sterling dans la préface de Burning Chrome de William Gibson.

> Et bien qu'elles soient liées l'une à l'autre dans une spirale qui danse, je préfère être cyborg que déesse.[274]

Cette phrase semble hiérarchiser *la cyborg* comme préférable à *la déesse*, et en même temps Haraway évoque ici la « spirale qui danse », *the spiral dance*[275], qui est à la fois le nom d'un rituel chez les sorcières néopaïennes et le titre du premier ouvrage sur la magie de Starhawk. Cette phrase est la dernière du manifeste, elle vient donc mettre en lumière, et avec une tendresse certaine, les liens qui unissent leurs deux pensées dans un entrelacement qui utilise le langage et les images poétiques pour faire corps conceptuellement et surtout matériellement avec le réel. Pour définir le mode de pensée de Haraway, Larue propose ceci :

> La réflexion de Haraway fonctionne par « figure de pensée », mécanisme en cela assez proche de celui de Deleuze et Guattari. La pensée s'incarne ou plutôt se cristallise dans des symboles pas si abstraits puisqu'ils sont aussi des réalités. Les « figures » sont selon Haraway des incarnations corporelles possibles et non de simples représentations. Ce ne sont pas des illustrations didactiques. Elle les compare à des nodules ou à des nœuds où l'élément sémiotique et la matérialité cohabitent.[276]

C'est ce système par « figures de pensée » dans lequel la métaphore s'enchevêtre avec le modèle scientifique, le corps et toutes ses relations que Haraway poursuit dans un mouvement fluide, continue et collectif avec les jeux de ficelles – *String Figures*. Et c'est ce qu'elle propose de créer avec *la cyborg* : transformer une condition sociale et économique qui s'incarne dans le corps, dans l'imaginaire et dans la réalité domestique

---

274 HARAWAY, Donna J., *Manifeste Cyborg : Science, Technologie et Féminisme Socialiste à la Fin du XXe*, Connexions Art-réseaux-média, EVERGREEN, 2002, p. 602

275 *Cyborg Manifesto - un manifeste cyborg - La Revue des Ressources*, en ligne, <https://www.larevuedesressources.org/cyborg-manifesto-un-manifeste-cyborg,2318.html?debut_breves=3>, consulté le 25 octobre 2024.

276 Ïan Larue, *Libère-toi cyborg ! le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe*, Paris, Éditions Cambourakis, coll. « Sorcières », 2018, p. 43

de ces travailleuses pour créer une « figure de pensée ». Peut-être que ce que Haraway tente de faire avec le *Cyborg Manifesto*, c'est de *rêver l'obscur* depuis l'autre, depuis une condition sociale qui n'est pas la sienne, afin de proposer une « figure de pensée » qui ne parle pas qu'au nom d'un autre différent, mais depuis laquelle chacun peut trouver du commun, à son niveau, à partir d'un imaginaire technique, matériel et animal commun et non d'une approche poétique et spirituel. Dans tous les cas, la démarche est la même : *reclaim*, se réapproprier, lutter et guérir ces parts de nous qui ont été saisies, capturées, dérobées par le Capitalisme.

b) Qu'est-ce qu'une cyborg ?

Dès lors, nous pouvons nous demander quelle est cette « figure de pensée » que les féministes vont devoir coder en elles et que Haraway va tisser au fil des pages du *Cyborg Manifesto*, empreinte de réalité économique, de conditions de travail précaires et d'accès aux hautes technologies. Le *Cyborg Manifesto* contient plusieurs définitions de *la cyborg* et nous allons en décrypter certaines pour mieux comprendre cette figure. Très tôt dans le texte Haraway définit *la cyborg* de la manière suivante :

> Le cyborg est un organisme cybernétique, hybride de machine et de vivant, créature de la réalité sociale comme personnage de roman. La réalité sociale est le vécu des relations, notre construction politique la plus importante, une fiction qui change le monde. Les divers mouvements féministes internationaux ont autant construit « l'expérience des femmes » qu'ils ont mis à découvert ou fait la découverte de cet objet collectif crucial. Cette expérience des femmes est une fiction et un fait de la plus haute importance politique.[277]

[277] p. 548

La cyborg est ainsi en partie construite par sa réalité sociale et par le vécu de ses relations. Ce qui différencie les hommes des femmes dans le monde Capitaliste est justement le fait d'expérimenter ce monde depuis des perspectives différentes. Ce que Haraway appelle « l'expérience des femmes » est cette perspective qui est commune à toutes les femmes. Pour mieux comprendre cette perspective nous pourrions énumérer une liste, incomplète, des inégalités hommes-femmes allant des différences de salaires au harcèlement de rue, de l'hypersexualisation du corps à l'assignation à la féminité, en passant par des difficultés d'accès à l'éducation, au monde du travail ou à l'autonomie financière et jusqu'aux injonctions morales sur la liberté sexuelle et le droit à l'avortement. C'est cette expérience des femmes que Haraway définit comme une fiction, dans le sens où c'est une chose qui ne va pas de soi mais bien une chose qui a été construite pour être transmise et qui saisit et capture des millions de *devenirs* féminins, dont il faut s'emparer afin de le réécrire. Haraway poursuit plus loin :

> Le cyborg est une image condensée de l'imagination et de la réalité matérielle réunies, et cette union structure toute possibilité de transformation historique. Dans la tradition occidentale des sciences et de la politique – tradition de la domination masculine, raciste et capitaliste, tradition du progrès, tradition de l'appropriation de la nature comme ressource pour les productions de la culture, tradition de la reproduction de soi par le regard des autres – la relation entre organisme et machine fut une guerre de frontières. Elle avait pour enjeux les territoires de la production, de la reproduction et de l'imagination.[278]

Pour illustrer ce propos, Haraway évoque à la fin du texte, la figure de *la Malinche*, dans la culture mexicaine qui est parfois considérée comme étant symboliquement la première de toutes les mexicaines. *La Malinche* serait une esclave amérindienne d'origine *nahua*, vendue aux espagnols et serait devenue l'épouse d'Herman Cortes, le conquistador espagnol. Elle l'aurait aidé dans la conquête de ce qui allait devenir le

[278] p. 549

Mexique. La *Malinche* apparaît ainsi comme la première figure qui parlait plusieurs langues précolombiennes ainsi que l'espagnol. Elle est celle qui s'émancipe de ses origines qui l'ont vendue et dévalorisée, pour embrasser une autre condition, celle d'une traîtresse, d'une « bâtarde », qui se saisit des outils de l'envahisseur et qui participe à fonder un peuple bâtard, hybride, ni vraiment espagnol et plus tout à fait *natif*, qui deviendra le peuple mexicain. La culture *Chicana*[279], ou *Xicana*, s'est réapproprié cette figure pour construire son identité féministe. Haraway mentionne la *Malinche* à travers l'écriture bilingue de la poétesse Cherrie Moraga et la mentionne pour construire sa figure de *la cyborg* :

> Lorsque l'on ne dispose ni du rêve original d'une langue commune ni de la symbiose originale et de la protection qu'elle promet contre la séparation « masculine « hostile, mais que l'on est écrite dans le jeu d'un texte qui ne possède ni point de vue privilégié ni histoire du Salut, se reconnaître « soi-même » comme complètement impliquée dans le monde libère du besoin de fonder la politique dans l'identification, les partis d'avant-garde, la pureté et la maternité. Débarrassée de l'identité, la race bâtarde enseigne le pouvoir des marges et l'importance d'une mère comme Malinche. Les femmes de couleur ont transformé la mère maléfique de la peur masculiniste en mère lettrée originelle qui enseigne la survie.[280]

Ainsi, *la cyborg* est une *bâtarde*, elle dépasse les rapports de binarité, de nature-culture, d'organisme-machine, de mère au foyer et d'ouvrière *high tech* et, une fois sa

---

[279] Notre synthèse. Le féminisme chicana est un mouvement sociopolitique et une pratique théorique qui examine les intersections historiques, culturelles, spirituelles, éducatives et économiques touchant les Chicanas et la communauté chicana/o aux États-Unis. Il encourage les femmes à remettre en question les normes sociales institutionnalisées, reconnaissant comme féministe toute personne luttant contre l'oppression des femmes au sein de la communauté. Émergeant entre le Mouvement chicano et le féminisme de la seconde vague des années 1960-1970, le féminisme chicana a été renforcé en 1994 par l'introduction de la « Xicanisma » par Ana Castillo, une approche élargissant la conscience et les identités chicanas « Chicana feminism », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Chicana_feminism&oldid=1250267619>, consulté le 25 octobre 2024.

[280] *Cyborg Manifesto - un manifeste cyborg - La Revue des Ressources*.

condition de *bâtarde* assumée, se défait des injonctions, des rêves et des héritages qui ne la concernent pas pour tracer un chemin qui est le sien, ni originel ni conquérant, mais transformatif car elle se défait de tout ce qui l'entravait pour s'en revêtir. Haraway imagine ainsi le monde *cyborgien* comme « un monde de réalités corporelles et sociales dans lesquelles les gens n'auraient peur ni de leur double parenté avec les animaux et les machines, ni des idées toujours fragmentaires, des points de vue toujours contradictoires. »[281] Nous pourrions dire que l'éthique de *la cyborg* est *oxymorale*, que c'est dans les rapports de contradiction que, non pas l'identité, mais bien la mise en mouvement et en action se crée. Cette mise en action se produirait par la friction entre des idées ou des concepts qui ne nous ont pas été présentés comme combinables et qui pourtant coexistent déjà en chacure de nous.

Si *la cyborg* est hybride entre une réalité matérielle et une réalité vécue, ressentie et affective, elle a pour but de résoudre la distinction entre organisme et machine. Haraway parle ici de frontière non pas au sens d'une distinction entre deux choses différentes, mais d'une distinction qui a été imposée pour empêcher et pour contrôler la construction des individus. Résoudre, diluer ou engloutir la distinction entre organisme et machine, c'est s'émanciper d'une distinction qui a été posée en tant que dispositif pour contrôler et diriger la production, la reproduction et l'imagination des *créatures vivantes*, que le dispositif a saisies. Haraway développe cette idée en insistant sur le fait que la « cyborg est résolument du côté de la partialité, 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.[282] » *La cyborg* a déjà bien trop souffert pour être innocente, c'est pourquoi elle s'émancipe des rapports de « la polarité du public et du privé en faisant la révolution dans les foyers et dans les usines. Il en va de même pour la dichotomie nature-culture

[281] *Ibid*.
[282] *Ibid*.

dans laquelle la nature ne peut plus être exploitée au nom de la culture. À la place des hiérarchies qui structurent et qui assujettissent, Haraway propose de créer des relations. Cette notion n'est pas forcément la plus simple à comprendre dans le texte car nous aimerions voir en *la cyborg* un modèle fini dans lequel s'identifier, un archétype plutôt qu'un mouvement, dont nous pourrions hériter. Mais *la cyborg* est avant tout une pratique qui consiste à assumer là d'où l'on vient et ce que le monde nous a fait afin de *faire-avec*, comme manière d'être, comme ontologie et non comme modèle organisationnel qu'il impliquerait de transmettre sous une forme d'héritage à conserver. C'est une pratique de *refuser le père* tout en n'oubliant pas d'où l'on vient, que nous pourrions résumer par *l'assomption des origines sans la dette*, et voici la manière dont Haraway le formule :

> Les cyborgs ne sont pas respectueux ; ils n'ont pas de souvenir du cosmos. Ils se méfient de l'holisme, mais ont besoin de connexion – ils semblent avoir un penchant naturel pour la politique du front commun, mais sans troupes d'avant-garde. Reste le grand problème des cyborgs : ils sont les rejetons illégitimes du militarisme et du capitalisme patriarcal, sans parler du socialisme d'État. Mais les enfants illégitimes se montrent souvent excessivement infidèles à leurs origines. Leurs pères sont, après tout, in-essentiels.[283]

Dès lors si la cyborg n'est pas tant un modèle, un archétype ou même une méthodologie dans laquelle s'identifier mais plutôt une pratique, un mouvement à la fois critique et relationnel, nous pouvons nous demander comment démarrer ce mouvement et ou trouver de l'inspiration pour réécrire une fiction existentielle qui nous désassemble afin de pouvoir assouvir ce penchant naturel pour la *politique du front commun* ?

---

[283] *Ibid.*

c) La SF pour coder la bâtarde en chacure

Haraway prône l'écriture comme technologie propre aux *cyborgs*, une écriture qui inclut toutes les formes de langages et qui s'émancipe d'une communication claire, nette et unifiée. Une communication qui laisse de la place au « bruit » et à la « pollution » et aux accouplements entre la machine et l'animal afin de subvertir le langage pour le laisser révéler ce que chacure désir sincèrement au lieu de permettre au capitalisme de se reproduire indéfiniment en nous et à travers nous. Elle cite comme nous l'avons écrit plus haut l'écriture de Cherrie Moraga mais aussi celle Audre Lorde et sa « biomythographie » *Zami : A New Spelling of my Name*[284], ainsi que Susan Griffith et Adrienne Rich. Elle évoque avec ce corpus le fait qu'il a apporté beaucoup pour les imaginaires politiques et qu'il a permis de revaloriser l'organique. Elle rappelle que cette valorisation s'est faite en opposition à la technologie. C'est là que Haraway est, non pas en rupture, mais en bifurcation, dans la *spiral dance* avec Starhawk. Elle les considère comme faisant complètement partie du monde cyborgien, mais Haraway préfère embrasser la dissolution entre organisme et machine parce que c'est cela, à ses yeux, qui fait « exploser les matrices de domination » et plutôt que de se retrancher dans un corps perdu qui serait purement organique, Haraway préfère s'interroger de cette façon : « Que peut-on apprendre d'une pollution « technologique » personnelle et politique ? ». C'est pourquoi, dans sa recherche de la construction des « soi monstrueux » elle choisit de s'intéresser à un autre corpus en plus de celui des femmes de couleurs, celui de la science-fiction féministe.

Il est important de noter ici que durant deux décennies, et malgré l'importance et la visibilité du *Cyborg Manifesto*, le corpus de science-fiction proposé par Haraway

[284] Audre Lorde, *Zami, a new spelling of my name*, Trumansburg, N.Y, Crossing Press, coll. « Crossing Press feminist series », 19

n'était pas spécialement étudié ou mis en valeur tant dans le monde des études littéraires que celui des études féministes. Ce qui signifie que ce qui servait d'exemple pratique pour accompagner le manifeste n'était ni observé ni pratiqué. Dans les années 80 et 90 la science-fiction était un genre vieillissant, principalement associé aux jeunes garçons et aux hommes, dont les stéréotypes exacerbent des fictions masculines remplies de robots et de mutants violents, des planètes à coloniser et de conflits œudipiens. Haraway cite ainsi le *The Female Man*[285] de Joanna Russ qui raconte l'histoire de quatre versions d'une même personne qui se rencontrent et partent visiter les mondes de chacune. À travers l'expérience de chacune de ces versions, elle multiplie des perspectives sur le genre et sur les conditions de vie dans leur propre univers, chacure trouvant une manière de s'en émanciper à sa manière. Ce qui intéresse Haraway dans *The Female Man*, c'est le refus de la fusion, de l'assemblage de quatre personnages. Ce refus de fusion se fait au profit de relations qui se créent où ces versions apprennent à se comprendre sans nécessairement chercher à résoudre les dilemmes rencontrés. Haraway évoque le potentiel uchronique que Samuel R. Delany dévoile en réinventant une version du néolithique dans *Tales of Neveryon*[286] avec une approche de la *fantasy* proche de celle de *Conan* dont il renverse les codes, mettant l'emphase sur le monde lui-même et, là aussi, sur les relations entre les personnages davantage que sur l'intrigue et l'action. Sont aussi évoqués James Tiptree Jr, autrice qui écrivit de la SF sous un nom d'emprunt, proposant des mondes dans lesquels les hommes peuvent porter des enfant par des poches à couver « non-mammifères », ainsi que John Varley à qui Haraway attribut la création de *la cyborg* suprême avec la création d'une entité « déesse-folle-planète-illusionniste-vielle-femme-machine-technologique ».

---

[285] Joanna Russ, *The female man*, 2. pr, New York, Bantam Books, coll. « Bantam Books science fiction », 1978

[286] Samuel R. Delany, *Tales of Nevèrÿon*, New York, Bantam, coll. « Bantam Science fiction », 1979

Un passage plus long est dédié à l'autrice Octavia Butler, autrice de science-fiction afro-américaine et c'est peut-être à travers le corpus de cette dernière que se résout cette construction des « soi monstrueux » entre SF féministe et littérature de femmes racisées. Haraway évoque le roman *Wildseed*[287] dans lequel se mélangent sorcellerie africaine et manipulation génétique. Elle parle du roman *Kindred*[288] qui superpose histoires de voyage dans le temps à l'Histoire de l'esclavage de noirs aux États Unis. Enfin, on relève les questions d'adoption et d'identité hybride trans-espèce que Butler pose dans *Survivor*[289]. Il semble que l'autrice manipule tout ce que Haraway cherche à activer avec *la cyborg*, à savoir imaginer des manières de manipuler les différentes couches qui nous oppriment pour nous en servir afin de nous animer. Il s'agit de nous mettre en action et de nous réécrire, depuis nos origines ethniques jusqu'au systèmes politiques et impalpables qui capturent, contrôlent et induisent nos gestes et nos identités en passant par les technologies qui nous entourent. Haraway poursuit sur l'œuvre de Butler et mentionne le personnage de Lilith Iyapo dans le roman *Dawn*[290], issu de la saga *Xenogenesis*, qui est la fois veuve et mère d'un enfant décédé et devient aussi à l'origine d'une nouvelle humanité par des interactions action avec des entités extraterrestre et des embrouilles génétiques. Haraway décrit Dawn comme un roman qui « traite de politique reproductive, linguistique et nucléaire dans un champ mythique structuré par les notions de couleur et de genre de la fin du XXe siècle ». Nous voyons, à travers ces exemples tirés de la science-fiction, que Haraway tente d'imaginer, avec *la cyborg*, une pratique qui consiste non pas à s'opposer de manière frontale ou binaire à ce qui nous oppresse ou nous opprime mais bien plutôt à nous rappeler que les relations se produisent toujours dans les deux sens, que *la cyborg* est celle qui réalise et saisit que si elle affectée par quelque chose, c'est qu'elle est en mesure d'affecter en retour ou qu'elle

[287] BUTLER, Octavia E., *Wildseed*, Doubleday Books, 1980
[288] BUTLER, Octavia E., *Kindred*, Doubleday Books, 1979
[289] BUTLER, Octavia E., *Survivor*, Doubleday Books, 1978

[290] BUTLER, Octavia E., *Dawn*, Warner Books, 1987

affecte déjà. Ainsi *la cyborg* est la bâtarde qui n'oublie jamais d'où elle vient, qu'être affectée par quelque chose d'organique ou de technologique peut-être toujours transformer et intégrer comme nouvelle part et facette de soi, et que Larue nomme *le pouvoir transformateur*. Le pouvoir transformateur est aussi un pouvoir qui permet d'être en relation et qui fait écho à la notion du *trouble* et des *jeux de ficelles*, dans *Staying with the trouble*; être en relation c'est émettre et recevoir en retour, c'est contaminer d'une certaine façon ce qui nous contamine d'une autre manière, c'est prendre au premier degré cette citation de la bible fictionnelle *Semence de la Terre : le livre des vivants* , dans la *The Parable of the Sower*[291] d'Octavia Butler :

> Tout ce que tu touches,
> Tu le changes.
> Tout ce que tu changes,
> Te change.
> La seule vérité permanente
> Est le changement.
> Dieu
> Est changement »
> Semence de la Terre : Le livre des Vivants[292]

Il y aurait beaucoup plus à dire et à extraire du *Cyborg Manifesto* tellement le texte est à la fois généreux, foisonnant mais aussi cryptique. Le *Cyborg Manifesto* n'a pas la fluidité d'un jeu de ficelle mais la puissance rigoureuse d'un *Rubik's Cube*. Il est possible de le parcourir dans différentes directions pour en aligner de nouveau sens, de nouvelles perspectives. C'est pourquoi il nous semble important de rendre à Ian Larue, le geste incroyable qu'il a réalisé en parvenant façonner, à en *crafter* six slogans, comme une

[291] Octavia E. Butler et Philippe Rouard, *La parabole du semeur*, Vauvert, Au diable Vauvert, 2001
[292] *Ibid.* p. 7

boussole à six faces que l'on peut utiliser lorsque l'on se perd dans le texte et qui résume *la cyborg* comme pratique, comme geste afin de se mettre en mouvement :

Mémento :

1 - Inventer des contre-histoires.

2 - Accepter l'hybridation.

3 - Refuser d'être un tout.

4 - Démolir la pensée binaire.

5 - Ne pas craindre l'apocalypse.

6 - Muter sans promesse.[293]

Si tu ne sais pas par où commencer,
ni comment t'y prendre,
j'ai mis des numéros
pour que tu puisses jeter un dé de 6.
Le 3 c'est le plus difficile.

[293] Ïan Larue, *Libère-toi cyborg ! le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe*, *op. cit.* 229

III - La Cyborg radiophonique comme bâtarde du temps

a) Pour une approche cyborg du direct radiophonique

À partir du texte de Haraway, nous pouvons nous interroger et spéculer sur ce qui serait le propre d'*une cyborg radiophonique*. Si Haraway invite à penser les liens et les relations qui nous unissent aux mondes depuis nos origines biologiques au même titre que depuis ce qui nous glisse sous les doigts et nous traverse le corps, quelles sont les spécificités du médium radiophonique que nous pouvons *reclaim* afin de recoder notre « soi-monstrueux » ? Le compte-rendu sur *Streambiosis* mentionne le terme de *stream-interprète* qui n'est peut-être pas le terme dont nous avons besoin désormais mais qui vient poser au moins deux points. Le mot *interprète* renvoie ici à une approche du jeu musicale que no/us apportons et soutenons dans rΔΔdio cΔΔrgo. Cela implique la possibilité de transposer à la radio une virtuosité musicale propre à la table de mixage, influencée par des pratiques d'*acousmonium* et de *DJ-set* ainsi qu'un usage du traitement de signal audio par une utilisation des effets sonores. Nous avons aussi vu que ces gestes musicaux peuvent être mis au service d'un langage particulier à la création radiophonique qui implique de pouvoir jouer autant sur l'espace sonore, que sur les bruits, le temps, ou le mélange des langues et surtout des langages. No/us no/us sommes intéressées au fait que ce langage radiophonique avait la capacité de générer une forme de narration et no/us avons décidé de penser la narration non pas comme une flèche, aussi linéaire que meurtrière, mais plus comme un contenant, un espace, une fiction-panier, qui participe à générer ce que no/us avons appelé des *mondes possibles sonores*. Enfin no/us no/us sommes penchés sur la capacité de la radio à se mettre en abyme, notamment par l'utilisation d'un mode jeu-écriture inspiré du *cut-up* de William S. Burroughs, qui rend audible autant la fabrication de la fiction que de la radio elle-même. Voilà ce que nous pouvons mettre derrière la notion d'*interprète*. La notion de *stream* renvoie bien évidemment à la notion de *streaming*, car *Streambiosis* s'interprète durant un *live-streaming* en direct ou, comme on l'utilise en informatique musicale, en temps

réel. C'est cette notion de direct, de *live* et de temps réel qui va nous intéresser pour préciser notre *cyborg radiophonique* et nous allons annoncer dès maintenant ce que nous cherchons. Ce qui nous intéresse ce sont les spécificités du temps radiophonique appliquées à l'écoute au casque chez les participant[e]s

b) Vertige du Vite, chez Alexandre Castant

Dans son article, *Vertige du Vite et le Monde Sonore*[294], Alexandre Castant, s'intéresse au rapport spécifique lié au temps radiophonique ainsi qu'à celui de ce qu'il appelle le *monde sonore*. L'article s'ouvre avec le passage suivant :

> En intitulé de Vertige du vite et le monde sonore j'évoquerai une expérience précise de la pratique radiophonique : en studio, quand un signal rouge s'allume pour indiquer l'ouverture des canaux, la parole s'approche du micro : elle s'articule, se prononce, se diffuse. Cette expérience participe du vertige d'une parole qui s'émet sans retour sur ce point inconnu qui est l'auditeur. Elle procède alors de la vitesse : du temps réel dans lequel le message est reçu. Elle circonscrit les modalités de la pratique radiophonique : en amont, l'appréhension temporelle de sa conception ; en aval, sa réception en direct. Sa nature exclusivement sonore contribue à l'élaboration d'un temps – d'une déclinaison de temps – qui à rebours constitue un son spécifiquement radiophonique.[295]

Chez Castant, la question du temps radiophonique possède deux niveaux. Tout d'abord, il y a ce qu'il nomme le *vertige du vite* et qui correspond au temps réel, à la sensation d'immédiateté et de simultanéité puis il y a le *monde sonore*, qui est le temps de l'écoute, le temps durant lequel des images se forment. De *monde sonore* à *mondes possibles sonores*, il n'y a qu'un mot. Nous avons déjà

---

[294] Alexandre Castant, « Vertige du vite et le monde sonore », *Hermès sans fil*, Clermont-Ferrand, PU Blaise Pascal, coll. « Littératures », 1995, p. 219-233.
[295] *Ibid*.p. 246

exploré cette notion et lui préférons l'approche plus vaste de Salomé Voegelin. Par contre, l'importance du temps réel dans le direct radiophonique reste à explorer.

Inspiré par le travail de Paul Virilio sur la vitesse, Castant définit trois déclinaisons de ce *vertige du vite* : le temps réel, la vitesse imposée et le temps fragmenté. Le temps réel est le fait que le message émis, qu'il soit créé en direct ou enregistré en amont, soit reçu par les auditeurs de façon simultané une fois qu'il est diffusé. Le *temps réel* de la radio est ainsi un temps qui permet d'abolir la distance en l'emportant par le temps. Pour illustrer cette idée, Castant cite Virilio :

> La profondeur du temps réel l'emporte sur la profondeur de l'espace réel des territoires.[296]

Il y aurait beaucoup à dire sur l'expression de *temps réel* qui est avant tout une perception et non une réalité car même infime, il demeure toujours un délai. Toutefois, Castant reprend l'idée de Pierre Schaeffer qui est la suivante : même si ce que l'on écoute à travers le poste de radio n'est pas intéressant, nous savons tout de même qu'il se passe quelque chose, en même temps, de l'autre côté du poste. La dimension qui nous intéresse est que le propre de ce temps réel est sa capacité à «anéantir l'horizon du futur«. Le temps réel induit ainsi quelque chose que nous appellerons un état de vigilance accrue, quelque part entre *être aux aguets* et *être sur le qui vive*. Le temps réel radiophonique vient exacerber un sentiment d'attente durant lequel tout devient possible.

La *vitesse imposée* correspond à la temporalité qui peut être déterminée par plusieurs facteurs. Tout d'abord, il y a la vitesse imposée par l'écoute des auditeurtrices, ce

---

[296] VIRILIO, Paul, «La Vitesse d'expostion« dans *La Vitesse*, Catalogue d'Exposition de la FOndation Cartier 1991, p. 137

qui implique de parler d'une certaine manière et d'occuper l'espace de façon à trouver un compromis avec le fait de capter l'attention :

> La parole, ne faisant appel à d'autre sens que le son, doit rester serrée sans excéder une certaine longueur.[297]

Cette parole serrée est aussi soumise au besoin de « remplir l'antenne et de produire du son » ce qui implique de travailler avec un certain sentiment d'urgence. Enfin, la radio est aussi soumise à des contraintes matérielles et un coût. Les choses doivent être dites avant la fin de l'émission et l'on ne peut pas déborder sur l'émission d'après. Castant mentionne ainsi le choix artistique de Glenn Gould[298] qui impliquait de faire se superposer plusieurs créations sonores afin qu'elles soient toutes diffusées avant la fin de l'heure d'antenne qui lui était allouée. Castant vient ici pointer la nécessité de travailler à l'intérieur d'un temps donné et donc de devoir superposer des durées pour que tout puisse être diffusé. Enfin le dernier point, celui du *temps fragmenté*, prolonge l'exemple de la pièce diffusée par Glenn Gould et vient redire ce que nous avons abordé plus tôt sur la notion de collage et d'agencement de fragments déjà enregistrés ou, comme dans le cas du *mix-up*, de fragments en cours d'enregistrement.

---

[297] Alexandre Castant, « Vertige du vite et le monde sonore ».p.248

[298] Glenn Gould, né le 25 septembre 1932 à Toronto au Canada et mort le 4 octobre 1982 dans la même ville, est un pianiste, compositeur, écrivain, homme de radio et réalisateur canadien. Il est connu pour ses interprétations pianistiques du répertoire baroque, en particulier pour deux enregistrements des Variations Goldberg de Jean-Sébastien Bach, l'un ouvrant sa carrière en 1955 et l'autre la concluant en 1981. Célèbre pour son style analytique, très précis et chantant, ainsi qu'une certaine excentricité, Glenn Gould abandonne sa carrière de concertiste dès 1964 et ne se produira plus jamais en public afin de se consacrer aux enregistrements en studio et à la production d'émissions de radio pour Radio-Canada.

c) La maîtrise du temps chez Jean-François Tetu

La question du temps radiophonique a aussi été abordée par un autre chercheur, spécialisé dans les médias, Jean-François Tetu. Il dégage dans l'article *La radio, et la maîtrise du temps*[299], trois aspects : *le temps de l'émetteur et du récepteur*, *le temps du récit* et *le direct*. Le premier aspect nous intéresse moins puisqu'il s'intéresse à décrire la radio comme dispositif que l'on peut écouter en continu. Tetu met ainsi en opposition les radios généralistes et les radio thématiques. Les radios généralistes tentent de s'adresser au plus grand nombre et vont multiplier des programmes différents pour satisfaire l'ensemble des auditeurtrices. Les radios thématiques vont, elles, se spécialiser dans un genre, un style, et maintenir ce style tout au long de la journée. Dans tous les cas, et pour reprendre un point mentionné par Geitner sur le fait que la radio, une fois réceptionnée et diffusée par un poste de radio, va superposer des espaces sonores sur des espaces réels, c'est ici le temps, la temporalité, la vitesse que la radio va imposer à la personne qui l'écoute, et ce par-dessus le temps *actuel*, propre aux conditions d'écoute qui entoure la diffusion (travail, vie de famille, automobile, marche à pieds).

Tetu poursuit en essayant de dégager ce qui est le propre du récit à la radio. Et pour cela, il définit tout d'abord ce qui est le propre du récit audiovisuel en opposition au récit à l'écrit, en pointant leur propriété à être entendu et vu, ce qui produit deux effets majeurs :

> le premier est que le sensible fournit la possibilité d'un ancrage référentiel, et repose sur la capacité de re-connaissance de signes; cela renvoie à une certaine expérience du monde qui est de l'ordre du pré-construit ou du pré-narratif, inscrit à l'intérieur du fait narré. C'est là-dessus d'abord que repose l'effet de réel dans l'audiovisuel en ce que la citation d'un

[299] Jean-François Tetu, « La radio, et la maîtrise du temps », *Études de communication*, nº 15, mai 1994, p. 75-89, en ligne, <doi: 10.4000/edc.2684>.

> extrait du monde renvoie directement au monde, de façon sensible, en occultant la construction qui l'a fait apparaître. La seconde est que, à défaut d'atteindre l'émotion par des procédés « poétiques », le surgissement du réel apparemment brut (sportif haletant, témoin d'un accident, victime sous le choc, nouvel élu enjoué, etc.) provoque l'émotion par mimétisme, ou participation, non par une représentation. Cela bien sûr explique l'évidente préférence de la radio pour le direct, remplacé bien fréquemment par du faux direct, du « comme si », preuve évidente de la plus-value du présent.[300]

Nous pourrions discuter de la véracité d'une telle proposition sur les questions de mimétisme et d'absence de représentation, celle-ci ne s'appliquant pas nécessairement à la diffusion d'œuvre cinématographique à la télévision ou de création radiophonique à la radio. Toutefois, l'approche de Tetu nous ramène à la question du direct. Tetu poursuit en insistant sur l'idée que le récit radiophonique est aussi emprunt « de continuité » et « d'immédiateté ». Il décrit comment l'alternance d'un format comme le bulletin d'informations, succinct et bref, avec celui du journal d'information, qui prend le temps pour développer un sujet, participe à générer des « motifs » et à les faire évoluer tout au long d'une journée pour déployer un récit. Il précise ensuite plusieurs spécificités de la narration radiophonique. Tout d'abord, le récit doit en permanence mettre le focus sur l'action et le temps et moins sur une monstration (télévision) ou une démonstration (presse écrite) « de telle sorte que le récit enracine les acteurs du monde et les actions présélectionnées dans ces catégories, et que le présent de la voix ou le son d'ambiance les authentifie »[301]. Tetu poursuit son propos en mentionnant le fait que la radio se doit, lorsqu'elle transmet des informations, de toujours « privilégier des catégories d'action qui comportent une dimension temporelle afin de créer et de maintenir une situation d'attente en répondant toujours à deux questions à la fois, à savoir le *quoi,* et le *pourquoi*

[300] *Ibid*.
[301] *Ibid*.

et donc de toujours resituer le sujet de l'information dans un contexte et dans un rapport de causalité.

À la radio, la visée est différente: il s'agit moins de construire une vision du monde par une démonstration (presse écrite) ou une monstration (télévision) que de produire un embrayage constant sur l'action et le temps. Bien entendu, le choix des sujets, des témoins, etc... indique une visée idéologique, mais la première visée est celle des catégories pré-narratives de l'action, de telle sorte que le récit enracine les acteurs du monde et les actions présélectionnées dans ces catégories, et que le présent de la voix ou le son d'ambiance les authentifie. Ainsi, pour Tetu, l'oralité radiophonique se doit de fusionner ce qu'il appelle l'action et le *syntagme du récit*, c'est-à-dire l'explication de l'action, là ou la télévision va pouvoir placer l'action dans les images et le *syntagme du récit* dans les commentaires d'un présentateur. Là où la télévision construit une image des évènements, la radio dépend d'un récit minimal qui repose sur sa capacité à décrire et illustrer des actions par l'oralité.

Dans la dernière partie de l'article, Tetu revient sur la notion d'attente en s'intéressant à celle de *direct*, qui correspond à cette idée de *temps réel* chez Castant, et il le fait en utilisant le concept de *réel* chez Lacan :

> Le « réel », pour Lacan, c'est en particulier ce qui est dans l'ordre des choses, dans l'ordre de la « cause », que nous entendrons ici dans un sens très différent de la causalité narrative dont nous venons de parler : la causalité narrative est une causalité « symbolique » (entendons par là que, construite par le langage dans un univers de discours, elle vise tout entière à la signification, parce qu'elle est une pièce maîtresse de la construction du sens). La « cause » dont nous parlons maintenant tient à l'ordre des choses en dehors de l'élaboration du sens : ainsi la vie, transmise par une génération, à quoi le langage va donner sens, à commencer par le nom du nouveau-né, ou la mort, bien sûr, qui tient tant de place dans les médias. Ainsi la chute d'un corps, du fait de la gravitation universelle (ce corps fut-il une tribune dans un stade et les spectateurs qui s'y trouvent) n'a, à proprement parler, aucun sens, alors que le discours que l'on peut tenir dessus permet précisément de lui en trouver un. Bref, et on nous pardonnera ici ce raccourci de la pensée de Lacan, le réel est proprement « irreprésentable », parce

> que, régi par la cause, il est in-sensé, alors que la construction de nos représentations n'a qu'un but, l'organisation des significations.[302]

Tétu développe cette approche en comparant comment la notion d'*attente* lors d'un événement sportif comme le tennis ou le football se traduit entre la télévision et la radio. Lorsque l'on assiste à un match à la télévision, nous assistons à la figuration du mouvement commenté par le présentateur et ce mouvement correspond, dans un premier temps, à un mouvement que l'on connaît déjà : la frappe d'un tennisman, l'organisation des passes et des actions lors du match de foot. La voix commente ce que l'on voit et l'on se retrouve dans l'attente de ce qui n'est pas prévu, du point ou du but marqué, d'une contre-attaque ou d'une faute qui viendra créer de l'inattendu. Ainsi pour Tétu, le direct permet d'éprouver deux éléments : le temps, renforcé par l'attente de l'inattendu, et le sens, qui lui aussi est en attente et donc *in-sensé*, dans toutes les directions de cet inattendu, pour afin se formuler en révélant un jeu de cause à effet. À la télévision, les spectateurices peuvent voir cette attente trouver son sens en même temps que les commentateurices sportifs, tandis qu'à la radio, le passage de l'*in-sensé* au sens se fait uniquement par l'expressivité des commentateurices qui filtrent et interprètent le présent du direct par le *temps du récit*.

V - Streambiosis pour quatre stream-interprètes

Cette posture nous intéresse tout particulièrement pour mieux comprendre le rôle que joue ue *stream-interprète* lors d'un *mix-up* radiophonique. Le stream-interprète, en agençant les différentes *voix* qui passent par les tranches de la table de mixage, est lui-même dans une posture d'attente de ce qu'il pourrait se passer sur chacune des *voies*

[302] *Ibid*.

audios et tente de produire du sens, ou peut-être même force-t-il le sens à se produire, en les mélangeant pour combler cette attente, ajoutant de l'inattendu sur de l'inattendu. En reprenant la notion de *la cyborg* chez Haraway, à qui le capitalisme met entre les mains une technologie qui ne lui était pas destinée, cyborg qui se définit par sa capacité à être en relation avec les autres mais aussi avec les différentes choses qui la constituent de l'organique au technologique, la *stream-interprète* devient une *bâtarde du temps*. Nous pourrions exprimer ici que toute pratique réalisée dans des condition de direct ou, pour reprendre le terme d'Auslander, de *liveness*[303], pourrait exercer ce pouvoir de suspendre le temps, de l'accélérer ou de le fragmenter mettant ainsi les auditeurices et autre spectateurices dans des postures d'attentes et de suspens *in-sensées*. Mais la posture du *stream-interprète*, comme celle des commentateurices radiophoniques, est une posture qui consiste à citer le réel pour le faire surgir. Toutefois la *stream-interprète* a accès à plusieurs réalités ou mondes sonores en même temps et au fait de pouvoir les combiner. Là où les commentateurices sportifs se font le relais d'une unique réalité avec laquelle iels font corps par de l'expressivité pour la transmettre aux auditeurices afin que chacun puisse ressentir le fait de vivre cette réalité en *temps réel* avec les autres, le *mix-up* invite une nouvelle fois à cette *écoute déréalisée* abordée plus tôt, qui s'applique aussi à la personne qui mixe. Dans le cadre d'un *mix-up*, l'idée n'est plus de se faire relais en temps réel d'une réalité en faisant corps avec celle-ci, mais bien de s'en dissocier, de prendre du recul sur les différents flux sonores, et de se les réapproprier pour en faire des *mondes possibles sonores* habitables. C'est pour cela que l'écoute est *déréalisée*, parce qu'elle implique de s'extraire du réel, de considérer que l'on ne fait pas nécessairement partie de ce que l'on écoute, de rompre avec le temps réel afin de s'y centrer, décentrer et recentrer. Écouter un *mix-up*, c'est écouter quelqu'un qui écoute et qui manipule des réalités sonores pour s'y faire une place sur mesure. C'est pour cela que la *stream-*

[303] Philip Auslander, *Liveness: performance in a mediatized culture*, 2nd ed, London New York, Routledge, 2008, s. p.

interprète est une *bâtarde du temps*, elle a le pouvoir de vivre dans une temporalité qui n'est pas exactement la temporalité de ce qu'elle écoute, ni de celles et ceux qui l'écoutent, elle a le pouvoir d'influer sur le *temps réel* pour y superposer le temps de son propre récit à travers le mixage, un récit dans lequel elle a une place et une capacité à agir sur le réel en le réagençant tout en le donnant à entendre à travers le *streaming*. C'est que nous appellerons avec un sourire canin, la *streambiose*, c'est-à-dire la capacité à créer un rapport de bénéfice mutuel entre le temps du *réel* et soi-même à travers la pratique du direct en streaming.

Toutefois le *mix-up* est une pratique et comme avec toute pratique il y a nécessairement un moment durant lequel nous débutons, des différences de compétences techniques ainsi que des styles d'interprétation. Si l'on écoute l'une des émissions réalisées durant TRANS//BORDER, nous pouvons observer que le processus de mix-up n'est pas réalisé de la même manière en fonction des personnes qui mixent entre Romain, Ambre, Aurélia et moi-même. Il n'est pas précisé, dans les pistes, qui mixe à quel moment, no/us ne l'avons volontairement pas noté pour maintenir du flou sur la création des émissions, mais no/us avions décidé d'échanger nos rôles toutes les 15 minutes environ. Si l'on écoute l'émission *EkoPorn Hacktivist*, nous pouvons entendre 4 segments bien distincts dans leurs approches du mixage et dans l'ambiance produite, tout en reconnaissant une cohérence sonore liée aux sources sonores utilisées. Comme décrit dans le compte-rendu, la pistes contient des extraits de la performance KARAOKU des *#camgrrrls* qui consiste à ce que l'ure des performeurs lise des extraits du *SCUM Manifesto*[304] de Valérie Solanas tout en étant masturbé·e par l'autre. Il y a des extraits d'une présentation sur l'écosexualité[305] par Paul Preciado, qui no/us avons enregistré la

[304] Valerie Solanas, *SCUM manifesto*, London, Verso, 2004, 80 p.

[305] L'écosexe ou écosexualité est un ensemble de pratiques sexuelles et amoureuses consistant à prendre la nature pour amante.

veille, des extraits du film *Good-Bye Gauley Mountains*[306] d'Annie Sprinkles et Beth Stevens captés par un micro fixé sur une perche. On trouve un synthétiseur *Omnichord* banché sur un circuit de pédales d'effet pour guitare et mis à disposition de qui veut jouer et enfin, les sons d'une installation sonore réalisée par l'étudiare Loli Dubus. La première partie de l'émission semble très composée, avec le choix d'agencer les sons captés de la performance des #camgrrls avec la musique de l'omnichord. Nous pouvons entendre une voix masculine (la mienne) qui commente les extraits du *SCUM Manifesto*, faisant de la personne qui capte le son un personnage. Il y a sur cette partie une réappropriation du temps très claire pour recréer du propos et surtout du jeu et l'on entend que la personne qui mixe crée des moments inattendus pour rompre avec l'attente. La temporalité de la *stream-interprète* prend le dessus sur le temps réel des évènements. La deuxième partie de l'émission donne une grande place à la conférence de Paul Preciado, comme si la *stream-interprète* avait décidé de profiter de son moment de mixage pour se plonger dans un contenu sans nécessairement le mélanger à d'autres, permettant ainsi de récupérer un propos plus clair. Il y a ici un refus d'agir sur le temps et d'accepter le temps réel de la conférence sans laisser de trace trop visible du processus de mixage, de ne pas superposer de fragments et donc de ne pas faire de *mix-up*, il n'y a pas de montage. La troisième partie, 00:36:14 reprend un style qui superpose plus de temporalité tout en y cherchant une cohérence. On entend la voix d'Aurélia qui, ici, prend une posture de micro-trottoir en posant des questions aux personnes qu'elle rencontre, déambulant dans l'exposition avec le micro sans fil. Le mixage crée une mise en scène composite avec un sujet principal porté par un fond sonore et musical qui donne une couleur à l'écoute. On circule entre les différentes pistes et *voix* de façon fluide, le *mix-up* est ici soigné et rappelle une approche de mixage proche de celle d'une création radiophonique réalisée en studio. Cette approche est hybride et consiste à produire un type de cadrage sonore, qui se maintient tant que cela fonctionne. Les événements

[306] Annie Sprinkle et Beth Stephens, *Goddbye Gauley Mountain*, Juno Films, 2013, 70 mn.

imprévus vont inviter la *stream-interprète* à changer de cadre, en baissant ou en montant les niveaux sonores avec précaution. Dans ce cas précis, la *stream-interprète* garde un rapport très extérieur et va chercher à sublimer ou augmenter le réel sans chercher à en faire partie. C'est à la fois un geste de contrôle mais aussi de mise à distance de soi face à ce que l'on écoute au profit d'une approche esthétique. Le mixage est clairement adressé aux auditeurtes pour leur faciliter l'accès à ce monde sonore à la manière d'une émission de radio classique. Enfin le dernier segment, vers 00:50, est plus expérimental. Plusieurs voix se superposent et l'écoute implique de faire plus de choix quant à l'élément sur lequel porter son attention. La stéréophonie du son est plus instable, du fait de l'utilisation des algorithmes aléatoires sur la spatialisation. On ressent ici l'effet de *monde abymé*, par la perception de toutes les réalités sonores qui coexistent, avec le choix de la *stream-interprète* de n'en valoriser aucune. Cela rend difficile l'immersion pour les auditeurtes et rend donc le *monde sonore possible* difficile à « habiter » pour reprendre le terme de Voegelin. Le geste invite ici à comprendre la complexité du *mix-up*, la quantité de choix que cela représente et le refus de considérer l'une des sources sonores comme étant un sujet mis valeur par les autres pistes. C'est une esthétique de *plurivers* qui tente de représenter l'ensemble des mondes sonores présents dans un espace comme TRANS//BORDER, en superposant leurs différentes temporalités sans pour autant les hiérarchiser. Cela crée la sensation d'un temps délité dans lequel le son ne produit pas de sens ni de causalité.

Streambiosis marque la fin des expérimentations de *mix-up* par rΔΔdio cΔΔrgo. No/us avons réalisé que même si cette approche est passionnante et permet de révéler beaucoup de choses sur les modes d'écoutes et de jeu sonore, cette pratique à maintenir une hiérarchie qui fait de la table de mixage un espace central et autoritaire. Toutefois, cette pratique de la table de mixage no/us à permis de mieux comprendre le propre de la création radiophonique depuis une posture de création en direct et de dégager ce que pourraient être les spécificités d'une cyborg radiophonique, *bâtarde* à la fois des ondes et du temps, joueuse de ce qu'elle écoute et est écoutée en même temps : une *bâtarde*

radiophonique. Une *bâtarde radiophonique* a tout d'abord un rapport au jeu sonore et musical, un jeu un peu voyeuriste qui consiste à écouter des participant·es qui, peu à peu, oublient qu'iels sont sur écoute. La *bâtarde radiophonique* n'a pas peur de rendre son voyeurisme audible, et de manipuler les voix radiophoniques pour rendre compte du fait qu'un média est toujours vecteur de filtres et de biais dans la manière dont il relaie des informations. La *bâtarde radiophonique* aime laisser des traces et des marques sur ce qu'elle écoute et ce qu'elle donne à entendre, elle tente définitivement d'enterrer la virtuosité technique qui prône le recul et la discrétion pour embrasser le parasitage, la participation et le *faire-avec*. La *bâtarde radiophonique* a la possibilité d'agir sur les jeux de collage, sur la diversité des langues, sur l'étendue du monde sonore qui traverse les bruitages, les mots, la musique et les manipulations électroacoustique dans le but de raconter des histoires mais surtout de créer de mondes sonores possibles qui intriquent le réel avec sa propre version des faits. La *bâtarde radiophonique* sait que raconter une histoire, c'est avant tout manifester le fait qu'elle est en relation dans un panier tissé de câble et de réseaux, autant avec celles et ceux qu'elle écoute et que celles et ceux qui l'écoutent, de ce fait elle préfère se savoir écouter en sandwich plutôt qu'en étau. La *bâtarde radiophonique*, pour se trouver à la bonne place, a le pouvoir d'agir sur le temps, d'en augmenter la vitesse et la présence à travers l'attente. Elle peut ainsi amplifier le réel si elle le désire, pour créer une proximité qui abat toutes les distances afin que participant·es comme auditeurices puissent rompre avec le silence. Mais elle peut aussi créer des attentes insoutenables qui contraignent l'écoute dans le suspens interminable d'un présent *in-sensé*, jamais résolu. La *bâtarde radiophonique* sait que son atout le plus précieux est sa capacité à mettre les informations qu'elle relaie en abyme et que parfois cela génère des *mondes abymés* dont les auditeurices se sentent exclus. La *bâtarde radiophonique* sait qu'il est inévitable et surtout nécessaire de créer des *mondes abymés* si tant est que ces mondes soient créés à plusieurs, non pas depuis l'extérieur du plateau-radio mais bien collectivement depuis le plateau lui-même. Le *mix-up*, aussi délicieux qu'il soit, revient pour elle à jouer seule en écoutant les autres, même si cela lui permet de s'explorer elle-même. Si son chemin implique de faire davantage corps avec le réseau

des télécommunications qui se greffe, et qui creuse le monde des non-humains, la *bâtarde radiophonique* n'oublie pas les « recettes » d'*empowerment* des sorcières écoféministes, la *bâtarde radiophonique* a besoin d'une meute, pour être écoutée et entendue par d'autres *bârtard·e·s* afin de rendre habitables l'*espace déréalisé* produit par la sommes des *mondes abymés* qui l'ont éjectée, elle au même titre que beaucoup d'autres.

Conclusion de la partie 2 : *SF* as … ?

Un *haruspice* est une personne qui pratique l'art de voir l'avenir dans les entrailles des animaux. C'est une pratique qui invite donc à découper puis à ouvrir l'intérieur d'un animal pour l'observer et en tirer des présages, tourné vers l'avenir. Le *trouble*, lui, est une notion que nous empruntons à Donna Haraway. Le trouble est un état, une manière d'être présent, en lien, prêt à recevoir et prêt à envoyer pour comprendre le jeu de ficelle qui nous contient et avec lequel nous jouons. C'est une position de vulnérabilité qui implique d'être à l'écoute en sachant que, dans cette vulnérabilité, il y a possibilité de faire communauté, de faire groupe. Le but de ce chapitre, Haruspicine du trouble, était de *disséquer* le plateau-radio ainsi que l'écoute, non pas pour en tirer des présages mais bien du présent, du direct, afin de nous emparer d'un ensemble d'approches liées à la création radiophonique en direct.

Notre méthodologie par la SF de Donna Haraway a pris la forme d'un ensemble de comptes-rendus d'expériences associé à des approches de théorie parfois scientifique – Hougue, Geitner, Voegelin, Haraway, Castant, Tétu et parfois non-académique comme les écrits de Burroughs, ou de Le Guin. Le jeu de ficelle que représente le plateau-radio a été principalement vu à travers deux prismes. Celui du *mix-up* qui implique de voir le plateau-radio comme un dispositif que l'on organise afin que les participant[e]s produisent des contenus épars pour qu'une personne les agence en direct par un procédé de mixage en direct, et celui de *tracer le cercle*, qui consiste à envisager l'espace du direct comme un espace dit d'*empowerment* destiné à « rendre capables d'apprendre » les participant[e]s. Ces différentes expériences nous ont aussi permis de mieux comprendre les enjeux de l'écriture radiophonique en traversant différentes théories et approches de l'écoute comme la *conscience sonore* chez Pauline Oliveros, ou la théorie des *mondes possibles sonores* chez Salomé Voegelin ainsi qu'une grille de lecture appliquée au *Hörspiel* pour mieux définir les enjeux esthétiques ainsi que ceux liés au temps. Enfin nous avons aussi vu de quelle manière le plateau-radio constitue en lui-même un jeu de

ficelles, au niveau des branchements et des câbles comme dans la circulation de la paroles ou des rôles pour faire fonctionner le dispositif, ou enfin par les mondes possibles et les fictions que le plateau est en mesure de générer.

À travers toutes ces notions, au moins trois motifs sont apparus de manière récurrente. Tout d'abord une figure animale et canine a traversé une partie de ces expériences, depuis le texte de Paul Preciado sur la *ren@rd-* et la notion de *bâtarde* prenant du *Cyborg Manifesto* d'Haraway. Puis un motif lié au soin traverse aussi cette thèse, même si son enjeu reste à définir, les questions d'écoute et de *reclaim*, de lutte, de guérison et de réappropriation par l'imaginaire forment une figure omniprésente depuis le début de la thèse. Enfin, le motif de la mise en abyme est en train de se créer un chemin dans la méthodologie théorique. La mise en abyme de la pratique par la théorie, du collectif par le dispositif technique, de la position des auditeurices qui réalisent qu'iels écoutent des participantes qui écoutent, mais aussi de la représentation du collectif ou de soi à travers la place que l'on occupe dans l'espace sonore, semble devenir un principe de méthodologie de recherche-création mais aussi un écho au jeu de ficelle de Donna Haraway. Les jeux de ficelles ne se faisant jamais lorsqu'on est seul, la notion de *mondes abymés* a été mise en commun avec l'autrice~chercheuse Héloïse Brézillon[307]. Ensemble nous avons pris le temps de poser une définition des *mondes abymés*, commune à nos deux thèses :

> Les mondes abymés sont des mondes qui déclenchent une mise en abyme de l'acte de création et des gestes qui composent cet acte. Monde réel et mondes imaginaires se télescopent dans une prise de recul méta réflexive. Dès lors que nous réalisons qu'un monde est abymé, la fiction s'éloigne parce que nous prenons conscience que nous sommes en

[307] Héloïse Brézillon, « Du genre au geste littéraire : les troubles de la science-fiction, poésie et performance. », Pratique et théorie de la création littéraire, CY Cergy Paris Université, 2024, s. p.

train d'observer la fiction en train de se faire – nous voilà, nécessairement, éjecté·s temporairement du monde imaginaire.

Si le jeu de ficelle chez Donna Haraway représente à la fois les pistes que l'on suit, la cartographie de la recherche et l'assemblage relationnel qu'elle permet, ainsi que la recherche elle-même en tant que pratique de recherche-création et non en tant qu'objet de recherche, le jeu de ficelle peut ainsi être envisagé comme une pratique de mise en abyme permanente de la recherche : cela revient à *s'observer observer*, mais aussi à *s'observer s'observer*. La pratique de la recherche-création possède ce biais auto-exploratoire qui peut être simplement mentionné, dissimulé ou embrassé dans la méthodologie. Reconnaître que la recherche-création participe aussi d'une exploration de *Soi assistée par méthode scientifique* est un choix méthodologique que nous avons décidé de mettre au centre de l'écriture de la thèse. La notion de *monde abymé* est ainsi l'outil qui nous permet de diluer la tension entre pratique et théorie dans une pratique de création qui implique que la thèse elle-même puisse générer un phénomène d'éjection et qu'elle mette le lectorat en une *lecture déréalisée*. Nous assumons que cela fasse partie du geste de recherche-création que nous tentons de mettre en œuvre, un geste qui parfois propose un contenu qui s'adresse au lectorat et qui, à d'autres moments propose de montrer un processus créatif en écoute de lui-même.

Il est donc temps pour nous de nous saisir de l'acronyme *SF* pour le charger de notre propre signification et nommer notre propre méthodologie de recherche-création, entre des expériences passées et une écriture en cours. Pour nommer le geste scientifique d'une bâtarde du temps, d'une renarde du mixage, et d'un plateau-radio comme espace d'*empowerment*, nous choisirons *SF as Sound Foxyness.*

Sound renvoie ici à deux choses : le son et le soin. Sound en anglais désigne le son, mais peut aussi être traduit par les adjectifs « sain », « sûr », « solide » ou « fiable » comme dans l'expression « safe and sound ». Foxyness est un mélange de foxy, qui

désigne autant quelque chose qui possède les qualités d'un renard que «sexy« ou « attirant ». Le sens premier de foxiness serait « duperie » ou « tromperie » mais le terme renvoie aussi à une notion d'habilité, de créativité et d'astuce.[308]

Martin Laliberté parle, lui, de *renardise*. La figure de la *ren@rd·* présentée par Preciado fait aussi écho au mot *vixen*, toujours en anglais, qui lui signifie « renarde » au sens premier mais aussi qui serait au sens figuré un équivalent de l'expression française *femme fatale*, mais ici chargée d'une connotation plus frontale, plus directe d'un archétype aussi aussi burlesque qu'accessible. La *Sound Foxyness*, c'est l'exploration de soi et des autres à travers l'écoute et le jeu sonore en détournant les outils d'un plateau-radio. La duperie, ici, consiste à dire que l'on fait de la radio pour ne pas dire que l'on cherche à *rêver l'obscur* avec ses ami·s amplifié·s par un dispositif radiophonique, c'est chercher des moyens financiers, technologiques et intellectuels auprès d'institutions comme les écoles d'art, les centres d'art, les bourses d'aides à la création ou les universités pour transformer une pratique de soin communautaire en pratique de recherche et de création. Avant d'être des *bâtardes radiophoniques*, no/us sommes avant tout des *cyborgs institutionnels*, et quitte à fuir la pensée scientifique dans un premier temps pour plonger dans la pratique féministe, autant réclamer du soutien auprès des entités auxquels no/us avons été entraînées à no/us adresser : les institutions publiques liées à l'art et à la culture.

Cette *Sound Foxyness*, nous la traduisons en français par l'*Onde Ren@rde*, en hommage à la stratégie ren@rd· proposée par Preciado. L'onde renvoie autant à une approche de la radio et du son qu'à quelque chose qui serait transversal à plusieurs

[308] Comme pour créer des effets de déjà-vu, des fragments de la thèse écrit dans d'autre chapitre réapparaîssent parfois. Comme si la pensée avait effectué un pli ou que la linéarité du texte repartait d'un point pour la faire bifurquer.

mondes ou champs disciplinaires – onde lumineuse, onde de choc, longueur d'onde, ou de l'usage que l'on en fait dans le domaine médical (échographie, écho-Doppler, IRM). À cette étape de la thèse, l'éthique de l'*Ondes Ren@rdes* pourrait être de fuir la pensée scientifique pour trouver des pratiques de *reclaim* dans un premier temps, puis de la séduire dans un second temps, pour transformer ces outils en savoirs communs comme principe de lutte. Mais comme no/us sommes *des bâtardes du temps*, no/us procéderons à ces deux étapes, qui consistent à fuir par la pratique puis à séduire par l'écriture, en même temps, quand bien même elles se produisent habituellement dans un temps différé. No/us ferons cela dans un trouble de l'attachement ambivalent à la recherche, à la fois clair et confus, qui comme tous les troubles de l'attachement, se ne résout qu'en étant en relation avec l'autre, avec le lectorat,

c'est-à-dire avec toi.

PARTIE 3

JEUX DE FICELLE DES MONDES CHORALS

ET

DES SOIS ABYMÉS

Immersion ~ Interaction

Travail de l'ombre ~ Multiple Soi

Incorporation ~ Intercréativité

(Nou·s)

Et si

Le plateau-radio était une planche de Ouija greffer à un jeu de plateau, à quoi joueraient nos ombres convoqués ?

Chapitre 1 - Ondes Sauvages, Symbiose et Narration Cyborg, Tracer le circuit des mondes chorals

Figure 18 Visuel pour Ondes Sauvages, Symbiose et Narration Cyborg

I - Compte-Rendu du workshop

a) Contexte et intentions

Du 17 au 20 Avril 2018 s'est tenu le workshop *Ondes Sauvages, Symbiose et Narration Cyborg* à l'École Nationale Supérieure de Bourges. Suite à notre participation à *TRANS//BORDER, les enseignements de Nathalie Magnan* nou·s[309]

[309] Le pronom *nou·s* est le pronom qui correspond à rΔΔdio cΔΔrgo à ce moment du travail en cours. Nou·s désigne Crys* Aslanian et Aurélia Nardini en tant que binôme *transgouine* porteur d'un projet de création radiophonique qui tend à inclure les autres. « Nou·s » désigne le fait que je* suis désormais connue et perçue dans cette recherche en tant que femme trans avec le pronom *elle*. Ce *nou·s* indique aussi un moment durant lequel les rapports hiérarchiques commencent à se réduire dans un désir de trouver un équilibre entre groupe de parole et création radiophonique. Le point médian « · » emprunté à l'écriture inclusive marque non plus une rupture avec les participant·es mais une volonté d'inclure, de *faire-avec* et *composer-avec*

tentons de prendre de la distance avec le dispositif déployé depuis octobre qui consiste à créer des espaces d'improvisation radiophonique dans lesquels les participant·e·s ne s'entendent pas tous·tes. Nou·s cherchons ainsi à nou·s décentrer de l'objet table de mixage que nous affectionnons particulièrement mais qui tend à placer celle ou celui qui l'occupe dans une posture d'auteur·ice extérieure, de compositeur·ice qui influence les participant·e·s pour induire des situations de jeu chez elleux mais qui ne subit pas la même influence de leur part. *TRANS//BORDER, les enseignements de Nathalie Magnan* a renforcé no·s envies de raconter des histoires, de créer des fables à plusieurs mais aussi de donner plus d'importance à la science-fiction dans notre approche esthétique et pédagogique. Le workshop est alors annoncé aux étudiant·e·s de la manière suivante :

> Dans le cadre de cette semaine de workshop, rΔΔdio cΔΔrgo s'empare de la nouvelle « Camille Stories - Children of the compost » de Donna Haraway. Reprenant les concepts de « symbiose » et de « narration en jeu de ficelle » de l'auteure, ce workshop s'envisage comme une réflexion sur le travail collectif pour porter des récits en les intégrant comme membres à part entière d'un groupe. Dans une approche transversale du récit, le workshop sera l'occasion de s'intéresser à la diction (Française et Anglaise), au chant, aux synthétiseurs modulaires, à la fabrication de chimères sonores à travers les logiciels Reaper et Metasynth, dans le but de tisser en temps réel un flux narratif composite, un courant, au carrefour du récit et du paysage sonore.
>
> Ondes Sauvages 2 s'inscrit dans le Laboratoire de Fabulation développé avec l'atelier d'écriture La Palabre. Nous souhaitons utiliser la transversalité de ces ateliers croisés pour constituer une mémoire collective dans laquelle puiser nos propres histoires.

---

au sens de Haraway. Toutefois, ce *nou·s* n'efface pas le fait qu'Aurélia et moi* restons porteuses des projets et que cela participe à maintenir des biais et de la hiérarchie au sein des expériences collectives.

> Ainsi, dans une volonté d'échange et de mise en commun, chaque journée débutera par un temps « d'accordage » durant lequel se mêleront relaxation et lecture de contes et autres nouvelles.

Associé à ce texte de présentation, nou·s reprenons l'image provenant du film *Le Diabolique Docteur Mabuse* utilisée pour le workshop *Ondes Sauvages, Une Radio Des Morts*, et l'avons augmenté d'un nouveau personnage ajouté par photomontage (fig 18). C'est une peinture de Lynn Randolph[310] intitulé *Cyborg*, qui illustre la couverture de l'ouvrage *Simians, Cyborgs and Women, the reinvention of nature*[311] de Donna Haraway publié en 1991 (figure 18)

Pour *Ondes Sauvages, Symbiose et Narration Cyborg*, nou·s changeons notre approche de la pédagogie. Tout d'abord nou·s travaillons en parallèle avec un autre groupe, *Palabre*[312], qui donne lui aussi un workshop en parallèle du notre durant une semaine dédiée à ce type d'atelier. Les deux groupes commencent ensemble le matin et pratiquent des exercices physiques comme du *yoga*, du *chi kung* ou des méditations. Chacun·e des intervenant·es est libre de proposer un temps pour ancrer les étudiant·es dans la journée qui les attend. Les groupes se séparent par la suite pour travailler chacun de leur côté avant de se retrouver pour le déjeuner. Les participant·es peuvent manger ensemble et potentiellement échanger sur ce qu'il·s font avant la mise en place de temps calmes. Des temps de siestes ont ainsi été proposés, associés à des lectures sur fond de musique *ambiant*, c'est ainsi que certains passages des *Camille Stories*, de Donna Haraway ont été partagés, de

---

310 Lynn Randolph a grandi à Port Arthur, au Texas, une ville dont l'économie repose sur le raffinage du pétrole sur la côte du Golfe. Elle a obtenu un BFA de l'Université du Texas à Austin. Peu de temps après, elle a déménagé à Houston où elle vit et peint depuis. Ses peintures ont été exposées et largement reproduites aux États-Unis et dans le monde. En 1989-1990, elle a remporté une bourse du Bunting Institute de Radcliffe/Harvard où elle a vécu et travaillé au centre de Cambridge, MA. À l'été 1987, elle a reçu une bourse à Yaddo à Saratoga Springs, New York.

311 Donna Haraway, Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature, New York, Routledge, 2015

312 Benjamin Bloch, Nicolas Pyrus, Elsa Menad

même que la nouvelle *Ceux qui partent d'Omelas* d'Ursula Le Guin. Nou·s avons aussi décidé de dédier des temps de transmission technique plus précis concernant no·s outils afin de les dissocier des moments de direct ou d'enregistrement. Ainsi le workshop inclut des blocs de formation sur le logiciel *Reaper*[313] comme sur la table de mixage, les synthétiseurs, sur les pédales d'effet pour guitare et potentiellement sur le logiciel *Metasynth*[314].

b) Pedal Circle

Une nouvelle pratique collective fait ainsi son apparition dans notre pédagogie que nou·s appelons *pedal circle.* Un *pedal circle* consiste à brancher une série de pédales d'effet pour guitare en circuit plus ou moins fermé, ce que l'on appelle communément un effet de Larsen. Pour cet exercice, chaque participant·e·s est muni d'une pédale de guitare et nous privilégions les effets qui permettent de jouer sur la *modulation* du signal audio – tremolo, phaser, flanger, chorus – ou sur sa *spatialistation*, c'est-à-dire les effets de délai et de réverbération. Sont ainsi ôtés et confiés à la table de mixage les effets de *saturation*, ce que l'on appelle les *traitements* comme l'égalisation ou la compression. Les participant·e·s filtrent alors le même signal sonore en même temps. Le son produit n'est audible qu'au casque et il y en permanence un flou sur qui fait quoi ou qui agit sur quoi puisque les

---

[313] Reaper est développé par Cockos Inc., une petite entreprise fondée par Justin Frankel, également créateur de Winamp. Ce logiciel DAW est connu pour sa légèreté, sa grande flexibilité, et sa communauté active qui contribue à l'amélioration constante du programme par des scripts et des extensions.

[314] Metasynth est un puissant logiciel de création sonore, développé par U&I Software, il permet de transformer des images en sons, offrant une manière unique d'explorer la synthèse et le design sonore. Idéal pour créer des textures abstraites et immersives. Utilisé dans des projets emblématiques comme la bande sonore de Matrix pour les sons des pieuvres mécanique ou du miroir de mercure ainsi que pour la production du titre d'Aphex Twin sur la piste « $\Delta Mi-1 = -a\Sigma n=1NDi[n][\Sigma j\in C[i]Fji[n-1] + Fexti[n-1]]$« , Metasynth est très prisé pour sa capacité à repousser les limites du sound design avec des possibilités infinies.

participant·es ne connaissent pas le matériel. Lors du *pedal circle*[315] réalisé pour ce workshop, nous décidons de laisser ouvert un micro au centre du cercle des participant·es à partir du moment où le canal est ouvert, c'est-à-dire qu'il est possible de chanter ou de produire des sons extérieurs au Larsen pour les ajouter à la boucle de rétroaction, aussi appelé *feed back* en anglais. C'est l'écoute entre les participant·es qui va déterminer la qualité du son. Cette manière de brancher le matériel nou·s est inspirée par la pratique du *no input*, qui signifie « sans source extérieure » et qui découle des expérimentations de David Tudor[316]. Nou·s avons découvert cette approche avec des artistes du mouvement japonais *Onkyokei*[317] comme Sachiko M et Toshimaru Nakamura. Ce workshop nou·s permet d'appréhender de nouvelles approches de création radiophonique que nou·s appelons *symbiose et narration cyborg*. L'objectif que nou·s plaçons derrière ce geste est celui de donner aux participant·es l'expérience de ne faire, par l'intermédiaire du plateau-radio, qu'un avec le collectif, plaçant l'humain au croisement du son et des manipulations techniques. Ce qui nou·s intéresse ici est de mettre en commun l'expérience de direct, de faire prise avec le temps du récit

[315] Enregistrement d'un pedal circle en écoute ici : https://soundcloud.com/raadiocaargo/pedal-circle

[316] Notre synthèse. David Tudor (1926-1996) était un compositeur et musicien américain, connu pour son rôle pionnier dans la musique électronique et expérimentale. D'abord célèbre en tant que pianiste virtuose, il a collaboré avec des compositeurs comme John Cage, jouant un rôle central dans l'interprétation de la musique d'avant-garde. Plus tard, Tudor s'est consacré à la création sonore en utilisant des circuits électroniques, devenant un innovateur dans le domaine de la musique électroacoustique et du live electronics. Il a été un membre clé du collectif Experiments in Art and Technology (E.A.T.), et ses œuvres restent influentes dans la musique contemporaine. (wikipédia « David Tudor », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=David_Tudor&oldid=1220697495>, consulté le 29 octobre 2024.

[317] Notre synthèse. Onkyo (音響) ou Onkyokei (音響系) est un mouvement musical japonais qui a émergé à la fin des années 1990, centré sur l'exploration du son pur et minimaliste. Ce style se caractérise par l'utilisation de sons à faible volume, souvent issus d'interférences électroniques, ainsi que par des manipulations subtiles d'instruments acoustiques et électroniques. Onkyo met l'accent sur l'écoute attentive et abandonne les structures musicales conventionnelles, favorisant une expérience immersive et introspective. Des musiciens comme Nakamura Toshimaru (中村延和) et Sachiko M (松原幸子) sont des figures clés de ce mouvement. (Wikipédia « Onkyokei », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Onkyokei&oldid=1217899572>, consulté le 29 octobre 2024.)

radiophonique basé sur l'attente et l'inattendu vécus durant les *mix-up,* avec la qualité d'écoute et de soin qui a pu être expérimentée durant les *Cerceaux Lunaires*. Le *pedal circle* est apparu comme la pratique qui permettait de s'entraîner à le faire, mais aussi de donner une représentation à la fois sonore et technique en temps réel du geste de *tracer le cercle. (figure 19)*

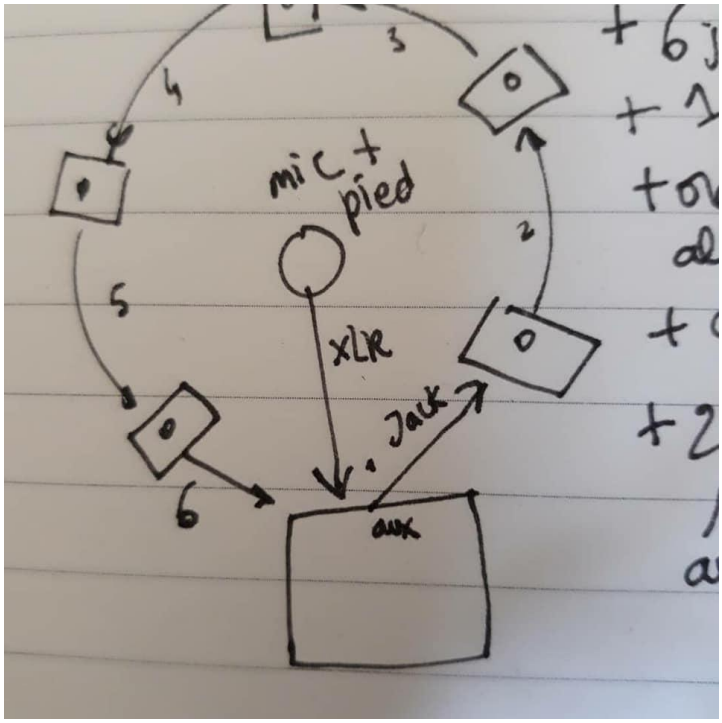


Figure 19 schéma de branchement du pedal circle dessiné par Aurélia

Figure 20 Élise, Tiefaine et Gabriel en train de réalisé un pedal circle

c) La SF comme pratique de jeu et de pédagogie

En parallèle des temps de formation au logiciel de montage, nou·s incluons en fin des deux premières journées le visionnage de certains films de science-fiction qui nou·s influencent comme *Arrival*[318] de Denis Villeneuve (2016) et *Annihilation*[319] d'Alex Garland (2018). *Arrival* est l'adaptation de la nouvelle *Story of Your Life* de Ted Chiang, parue en 1998 et raconte l'histoire d'une linguiste, la Docteure Louise Banks, recrutée par l'armée américaine pour établir un contact et comprendre le langage d'une population extraterrestre non-humanoïde et non-verbale. *Annihilation*, tiré du livre du même nom de Jeff VanderMeer (2014), met en scène un groupe de femmes scientifiques et militaires qui pénètre dans la Zone X, une zone extraterrestre qui se déploie sur la Terre, dans un milieu végétal luxuriant

[318] Denis Villeneuve, *Arrival*, Paramount Pictures (international), Sony Pictures Releasing (France), 2016, 116 mn.
[319] Alex Garland, *Annihilation*, Paramount Pictures (États-Unis), Netflix (international), 2018, 115 mn.

délimité par un champ électromagnétique appelé *the shimmer* – le miroitement. On comprend que la Zone X a pour effet de *réverbérer* la composition moléculaire de ce qu'elle contient, c'est-à-dire que la Zone X semble produire des altérations et autres chimères improbables, des mix, et d'hybrider de tout ce qu'elle contient. Chacun de ces films utilise la science-fiction pour produire des imaginaires de la communication, de la porosité et surtout de la relation avec ce qui est autre à soi.

Arrival se focalise sur les complexités d'une linguistique non-linéaire, qui ne fonctionne ni avec un début ni avec une fin. Les extraterrestres du films, appelés *Heptapodes*, qui ressemblent à des poulpes titanesques, communiquent à travers une vitre en produisant des logogrammes[320] circulaires d'encre noire. Puisque les logogrammes représentent des phrases non-linéaires, nou·s fantasmons dans leur langage les possibilités d'une pensée émancipée des relations sujet-objet au profit peut-être d'une pensée objet-objet comme on la trouve dans la phénoménologie japonaise[321]. Cette logique sémantique *acausale* transmise par le langage applique dans le film ce que l'on appelle l'hypothèse de Sapir-Whorf, c'est-à-dire que par l'apprentissage de cette nouvelle langue, la manière de pensée du Docteure Banks se trouve altérée et sa perception du temps crée une confusion entre ce dont elle se souvient et ce qui lui *survient*.

[320] Un logogramme est un symbole qui représente un mot ou une idée, plutôt qu'un son ou une syllabe. On le retrouve dans des systèmes d'écriture comme les hiéroglyphes égyptiens et les caractères chinois, où un même symbole peut transmettre des significations complexes. Bien qu'efficaces pour la communication inter-dialectale, ces systèmes peuvent être difficiles à apprendre en raison du nombre élevé de caractères à mémoriser

[321] COLLECTIF, Philosophie, numéro 79 : Phénoménologie japonaise, Les Édition de Minuit, 2003

Figure 21 Louise apprenant le langage des Heptapodes

Dans *Annihilation*, c'est l'environnement lui-même qui produit non pas du sens mais des signes de son influence sur les humains et les non-humains en agissant sur leur patrimoine génétique et leur composition chimique. Le personnage principal, Lena, biologiste et ancienne militaire, assiste aux altérations que subissent les membres de son équipe et les créatures de la forêt. L'une des intrigues d'*Annihilation* est de comprendre quelle est la nature de l'entité avec laquelle le groupe se trouve en relation ou en conflit : un espace, un virus, une créature ? En toile de fond, le film porte le thème de l'autodestruction, propre aux humains tant sur le plan psychologique que dans le phénomène de vie lui-même. L'entité extraterrestre fonctionnant par jeux de miroir entre réfraction moléculaire et mimétisme, le climax de la rencontre entre Lena et l'entité repose sur le fait de savoir qui sera la plus poreuse à l'influence de l'autre : l'entité miroitante réverbérant ADN et molécules dans toutes les directions, ou bien Lena et sa prédisposition à l'autodestruction de par sa condition humaine?

Figure 22 Lena ausculte un crocodile avec une dentition de requin à l'intérieur de la Zone X.

Une pratique comme le *pedal circle* modélise ce type de relation dans laquelle la communication et l'écoute ne se font pas par des échanges au tour à tour mais par porosité formelle; être en relation avec l'autre nous affecte et affecte l'autre. C'est cela que Haraway appelle une *embrouille*, lorsque l'on s'entremêle on ne sait pas trop comment avec l'autre. Larue parle dans *Libère-Toi Cyborg*, de refus de la binarité et de mutation comme principe transformateur présent dans les récits de SF. Là où Larue propose des approches non-binaires et non-figées du genre biologique à travers des écrits de Delany et de son roman *Triton*, le *pedal circle* crée un trouble dans la perception que l'on peut avoir de soi en tant que sujet au sein de l'improvisation sonore. Il n'est jamais clair de savoir si l'on agit sur le son des autres, ou si ce sont les autres qui agissent sur nous. C'est une question que les participant[e]s se posent perpétuellement et dont la réponse ne peut être que trouble. Le *pedal circle* dilue la notion de sujet-objet au profit d'une pratique collective durant laquelle nous sommes co-créateurs du dispositif, en mesure de l'influencer depuis l'extérieur en agissant sur la boucle de *feed back* par l'intermédiaire des

pédales de guitare, le résultat étant perçu individuellement à travers l'écoute au casque. Le *pedal circle*, est donc un dispositif qui permet de co-générer un *monde abymé* et de placer chaque participant·e·s dans cet état d'*écoute déréalisée* qui auparavant concernait soit la personne qui exécutait un *mix-up*, en train d'agencer les différentes *voix*, soit les auditeurices placés dans la situation de se demander ce qu'iels sont en train d'écouter. Le son produit par *pedal circle* est une modélisation radicale de la capacité du collectif à s'auto-réguler, s'il ne le fait pas, la boucle de rétroaction continue à s'amplifier et le son atteint une saturation intolérable pour les oreilles.

d) Trois narrations cyborg pour une symbiose

Ce workshop d'une durée de cinq jours a permis la création de trois pièces radiophoniques[322], des *Hörspiels*, enregistrés dans des conditions de direct, en une prise. Chacune des pièces met au centre le texte de l'un des trois étudiant·e·s, écrit en amont de la semaine d'atelier. *Starting Over* par Gabriel Naghmouchi est un dialogue inspiré de la tragédie d'Antigone. Le dialogue oppose un chef d'État à Antigone, une intelligence artificielle, à propos de la fin du monde. Le texte crée un rapport dans lequel le sentiment d'humanité se retrouve avant tout dans les propos de l'IA tandis que la fermeté du chef d'État semble évacuer toute approche émotionnelle au profit d'une pensée binaire. *Dérive de poussière et de gaz* de Tifaine Coignoux est une lecture de plusieurs poèmes écrits lors d'un voyage. Le texte est performé et accompagné par un dispositif proche du *pedal circle*. Une chaîne d'effets est répartie entre nou·s cinq. La voix de Tifaine passe par cette chaîne d'effets manipulée par chacu·e, au même titre qu'un synthétiseur de type

[322] *Starting Over, Dérive de poussière et de gaz, et T.I.N.A.*
https://soundcloud.com/raadiocaargo/sets/ondes-sauvages-2

Omnichord qui produit des accords et des motifs de boîte à rythme, ainsi qu'un autre instrument un peu particulier, un *landscape* de chez Stereo Field, qui génère des sonorités stridentes très aigues en créant des boucles de rétroaction électronique. Dès lors, la pièce s'enregistre dans un jeu d'écoute et d'improvisation qui s'appuie sur le texte et qui parfois le recouvre. Le texte joue ici un rôle de repère pour les autres participant^{e}s, il offre des images à illustrer, à accompagner ou à constater en temps réel. La fonction poétique s'approprie le temps du récit dont parle Tétu et la voix de Tifaine tient en haleine le son de l'accompagnement et offre au collectif un axe narratif vers lequel se diriger sans avoir besoin de partition. C'est parfois aussi le son qui s'autorise à passer au premier plan et à diriger l'improvisation. L'effet de *symbiose* et de *narration cyborg* est ici pleinement expérimenté à un niveau collectif. Enfin la dernière pièce porte le nom de *T.I.N.A.*, acronyme d'une phrase de Margaret Thatcher « there is no alternative », parlant ainsi du Capitalisme comme unique choix pour le développement à long terme du Royaume Uni. *T.I.N.A.* est un texte écrit par Élise Voet[323], il dépeint l'évolution d'un monde dystopique. Construit en quatre parties, le texte révèle les évolutions politiques et culturelles d'un gouvernement qui devient de plus en plus fasciste sur les enjeux de productivité, de gestion de la mort, de surpopulation, ou la légalisation des violences sexistes. Le texte est lu et accompagné par mes soins avec un synthétiseur Buchla. Élise me demande de lire de façon autoritaire entre un journal d'information et la diffusion d'un discours de propagande fasciste. La pièce convoque ici des éléments de science-fiction provenant à la fois du cinéma, de la radio et de l'histoire. Les synthétiseurs et la science-fiction ont une histoire commune, la SF permettant de justifier l'utilisation de sons qui n'existaient pas

[323] Elise Voët est une artiste française qui travaille à l'intersection du son, de la vidéo et de la sculpture cinétique. Diplômée de l'École nationale supérieure d'art de Bourges, elle est reconnue pour ses installations immersives et ses performances multidisciplinaires. Son approche combine techniques traditionnelles et nouvelles technologies, et elle a participé à plusieurs expositions et résidences artistiques

avant leur apparition, les synthétiseurs ont largement participé à la mise en place de l'*étrangeté*, propre à la SF cinématographique. Nous pouvons par exemple mentionner l'utilisation la bande son de Bernard Herrmann dans *The Day the Earth Stood Still* de 1951 qui ajoutait la présence d'un thérémine à celle de l'orchestre, ou *Forbidden Planet* en 1953, dont la musique a été entièrement composée avec des synthétiseurs par le couple Bebe et Louis Barron. *T.I.N.A.* sort de cette idée de *symbiose et narration cyborg*, même si l'enregistrement s'est produit dans des conditions de direct, cette pièce a bénéficié de plus de discussions en amont et d'une structuration, même rapide pour prédéterminer des réglages sur le dispositif. En d'autres termes, *T.I.N.A.* se rapproche d'un *radio drama* que nous aurions pu répéter au préalable pour être joué en direct durant une émission. La voix porte l'intégralité de la narration tandis que la musique l'accompagne à la manière d'une bande son, c'est-à-dire pour soutenir son propos mais aussi guider l'écoute. C'est une forme classique de *radio drama*, basé sur du storytelling accompagné par de la musique, format peu valorisé dans la création sonore française, est assez proche des exemples d'Orson Welles et du *Mercury Theater* accompagnés par un orchestre (figure 23)

Figure 23 Photographie d'une répétition de La Guerre des mondes au théâtre Mercury

Ondes Sauvages, Symbiose et Narration Cyborg, a été une réussite pour nou·s et a été le début d'un changement profond dans nos méthodes de travail. À la manière d'une pratique comme le *mix-up*, de nouvelles pratiques ont émergé, proposant une alternative concernant la manière de réorganiser le groupe et de définir des priorités. No·s approches de *jeux de ficelles* et de *SF* deviennent plus concrètes, ainsi que no·s envie de travailler dans des formes de *coven*, dans lesquelles nou·s *traçons le cercle*, c'est-à-dire un espace relationnel et créatif dans lequel le collectif s'écoute lui-même, met en commun des affects, des désirs, des besoins et des insécurités et les matérialise dans le processus de création sonore.

e) Une proposition rejouée à Utopie Sonore,

Août 2018, *Ondes Sauvages, Symbiose et Narration Cyborg* est proposé par la suite durant la troisième édition du festival Utopie Sonore[324] organisé à *La Cour des Aulney*[325]. Pour mieux répartir le travail d'organisation, nou·s sommes accompagnées par notre amie Marylise Navarro qui était présente dès la création de rΔΔdio cΔΔrgo aux Ateliers du Vent à Rennes, et qui a aussi participé à des éditions du *Cerceau Lunaire*. Cette deuxième version de l'atelier accueille deux groupes plus importants, d'une dizaine de participant[e]s. Cela nou·s permet de continuer à expérimenter no·s dispositifs mais aussi d'échanger et d'apprendre d'autres pratiques. Par exemple, un atelier intitulé *Les Conversation Potentielles*,

[324] Utopie Sonore est une temps de résidence collective de création radiophonique organisée par un collectif mouvant du même nom : de cinquante à une centaine de participant·es sont réuni·es pendant cinq jours dans un lieu choisi pour partager des savoir-faire, écouter, expérimenter, improviser, créer collectivement et in situ (le lieu compte). Tout le monde y est bienvenu. Tout le monde prend part aux tâches.

[325] La Cour des Aulnays est un écolieu avec un projet autour de la sauvegarde et la valorisation du patrimoine bâti et naturel, la transmission de savoirs, l'économie du don et l'antispécisme. C'est donc un lieu dans lequel il est possible de voir un canard jouer avec un labrador ou une truie qui allaite l'ensemble des animaux de la ferme.

est proposé par Annely Bouché[326] et Amarin Thiberge[327], nou·s connaissons Annely car elle était étudiante au Beaux Arts de Bourges et membre du collectif radio *Friture*[328]. Amarin quant à lui était déjà venu lui aussi participé au *Cerceau Lunaire* et avait rencontré Aurélia à la précédente édition d'Utopie Sonore. *Les Conversation Potentielles* sont des ateliers où sont imaginées des manières de discuter, de se couper la parole et de la faire circuler en proposant des consignes simples et radicales. Par exemple, « parler de façon continue jusqu'à ce que l'on vous coupe la parole, si vous coupez la parole à quelqu'un vous devrez à votre tour parler en continu » ou « interrompre quelqu'un lorsque les mots de la personne vous déclenchent une association d'idées ». Ces exercices sont pratiqués sur des temps limités de 2 à 5 minutes et permettent de générer des collages à l'oral dans la spontanéité du moment. Ils viennent ainsi proposer un nouveau geste de coupe et d'agencement de matériaux épars, tout en mettant l'intégralité du groupe dans une posture d'écoute et d'attente comme nou·s l'avions explorée de façon isolée avec le *mix-up*.

Cette deuxième version d'*Ondes Sauvages, Symbiose et Narration Cyborg* augmentée d'approches et de partages extérieurs, a permis l'apparition d'une création sonore : *Les Cueilleuses*[329] et d'une performance intitulée *Ce que veut la*

---

[326] Annely Boucher est artiste-plasticienne, elle développe un travail autour de la rencontre, de l'écoute et de la prise de parole. À cela s'ajoutent des thématiques multiples, vastes, qui ont à voir avec le vivant : les processus de pensée, d'intelligence, le brouillon – la joie – le travail – les désirs – la trace et le journal – les relations plurielles et le collectif – la transmission… Il s'agit de faire avec et dans le réel, parmi ses réalités infinies

[327] Amarin Thiberge est aussi connu sous le nom d'Amarin Romarin, il écrit de la poésie DIY et un peu punk, compose et joue des concerts d'électro-entêtante, fabrique des collages et des zines, écrit des histoires de science-fiction dans lesquelles se lover. Personne trans, il met au centre de ses pratiques les enjeux de mutations individuelles et collectives, d'écarts face aux normes, de fabrication de communautés et de jeux dans les fluidités.: https://amarin-romarin.bandcamp.com/

[328] Friture, est un collectif de création radiophonique expérimentale, tout-terrain et hors-format https://friture.bandcamp.com/

[329] Ont participé aux *Ceuilleuses* : Lenka, Crystal, Cabiria, Guillaume, Linda, Chloé Despax, Solène, Djé et Marilyse. Création sonore en écoute sur le site d'Utopie Sonore : http://www.utopiesonore.com/utopie-sonore-2018/

femme[330], co-écrite et performée par l'ensemble du collectif. Ces deux groupes ont apporté leurs textes, leurs idées, mais aussi leurs idéologies politiques sur la radio, le féminisme ou l'écologie radicale. Des références comme Starhawk, l'histoire des sorcières et de l'inquisition sont ici des références communes. Dans *Les Cueilleuses,* l'approche est celle d'un *cut-up* qui se fait à l'oral, par l'intermédiaire de lectures de texte choisis avant l'enregistrement dont nous ne notons pas les noms. Les voix s'entrecoupent tandis que des *beats* de musique électronique accompagnent et parasitent la lecture. On entend que tout y est immédiat, qu'il n'y a pas de la place pour tout le monde en même temps mais que tout le monde aura son moment. Ma voix y prend beaucoup de place. Le rendu est très *punk* et *noisy*, cette forme de cut-up du collectif par le collectif produit une esthétique équivalente à celle d'un fanzine sonore et surtout une expérience de défoulement, de décharge. *Ce que veut la femme* reprend le même processus de textes choisis au préalable mais produit un résultat très différent. Tout d'abord la pièce met plus en avant la diversité des voix et l'écoute est très différente. Les voix ne viennent pas tant s'interrompre et se couper que se superposer. Il y a dans l'écoute la possibilité de trouver sa place dans le timbre du son : dans les aigus, dans les graves, en ajoutant plus d'air pour se mettre en retrait ou justement en cherchant du grésillement dans le timbre pour passer au premier plan. Cette approche, nou·s ne l'avons pas réfléchie, elle n'est pas le fruit d'une longue discussion ou d'une idée énoncée par l'une des participantes, mais manifeste plutôt le résultat d'un jeu d'écoute qui a pris le temps de se faire. Chacune des participant[e]s à apporter ses idées, Aby nou·s a transmis ce qu'elle appelle des *chantings*, que l'on peut traduire par psalmodies en français, qui est le fait de chanter en boucle une suite de mots sur un air mélodique. Élodie a elle une habitude de la performance vocale et dispose de toute une gamme

[330] Ont participé aux *Ce que veut la femme* : Marilyse, Carole, , Crystal, Victoria, Aby, Élodie et Marion. Création Sonore en écoute ici: https://soundcloud.com/raadiocaargo/ce-que-la-femme-veut-utopie-sonore-18

de sonorités qu'elle peut appliquer à sa lecture. Marion, Marylise et Aurélia ont quant à elles mené des ateliers de chorales durant les 5 jours du festival, ce qui fait que des pratiques de bourdon en continu, ou de chant à l'unisson sont des éléments qui ont été pratiqués et ajoutés aux lectures choisies. De mon côté, j'occupe un rôle à la table de mixage qui consiste à accompagner les différentes voix ainsi qu'à y appliquer des effets. Dans ce cas précis nou·s cherchons un nouveau rapport avec la table de mixage qui implique d'être présent et de pouvoir effectuer des manipulations tout en étant à une place équivalente des autres participantes. Cela n'est pas exactement le cas car je*[331] garde le pouvoir de baisser le volume de chacune des participantes n'a ce pouvoir sur moi mais nou·s produisons un rapport et une sensation d'être et de jouer toutes ensemble, en même temps et de veiller les unes sur les autres.

Pour des besoins de confort, nou·s décidons d'écrire un peu plus la structure de la performance, et de créer des points de repère et de convergence en trouvant un compromis entre de l'improvisation libre et une partition ouverte. Cela implique de définir ensemble comment nou·s commençons la performance et comment la pièce se termine. Aussi, nou·s convenons d'un geste sonore que je* dois produire avec les effets et qui consiste à créer peu à peu un flux de son continu qui doit s'intensifier et s'épaissir vers un effet de climax. Cela donne à la table de mixage non pas une fonction qui consiste à contrôler les niveaux pour les mettre à un format de diffusion, comme c'est le cas pour les radio en FM, ni une fonction purement instrumentale comme nous l'avions travaillée avec le *mix-up*, mais

[331] Dans cette thèse, nous marquerons les *coming out* de transidentité en ajoutant l'astérisque « * » après le prénom et les pronoms de la personne. La question n'est pas ici de révéler la transidentité des personnes contre leur gré, mais plutôt, avec leur consentement, de montrer qu'en parallèle de nos méthodes de travail, de branchement et de création, nou·s changeons aussi no·s manière de nou·s percevoir. Le « * » renvoie à l'article sur les tactiques trans écrit par Eva Hayward et Jamie Weinstein dans Eva Hayward et Jami Weinstein, « Introduction: Tranimalities in the Age of Trans* Life », *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, vol. 2, nº 2, mai 2015, p. 195-208, en ligne, <doi: 10.1215/23289252-2867446>.

plutôt un rôle de *prêtresse*, tel que défini par Starhawk; celui qui consiste à canaliser l'énergie du collectif pour l'amener vers un certain point d'intensité fixé collectivement au préalable. Cette position sort en partie la table de mixage de sa fonction d'être invisible et qui serait supposée être une intermédiaire neutre, isolée ou en rupture entre participant·es et auditeurices pour lui faire privilégier de manière évidente le côté des participant·es. Dorénavant la fonction du mixage est au service des participant·es avant d'être au service des auditeurices et sert donc à amplifier l'état de connexion du collectif. Cette performance reste aussi le point de départ d'un parti pris qui restera présent un bon moment. Suite à un *coming out* survenu quelques mois en amont, je* découvre la transphobie et la transmisogynie[332] qui vont avec, il a donc été dit à propos de cette performance qu'un homme avait été mis à la table de mixage pour que « les vaches soient bien gardées ».

Les ateliers, *Ondes Sauvage, Symbiose et Narration Cyborg*, nou·s ont permis de changer no·s méthodes de travail et d'envisager le plateau-radio comme étant avant tout un dispositif *choral* de création en direct. Nou·s commençons peu à peu à réduire le décalage entre no·s pratiques de groupes de paroles et no·s pratiques de création et fantasmons de plus en plus une pratique de la radio en direct comme un moment de connexion puissante entre l'ensemble des participant·es, un espace dans lequel pensée théorique, affects, intimes et créativité se mélangent dans un seul et unique geste de création radiophonique en direct. Nou·s ne comprenons pas complètement ce que cela signifie, ni comment nou·s y prendre, mais nou·s sommes très excitées et enthousiastes des perspectives que cela ouvre et postulons dans différents espaces de résidence afin de développer cette approche.

---

[332] Terme employé par Julia Serano pour nommer le type de misogynie vécue par les femmes trans. (wikipédia https://fr.wikipedia.org/wiki/Transf%C3%A9minisme)

Figure 24 Aby, Marylise, Crystal, Marion, Aurélia, Élodie et Victoire en répétions pour Ce que la femme veut

Figure 25 Vu du plateau-radio nocturne pour Ce que la femme veut

II - Écoute au casque des monde chorals, par-delà l'ubiquité

a) L'écoute au casque ou le cas du Placard

L'un des points que nous n'avons toujours pas abordés dans le dispositif du plateau-radio est celui des casques audios. Il n'y a pas ou peu d'écrit sur l'écoute au casque propre au dispositif de la radio et du direct. Nous trouvons des études en recherche et développement pour du matériel audio ainsi que certaines études sur l'écoute au casque individuel dans l'espace public. Il nous semble important de mentionner les concerts aux casques popularisés par *Le Placard*. Le Placard est un projet né en 1998 dans la chambre de bonne d'Erik Minkkinen pour l'évènement *Musique sans ascenseur*, durant lequel des concerts de musique électronique improvisée étaient joués en continu durant 72 heures et étaient diffusés au casque. *Le Placard* a poursuivi cette pratique du concert au casque au croisement de la musique expérimentale et des cultures D.I.Y. *low tech*, qui est le fait de revendiquer de fabriquer soi-même ces outils ou instruments pour contourner l'industrie, ainsi que d'utiliser des technologies basses de gamme, de mauvaise qualité et qui est souvent lié à une économie bon marché ou d'occasion, et dont les composants, pouvant être défectueux, offrent une couleur particulière aux sons ou aux images produites. C'est aussi l'idée d'une scène de concert que l'on peut installer dans son salon, qui ne fait pas de bruit par-delà les casques et qui propose aux auditeurices une expérience à la fois collective et individuelle. Nous retrouvons l'une des spécificités des musiques de son continu comme les musiques *drone* ou de *harsh noise* dont l'expérience en concert est parfois intimement vécue seul parmi les autres, l'intensité et la puissance du son pouvant empêcher toute communication entre les personnes du public, ou dont l'écoute active des phénomènes sonores, mais aussi tactiles, plongeant les auditeurices dans l'exploration de *monde possibles sonores* complexes et minutieux.

b) Une écoute par-delà immersion et interaction

L'écoute au casque crée une écoute particulière car elle implique d'être en rupture avec le monde qui nous entoure. À la manière d'un casque de réalité virtuel, la première chose que produit un casque audio lorsqu'on l'enfile est de créer une séparation nette entre l'espace sonore dans lequel nous nous situons et nous. Avant même qu'aucun son ne soit diffusé par les petites enceintes qu'il contient, le casque audio vient d'abord occulter la réalité sonore dans laquelle nous nous trouvons, c'est donc un dispositif d'isolement. Puis, lorsque le son est enfin diffusé, le casque audio nous donne accès à un *monde possible sonore* à part. Là où des enceintes qui diffusent des pièces radiophoniques, des bulletins d'informations ou de la musique viennent superposer un espace sonore par-dessus un espace pré-existant, le casque permet de projeter l'auditeurœ dans un espace dissocié sans aucun lien avec le réel. Cette notion n'est pas nouvelle et elle prolonge très largement l'approche de McLuhan sur la différence entre les médias chauds et les médias froid, les médias chauds prolongeant directement l'un de nos sens en proposant une stimulation nerveuse de grande qualité, en tout cas suffisamment pour que le cerveau y croie, et permettant ainsi, comme le formule Agamben, qu'un comportement animal puisse tourner à vide.

À la différence du Placard, l'utilisation que nou·s faisons avec rΔΔdio cΔΔrgo du plateau-radio, lors d'un *pedal circle* par exemple, implique qu'il n'y ait plus de différence entre celles et ceux qui fabriquent le son et celles et ceux qui l'écoutent, tout le monde est participantes. Si le casque audio commence par nous isoler du monde réel, cela signifie que tout le monde est responsable de la création de ce monde possible sonore. Avant d'aller plus loin, il est important de revenir sur la théorie des *mondes possibles sonores* de Samole Voegelin. La notion de *mondes possibles sonores* découle de la théorie des *mondes possibles* appliquée à la littérature et à ce que l'on appelle la

narratologie[333] par Marie-Laure Ryan en 1992. La théorie des mondes possibles de Ryan découle de la théorie des *mondes possibles* formalisée par Saul Kripke puis par David K. Lewis et qui explore des concepts liés à la *modalité*, tels que le possible, le nécessaire et le contingent, en examinant comment des situations alternatives pourraient exister. L'importance pour Ryan est d'utiliser la théorie des mondes possibles pour créer une nouvelle manière de penser l'expérience esthétique avec l'arrivée des médias comme le cinéma, les jeux vidéos ou l'art numérique. Elle définit pour cela les concepts d'immersion et d'interaction qui sont des concepts importants dans ce que l'on appelle les théories de la réception, c'est-à-dire des théories qui se placent du côté du public, du lectorat, des spectateurices et des auditeurices et non des artistes et des auteurices. L'immersion est le sentiment de se sentir complètement intégré dans un monde narratif, à tel point que l'individu oublie son environnement physique réel. Elle la compare à une expérience corporelle qui transporte le lecteur ou le spectateur dans un univers fictif. L'interaction, selon Ryan, est la participation active de l'individu dans la construction du récit. Elle peut être purement cérébrale, comme dans la lecture de textes classiques, ou plus physique, notamment dans les médias numériques, où le lecteur influence directement le déroulement de l'histoire. Dans le cas des expérimentation de rΔΔdio cΔΔrgo, nous nous retrouvons encore dans un nouveau cas de figure dans lequel immersion et interaction sont intrinsèquement lié, Ryan parle alors de synthèse entre ces deux concepts et propose la chose suivante :

> Mais pourquoi la synthèse de l'immersion et de l'interactivité devrait-elle tant importer pour la philosophie esthétique ? Dans son sens littéral, l'immersion est une expérience corporelle et, comme je l'ai suggéré, elle nécessite la projection d'un corps virtuel — ou mieux encore, la participation du corps réel — pour se sentir intégré dans un monde

[333] La narratologie est l'étude systématique des structures narratives, des techniques de narration et des fonctions du récit, visant à comprendre comment les histoires sont construites et comment elles influencent la perception du lecteur.

> artistique. D'un autre côté, si l'interactivité est conçue comme l'engagement de l'appréciateur dans un jeu de signification qui se déroule au niveau des signes plutôt que des choses, et des mots plutôt que des mondes, elle représente une implication purement cérébrale avec le texte, qui minimise les émotions, la curiosité sur ce qui va se passer ensuite, et la résonance du texte avec les souvenirs personnels de lieux et de personnes. À la surface brillante des signes — le signifiant — il n'y a pas de place pour les corps, qu'ils soient réels ou virtuels. Ce n'est que lorsque l'interactivité est conçue comme une action sur un monde qu'elle implique à la fois l'esprit et le corps. Ce qui est en jeu dans la synthèse de l'immersion et de l'interactivité, c'est donc rien de moins que la participation de l'ensemble de l'individu dans l'expérience artistique.[334]

Pour Ryan la synthèse entre immersion et interaction est considérée comme faisant partie de l'expérience artistique. Mais le terme d'expérience renvoie encore à une idée de réception, de réceptionner l'œuvre du point de vue d'une expérience participative et ce n'est pas cela que nous cherchons avec rΔΔdio cΔΔrgo. Nous allons préférer parler de geste, au sens d'Agamben (1992), c'est-à-dire que le geste « n'a rien à dire, parce que ce qu'il montre, c'est l'être-dans-le-langage de l'homme comme pure médialité ». L'expérience d'émettre et de recevoir en même temps comme Haraway le pose avec l'idée de *trouble*, vient donc casser la binarité entre immersion et interaction au profit d'un geste de communication mutuelle entre des participant[e]s. Nous parlerons donc en ce qui concerne le plateau-radio du geste d'être en relation, de *relationner*.

Lorsque Voegelin s'approprie l'approche de Ryan, elle le fait pour approfondir l'immersion par l'écoute comme un geste actif qui possède lui-même ses propres modes d'interaction. Le concept de Ryan étant très lié à des formes esthétiques visuelles et

---

[334] Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, John Hopkins University Press, s. l., 2015, p. 339

textuelles, il est nécessaire pour Voegelin de marquer où se trouve pour elle la distinction entre monde possible textuel et monde possible sonore :

> L'écoute en tant qu'habitation donne autorité à l'entendu en tant que variante contingente, non pas en tant que fiction littéraire et monde parallèle, mais en tant que possibilité réelle de ce monde. Cela offre un portail vers la différence et le différemment réel et nous permet d'entendre des tranches alternatives sur un pied d'égalité, en tant que véritable fiction sonore. La théoriser lui confère une visibilité et un vocabulaire et nous permet d'envisager jusqu'où cette possibilité peut avoir un impact et entraîner des conséquences, ou rester « inactualisée », même si elle est définitivement réelle pour un habitant particulier.
>
> […]
>
> Les possibilités qui existent dans une sphère textuelle sont à la fois permises et contenues parallèlement à une réalité singulière, et restent donc simplement possibles. Celles qui gagnent en traction dans la sphère invisible et mobile du son, en revanche, ont le pouvoir de se faire entendre, illuminant le comment d'une réalité dominante tout en fournissant les outils se faire entendre et ainsi actualiser des alternatives de l'intérieur. La possibilité du son, composé ou incidentel, linguistique ou technologique, ne présente pas une fiction parallèle, une possibilité contenue dans l'univers du texte, la construction esthétique de l'œuvre ; elle ne fait pas une proposition sur le monde dont elle reste autonome, mais génère un monde qui est un monde possible réel avec des ramifications au-delà des limites du matériau ou du médium de sa construction. Le son rend pensables les possibilités de ce monde, non pas comme métaphore et parabole ou en relation avec un univers textuel, mais comme un portail vers une possibilité réelle, et nous montre le monde à travers ses variantes : les tranches d'une géologie spatio- temporelle qui contient la simultanéité caverneuse de toutes les possibilités possibles de ce monde[335].

[335] Merci à Héloïse Brézillon pour cette traduction. VOEGELIN, Salomé, The Political, possibility of sound, Bloomsbury Academic USA, 2018, p. 26

Pour résumer très succinctement, les mondes possibles littéraires vont stimuler l'imaginaire et l'apparition de mondes possibles à partir d'une fiction contenue dans un texte, ce qui en terme de réception reste « permis » et c'est cela que Voegelin appelle un monde parallèle. Le même texte, oralisé dans un contexte public, radiophonique, avec ou sans musique, lors d'une discussion ou complètement neutre sur une piste formatée sera nécessairement plus vaste que sa version textuelle. Pour Voegelin, le son contient ce qu'elle appelle « les tranches d'une géologie spatio-temporelle », constituées de possibilités sonores phénoménologiquement bien présentes autour de nous. Ce que Voegelin tente de proposer ici, c'est que l'écoute offre une possibilité de choix et de positionnements, centrer-décentrer-recentrer, qui s'étale dans le temps que la littérature ne permet pas. Il est ici nécessaire de poser l'une des difficultés de cette thèse qui est que la théorie des mondes possibles n'est pas une théorie du geste créatif. Qu'elle soit adaptée à la littérature par Ryan ou au son par Voegelin, elle a comme limite d'être une théorie de la réception, c'est-à-dire une théorie qui se place du côté du public, du lectorat, des spectateurices et des auditeurices et non des artistes et des auteurices. Cette thèse est une thèse de recherche-création, elle ne s'interroge pas seulement sur le fait d'écouter des contenus, ni simplement de les écrire, mais elle s'interroge sur l'usage du plateau-radio, qui repose sur cette idée de *trouble* que propose Haraway et qui s'actualise ici dans le fait d'être en capacité « d'émettre et de recevoir » en même temps.

Nous avons vu dans la deuxième partie l'approche de la composition chez Pauline Oliveros telle qu'elle la propose dans les *Sonic Meditations*. Là où Voegelin propose centrer-décentrer-recentrer, Oliveros propose quant à elle de produire réellement du son, imaginer activement les sons, être à l'écoute des sons présents, se souvenir des sons passés. Si la force de Pauline Oliveros est de revendiquer que l'écoute est une pratique à part entière du geste de composition située depuis son point de vue de compositrice, Voegelin fait la même proposition depuis le point de vue inverse qui considère que réceptionner du son, naturel ou composé, c'est nécessairement être aussi actif. Maintenant que nous avons ces différents éléments, la question que nous pouvons nous

poser et modéliser par le *pedal circle* est : À quel problème répond l'écoute au casque et la pratique relationnelle du plateau-radio ?

c) Ubiquitous Listening chez Anahid Kassabian

Pour répondre à cette question et affiner notre approche de l'écoute au casque, nous allons faire un dernier détour par une autre théorie de l'écoute pour nous intéresser à l'approche proposée par Anahid Kassabian[336] et l'*Ubiquitous Listening*, parfois traduit en écoute ubiquitaire ou écoute omniprésente. L'*ubiquitous listening*, de la même manière que les *mondes possibles sonores*, est une théorie de la réception qui tente une approche transdisciplinaire de l'écoute mais c'est aussi la création d'un champs d'étude à part entière, celui des conséquences des musiques et des sons auxquels nous sommes exposé·s au quotidien. Le terme *ubiquitous* est emprunté au terme *ubiquitous computing* qui désigne un concept où la technologie informatique est intégrée dans notre environnement quotidien de manière transparente, permettant aux objets et aux systèmes d'interagir sans nécessiter une attention consciente ou active de la part des utilisateurs. À travers l'*ubiquitous listening*, Kassabian interroge l'omniprésence du son et de la musique dans les environnements et désigne une écoute qui se déploie partout et à tout moment, souvent en lien avec des environnements connectés ou numériques, où les auditeurices sont constamment exposé à des stimulis sonores sans se concentrer sur une source spécifique :

> Nous, qui vivons dans des environnements industrialisés (au moins), avons développé, en raison de l'omniprésence de la musique dans nos vies quotidiennes, un mode d'écoute

[336] Anahid Kassabian est une musicologue spécialisée dans l'analyse de la musique de film. Elle est actuellement Directrice de la recherche postdoctorale à l'Université de Liverpool et a écrit des ouvrages influents, notamment Hearing Film, qui explore le rôle de la musique dans les films des années 1980 et 1990. Kassabian s'intéresse particulièrement à l'intersection de la musique, du genre et de la culture populaire

dissocié des caractéristiques spécifiques des genres musicaux. Dans ce mode, nous écoutons 'en parallèle' ou simultanément avec d'autres activités. C'est un exemple puissant de la non-linéarité de la vie contemporaine. Cette écoute est un phénomène remarquable, qui a le potentiel d'exiger une reconsidération radicale de nos divers domaines.

Je propose que nous appelions ce mode d'écoute « écoute ubiquitaire » pour deux raisons. Premièrement, c'est l'ubiquité de l'écoute qui nous a appris ce mode. C'est précisément parce que la musique est omniprésente que Ryan a oublié qu'il faisait un devoir et s'est levé pour faire la vaisselle[337].

Deuxièmement, cela repose sur une sorte « d'absence de source » (*sourcelessness* dans le texte). Alors que nous avons l'habitude de penser la plupart des musiques, et la plupart des produits culturels, en termes d'auteur et de lieu, cette musique semble venir des plantes, des murs et, potentiellement, de nos vêtements. Elle vient de partout et de nulle part. Sa projection cherche à effacer autant que possible sa production, se posant plutôt comme une qualité de l'environnement.

Pour ces raisons, le terme « écoute ubiquitaire » décrit le mieux le phénomène dont je parle. Comme cela a souvent été remarqué, le développement des technologies d'enregistrement au XXe siècle a désarticulé l'espace de la performance et l'espace d'écoute. Vous pouvez écouter de l'opéra dans votre baignoire ou du rock d'arène en prenant le bus. Et c'est précisément cette désarticulation qui a rendu l'écoute ubiquitaire possible. À l'instar de l'informatique ubiquitaire, l'écoute ubiquitaire se fond dans l'environnement, se déroulant sans attirer consciemment l'attention sur elle-même en tant qu'activité. Elle est, plutôt, ubiquitaire et conditionnelle, nous suivant de pièce en pièce, de bâtiment en bâtiment, d'activité en activité.[338]

---

[337] Kassabian raconte un chapitre plus haut qu'elle avait donné un devoir à ces étudiant·es consistant à prendre des notes durant une heure d'écoute de radio et que l'un·e des étudiant·es, Ryan, c'était rendu compte qu'il s'était mis à faire la vaisselle sans l'avoir même conscientisé.

[338] Notre traduction. KASSABIAN, Anahid, *Ubiquitous Listening, affect, attention, and distributed subjectivity*, University of California Press, 2013, p.

Anahid Kassabian, dans son exploration de l'*ubiquitous listening*, questionne les conséquences de cette musique environnementale sur l'attention, les affects et la construction des identités. Concernant l'attention, elle souligne que ce mode d'écoute ne nécessite pas une attention consciente comme lorsqu'il y a une musique de fond dans un café. L'*ubiquitous listening* s'inscrit dans la vie quotidienne, souvent en arrière-plan, et permet aux auditeurices de s'engager simultanément dans d'autres activités sans se concentrer uniquement sur la musique. Kassabian décrit cette écoute comme « ambientale », où la musique est présente, mais ne capte pas l'attention de manière centralisée, contrairement à l'écoute attentive dans un concert ou dans un cadre spécifique. À propos des affects, Kassabian note que l'*ubiquitous listening* génère des réponses émotionnelles diffuses. La musique, en tant qu'élément constant de nos environnements, influence subtilement notre état émotionnel sans que nous en soyons toujours conscients. Cette forme d'écoute contribue à créer une ambiance émotionnelle collective, un tempérament, dans lequel nos humeurs et donc la manière dont les choses nous touchent, sont régulées malgré nous, sans nécessiter une interaction active avec le contenu musical. En résumé, Kassabian voit l'*ubiquitous listening* comme une forme d'écoute passive qui s'infiltre par notre environnement technologique dans notre quotidien. L'une des contributions majeures de Kassabian est de lier l'*ubiquitous listening* à la construction de l'identité. Elle parle alors de *subjectivité distribuée* (distributed subjectivity), où la musique, parce qu'elle est omniprésente, façonne imperceptiblement nos identités. Elle emprunte le terme de distribué (*distributed*), tout comme celui d'*ubiquitous* à l'informatique et l'utilise dans le sens de « fragmenté ». Une *subjectivité distribuée* réfère donc à un état où la subjectivité d'un individu est fragmentée et découpée à travers différents flux sonores simultanés. Les auditeurice sont influencé·s par une variété de sons et n'ont plus une attention centrée ou stable sur ce qu'·ls sont en train de faire. Ce que Kassabian cherche à exposer, c'est que l'*ubiquitous listening*, en traversant tous nos espaces de la vie quotidienne, contribue à la création d'un sentiment d'appartenance et de ce qu'elle définit comme étant un « genre identitaire ». L'omniprésence de sons et de musiques sans source, participe à modeler de

façon inconsciente, et par la même occasion non consentie, l'identité en fragmentant l'attention. Cette fragmentation de l'identité se fait par le fait de disperser l'attention et par le fait qu'une partie des sons et des musiques diffusées influence et agit sur nos affects d'une manière diffuse et imperceptible. Ce processus découle d'une interaction constante avec ces environnement sonores, qui influencent notre perception et nous même sans que jamais ce processus ne soit conscientisé ni même reconnu.

L'*ubiquitous listening* nous aide à comprendre quel peut être l'enjeu d'une pratique comme le plateau-radio dans laquelle l'écoute est centrée sur une production collective, par un geste de création collective dans lequel se résolvent immersion et interaction au profit d'une relation à plusieurs et qui met les affects au coeur de son processus.

d) Mondes possibles et chorals

À partir de ces différentes approches de l'écoute que nous avons vues, nous pouvons faire une proposition pour tenter de définir le geste relationnel propre à rΔΔdio cΔΔrgo, en particulier lors d'une pratique comme le *pedal circle*. L'écoute au casque chez rΔΔdio cΔΔrgo, au contraire de l'*ubiquitous listening* questionné par Kassabian, est une écoute qui favorise le ici et le maintenant. Cette écoute commence par un premier geste qui consiste à se mettre en rupture avec l'environnement qui nou·s entoure et qui, par la pose du casque sur les oreilles et avant même qu'il y ait du son, donne un accès au silence, ce qui, si l'on reprend la pensée de John Cage, donne accès aux sons de nos propre corps. Même si ce geste n'a pas à être réalisé de manière synchronisée, il est tout de même réalisé par tou·te·s, chaque participant·e décide activement de rentrer dans cette écoute en enfilant un casque et donc d'entrer consciemment dans un espace, de *tracer le cercle*.

Si l'on poursuit avec l'exemple du *pedal circle*, le son diffusé dans l'espace des casques est produit intentionnellement par les participant·e·s afin de construire un environnement et donc un monde possible sonore. Ce monde possible sonore, chacun

peut l'habiter en participant activement autant à son écoute qu'à sa construction. Ainsi lors d'un *pedal circle*, habiter un monde possible sonore passe aussi par le fait d'ajouter du son et augmente ainsi la boucle de Voegelin d'un geste emprunté à Pauline Oliveros pour donner centrer~décentrer~agir sur le son ou non~recentrer. La somme de ces gestes intentionnels, de ces manières d'habiter le monde est renvoyée directement aux oreilles des participant·e·s de manière amplifiée par les casques. Si le *pedal circle* produit une boucle de rétroaction du signal audio, le plateau-radio permet lui aussi de créer un effet de *feed-back*, de retours, des participant·e·s vers eux-mêmes, créant ainsi plus qu'un état d'attention, mais bien de concentration. Ce que les théories de la radio ne prennent pas en compte, c'est bien qu'avant cette attente dont parle Tétu entre l'animateur·ice et les auditeur·ice·s, il y a avant tout une attente autour du plateau-radio et un suspense qui se crée entre les participant·e·s, chacun est dans l'attente de la contribution des autres pour savoir comme se situer, comment se recentrer. La concentration produite par cette attente peut être mise au service de différentes choses, par exemple, le *monde possible sonore* peut alors devenir un monde compétitif, un monde dans lequel il n'y aurait pas assez de place pour que tous les participant·e·s puissent l'habiter et dans lequel il faudrait se battre pour obtenir sa place et cela n'est pas le type de monde que nou·s souhaitons manifester dans l'approche de rΔΔdio cΔΔrgo.

C'est là que nou·s prenons non pas une rupture mais une bifurcation par rapport aux *mondes possibles sonores* de Voegelin. Voegelin se place en tant qu'auditrice qui questionne son rapport aux mondes sonores afin de pouvoir les habiter de façon intentionnelle, consciente et proactive. Nou·s, nou·s positionnons en tant que *faiseuses de mondes* sonores, éphémères et surtout collectifs qui fabriquons des mondes et qui les

modifions pour les *terraformer*[339], c'est-à-dire pour les rendre habitables. L'*ubiquitous listening* vient pointer du doigt que la musique qui nous entoure malgré nous agit de manière diffuse sur nos affects et fragmente notre attention. L'approche de rΔΔdio cΔΔrgo cherche, elle, une utilisation du plateau-radio et du son pour mettre en commun nos affects afin d'agir dessus. C'est là que revient la notion de *rêver l'obscur* qui consiste dans le cas de la création radiophonique parfois à nommer avec des mots et parfois à manifester par l'électronique ce qui nous traverse, ainsi que l'approche d'un « *pouvoir guérisseur de l'énergie sonore et de la transmission de cette dernière au sein du groupe* »[340] proposé par Oliveros lors des *Sonic Meditations*. Pour Oliveros, le son produit un pouvoir guérisseur :

- Lorsque des individus se sentent reliés à travers une expérience partagée.
- Lorsque l'expérience d'ure des participantes devient manifeste et acceptée par le reste du groupe.
- Lorsque l'ure des participantes se sent présente et en accord avec celles et ceux qui l'entourent.
- Lorsque les souvenirs ou les valeurs d'ure des participantes sont intégrés dans le temps présent et compris par les autres.[341]

[339] Terraformer signifie transformer une planète pour la rendre habitable par les humain·es, en modifiant son atmosphère, sa température, ou en y introduisant de l'eau. Des exemples célèbres dans la science-fiction incluent *Aliens* (1986), où la planète LV-426 est terraformée pour permettre la colonisation humaine, et *The Martian* (2015), où l'astronaute utilise des techniques rudimentaires pour créer un environnement vivable sur Mars ou encore *Total Recall* (1990)

[340] OLIVEROS, Pauline, « Sonic Meditations« , Smith Publications., USA, coll.« American Music », 1971, p. 3. Traduit par Crys Aslanian.

[341] Texte original : Healing can occur in relation to the above activities when : 1) individuals feel the common bond with others through a shared experience. 2) when one's inner experience is made manifest and accepted by others. 3} when one is aware of and in tune with one 's surroundings. 4) when one's memories, or values, are integrated with the present and understood by others. traduit par l'autrice de la thèse, Ibid.

Cette intuition d'un pouvoir guérisseur du son, s'il y a besoin de la rendre rationnelle, nous pouvons en trouver des confirmations dans des études récentes menées en neurochimie qui s'intéressent aux productions hormonales liées à l'improvisation instrumentale[342] (Roth, Spitsbergen, Cintrón-Colón 2022), ainsi que sur la différence des hormones produites par les mêmes choristes d'un ensemble vocal lorsqu'ils chantent avec des partitions et lorsqu'ils improvisent[343] (Keeler, Roth, Neuser, Spitsbergen, Waters, Vianney 2015). Il est à noter que dans tous les cas l'improvisation musicale, même effectuée seule, participe à baisser le niveau de cortisol chez les musiciens·nes, qui est l'une des hormones associée au stress. Mais il semble surtout que la pratique du chant improvisé augmente considérablement la production d'ocytocine qui est souvent associée à la création de liens sociaux, à la confiance et au bien-être. Dans l'étude sur le chant en groupe, une augmentation des concentrations d'ocytocine a été observée pendant les performances de chant improvisé, favorisant des comportements tels que l'écoute, la communication spontanée, le contact visuel et la coopération, l'article parle alors de *social flow*. Ce terme de *social flow* nous n'allons pas le garder car il découle de ce que l'on appelle le concept de *flow*[344] de Mihály Csíkszentmihályi qui, même s'il est passionnant, est intimement liée à des questions de performance et de productivité et nous préférons rester dans le domaine flou de ce que nous appellerons le soin, pas dans le sens thérapeuthique de *soigner*, mais dans le sens de *prendre soin*. Le plateau-radio et

[342] Edward A. Roth, John M. Spitsbergen et Alberto F. Cintrón-Colón, « The Neurochemistry of Instrumental Improvisation in Adults: A Feasibility and Pilot Study », *Advances in Cognitive Psychology*, vol. 19, nº 4, 2023, p. 1-10, en ligne, <doi: 10.5709/acp-0350-4>.

[343] Jason R. Keeler et al., « The neurochemistry and social flow of singing: bonding and oxytocin », *Frontiers in Human Neuroscience*, vol. 9, septembre 2015, en ligne, <http://journal.frontiersin.org/Article/10.3389/fnhum.2015.00518/abstract>, consulté le 30 octobre 2024.

[344] Le flow est un état mental de concentration intense et d'absorption totale dans une activité, caractérisé par une sensation de fluidité, de plaisir, et une perte de la notion du temps. Cet état survient lorsque les compétences d'une personne sont en parfaite adéquation avec le défi de la tâche, favorisant l'engagement et la créativité.

le langage qui lui est propre permettent ainsi de *prendre soin* par une multitude de gestes sonores tel que nous les avons détaillés avec l'approche de Christa Geitner à propos du Hörspiel et les effets de ces gestes sont amplifié et par l'intensité produite par le direct et par l'écoute au casque. Toutefois il nous semble important de pointer que ces effets de soin, ces pics d'ocytocine, s'ils sont au cœur de la pratique du plateau-radio chez rΔΔdio cΔΔrgo, n'en restent pas moins une possibilité que nous nous réapproprions et que le dispositif permet de mettre en commun entre les participant·e·s. Il n'en devient en aucun cas un objectif de production de bien-être, nous restons avant toute chose des bâtardes et surtout des renardes, ce qui compte c'est que chacun·e puisse se servir du dispositif et de rester libre de ce qu'iel souhaite en faire.

Avec le *pedal circle*, c'est aussi l'*écoute déréalisée* dont nous avons parlé dans la partie deux qui est mise en commun, cette écoute qui fait que l'on se retrouve parfois sortie de notre « habitation » d'un monde sonore pour en questionner la fabrication en cours. Ce qu'offre la mise en commun de l'*écoute déréalisée*, lorsque l'on produit activement du son collectivement, c'est que lorsque l'on a un doute sur le monde sonore en train de se faire, lorsque le monde sonore devient *abymé* et nous éjecte parce qu'il semble instable, celui-ci ne s'effondre pas car nous ne sommes plus seules ni à l'écouter, ni à le fabriquer, et surtout, le monde sonore est alors en mesure de nous attendre pour que l'on s'y trouve un place, pour que l'on puisse se la faire sur mesure ou que le collectif nous la tende.

Le *reclaim* que revendique rΔΔdio cΔΔrgo, est que l'un des usages que l'on peut faire d'un plateau-radio n'est pas simplement de produire des émissions de radio pré-écrites sur un conducteur adressés à des auditeur·ice·s, ou bien même des *mondes possibles sonores* que l'on peut habiter de multiples manières*,* mais bien de produire des *mondes chorals*, dans lesquels le sentiment d'appartenance, éphémère et polyphonique, permet de pouvoir prendre du recul sur ce que l'on est en train de faire. Faire de *mondes chorals*, c'est être traversé·e par le doute, l'incertitude et la vulnérabilité et de pouvoir

compter sur le collectif pour nous permettre de nous décentrer, de recentrer notre attention pour modifier le monde en cours, d'y trouver une place, et de se saisir de ce qui nous affectent pour l'intégrer au monde par le son et par la narration au lieu de les mettre à distance.

Faire des *mondes chorals* est un geste d'écriture magique, qui se produit en direct. Si Voegelin propose de distinguer les *mondes possibles sonores* des mondes textuels, en énonçant que les *mondes possibles sonores* sont nécessairement ancrés dans un réel. Mais ici, faire des *mondes chorals* ce n'est pas ajouter temporairement une tranche de plus au réel. Confiné dans l'espace des casques et du circuit électrique, le monde choral devient temporairement l'unique tranche de réel dans laquelle habiter. Un réel éphémère produit par les résonances d'une infinité de jeu de ficelles, d'hormones et de câbles tirés par chacun·e pour tisser des fictions-paniers que tous·tes peuvent créer, habiter et modifier, une SF des cordes sensibles.

Et toi,
As-tu déjà été arpège parmi les sérénades ?

Chapitre 2 : L'Eau argenté et Les Futurotopies, ou la spéculation dæmonique de la SF Obscure

Figure 26 Vue de la performance au Transpalette, photo d'Amar Belmarbouk

I - Compte rendu de l'*Eau argentée est le divin mystère*

a) Contexte et intention

Juin 2018, nou·s[345] décidons de proposer pour l'exposition du post diplôme[346] *Arts et Créations Sonores* qui aura lieu fin septembre, un projet intitulé l'*Eau argenté est le divin mystère (Eau argenté)*. Aurélia travaille depuis plusieurs années sur un projet autour d'une figure transgenre de la renaissance espagnole, Eleno de

[345] Le pronom nou·s est le pronom qui correspond à rΔΔdio cΔΔrgo à ce moment du travail en cours. Nou·s désigne Crys* Aslanian et Aurélia Nardini en tant binôme transgouine porteuse d'un projet de création radiophonique qui tend à inclure les autres. Nou·s désigne le fait que Crys Aslanian est désormais connu sous une identité de femme trans avec le pronom elle. Ce nou·s indique aussi un moment durant lequel les rapports hiérarchiques commencent à se réduire dans un désir de trouver un équilibre entre groupe de parole et création radiophonique. Le point médian « · » emprunté à l'écriture inclusive marque non plus une rupture avec les participant·es mais une volonté d'inclure, de faire-avec et composer-avec au sens de Haraway.

[346] *Face B # Douche de météorites* (collectif Arthésis). Exposition : créations sonores / performances. Transpalette.

Céspedes, dont elle a fait la connaissance durant sa résidence à la *Casa Velasquez* à Madrid en 2016, à travers les traductions de son procès pour sorcellerie dans un article de Marie-Catherine Barbazza[347].

Eleno de Céspedes est né en 1545 à Alhama de Granada, d'une mère esclave noire et musulmane. Lui et sa mère ont tous deux été affranchis durant l'enfance d'Eleno. Après un premier mariage avec un homme, il abandonne son premier enfant et après un passage par la prison, commence à se vêtir de vêtements masculins. Il s'engage dans l'armée, devient soldat et participe à la répression de la révolte de la population morisque. Il quitte l'armée en étant devenu chirurgien et épouse une femme avec laquelle il mènera une vie de couple durant un an. Cette vie maritale est interrompue par une arrestation du couple pour « sodomie », c'est-à-dire pour homosexualité, masculine ou féminine, ce à quoi s'ajouteront des accusations de sorcellerie, de travestissement et de profanation du caractère sacré du mariage. L'enjeu du procès est alors d'éviter pour lui et sa femme la peine de mort destinée aux lesbiennes, en revendiquant un statut de personne intersexe, appelé hermaphrodite à l'époque, c'est-à-dire d'un corps féminin qui tend vers le masculin. Eleno finit sa vie condamnée à une identité de femme, à soigner gratuitement les pauvres dans un hôpital public de Tolède.

Les archives consignées durant le procès n'ont jamais été claires et l'identité d'Eleno ne paraît jamais définitive. De nombreux témoignages se contredisent sur la nature du genre d'Eleno et sont entourés d'anecdotes d'amant[e]s et d'inquisiteurs qui confirment ou infirment des récits, comme l'apparition d'une verge suite à un accouchement ou de la disparition de cette verge après un accident de cheval. À la

[347] Marie-Catherine Barbazza, « Eleno / Elena de Céspedes : La construction d'une identité et ses aléas », *HispanismeS*, nº 3, mars 2014, en ligne, <http://journals.openedition.org/hispanismes/8758>, consulté le 30 octobre 2024.

manière d'une tâche de Rorschach, ou d'une carte de tarot, chacure peut charger l'identité d'Eleno des significations que son histoire déclenche en chacure. Aurélia a fait la découverte d'Eleno en 2016, quatre ans après l'apparition de ce que l'on appelle la quatrième vague de féminisme qui commence autour de 2012[348], qui se focalise sur le harèlement dans la rue et au travail et qui a permis de remettre en lumière les mouvements qui nou·s inspirent, comme le féminisme noir, l'écoféminisme, les études sur le genre, le transféminisme et le cyber féminisme. Eleno apparaît pour nou·s comme un archétype intersectionnel où condition féminine et transidentité, réappropriation des savoirs techniques comme la chirurgie ou l'art de la guerre, origine éthnique minoritaire et condition d'esclave se recoupent dans un unique parcours d'émancipation aux stratégies multiples. Le croisement de toutes ces versions sur l'identité d'Eleno font écho aux enjeux politiques présents dans notre quotidien, aux personnes qui nou·s entourent comme à no·s propres histoires, notamment autour des enjeux liés à ma* transition.

Cela fait plus d'un an et demi qu'Aurélia travaille sur ce projet et celui-ci a cherché à s'incarner sous différentes formes. Une demande de subvention a été obtenue par la Région Centre Val de Loire qui nou·s a permis d'imaginer un projet de recherche, *Travestirse*, autour de la figure de l'*hermaphrodite*. Dans la quête alchimique, la figure de l'*hermaphrodite* représente l'union des contraires, comme le masculin et le féminin, ou le spirituel et le matériel, symbolisant l'achèvement du Grand Œuvre. Cette fusion des opposés incarne l'état de complétude et de perfection spirituelle que l'alchimiste cherche à atteindre, où les dualités sont transcendées pour donner naissance à un être harmonieux et transformé. Par cette

348 « Quatrième vague féministe », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Quatri%C3%A8me_vague_f%C3%A9ministe&oldid=218336701>, consulté le 30 octobre 2024.

intégration des polarités, l'hermaphrodite devient un symbole de transformation ultime, de réconciliation des forces opposées, et de l'accomplissement de la transmutation intérieure. Notre imaginaire, de par notre utilisation de la technologie et du plateau-radio dans nos processus de travail, se déplace alors de celui de la sorcellerie rurale vers celui de l'alchimie. La ville de Bourges est chargée d'histoires et d'anecdotes qui lui sont liées. L'alchimie et la place symbolique qu'elle attribue à la figure de l'*hermaphrodite* comme résolution entre intellect et émotionnel nou·s apparaît alors comme une pratique qui semble allier poésie du langage avec manipulation de la matière. L'alchimique, l'*hermaphrodite* symbolise l'union des opposés, comme le masculin et le féminin, représentant l'atteinte de l'harmonie et de la perfection spirituelle. Il incarne l'aboutissement du Grand Œuvre, où les forces duales sont réunies pour créer un être entier et équilibré, symbole de transformation et de régénération.

Parmi les différentes formes par lesquelles le projet a tenté de s'incarner, nou·s pouvons citer une proposition de docu-fiction refusée par la Scam et la bourse *Brouillon d'un Rêve Sonore*, ainsi qu'une série radiophonique pour Radio France intitulé *L'Eau argentée*, pour laquelle les scénarios de six épisodes ont été écrits et eux aussi refusés.

No·s expériences de workshop et d'ateliers avec *Ondes Sauvages, Symbiose et Narration Cyborg*, nous amènent à penser ce projet sous une autre forme, une forme à la fois performative et chorale. Nou·s discutons depuis plusieurs temps de formes d'écritures polyphoniques, c'est-à-dire d'écritures qui entremêlent plusieurs voix et donc les points de vues de plusieurs personnages. Des romans

comme la *Horde du Contrevent*[349] d'Alain Damasio, *A Song of Ice and Fire*[350] de George R. R. Martin, mais aussi *Apocalypse Bébé*[351] de Virginie Despentes, sont des œuvres que nou·s connaissons bien et qui nous inspirent. Toutefois, en tant qu'artistes sonores, nou·s peinons à trouver des œuvres de radio ou de cinéma qui proposent une approche de la polyphonie qui nou·s convienne esthétiquement, des œuvres dans lesquelles les différentes voix sont en relation, et créent leur point de vue ensemble.

C'est le travail des sœurs Wachowski, avec le film *Cloud Atlas*[352], qui nou·s fournit des idées d'écriture et surtout de narration. *Cloud Atlas*, tiré du roman du même nom de David Mitchell[353], raconte sept histoires, qui suivent sept protagonistes, étalées dans le temps et dans l'espace : la conquête des mers dans le Pacifique, l'Écosse du début du XXème siècle, les années 70 à San Francisco, l'époque contemporaine en Angleterre, une version futuriste de Séoul et enfin un monde post apocalyptique dans un futur très éloigné. Le film, de par les choix de montage et d'écriture, tresse les narrations des différents protagonistes de manière à ce que les spectateurtrices reçoivent l'œuvre comme étant une seule et même histoire. Plusieurs stratégies sont mises en place pour créer cette sensation. Tout d'abord il y a un travail au niveau du montage : régulièrement, un geste produit dans l'une des histoires se prolonge dans une autre – une poursuite, la découverte d'un élément perturbateur, un regard lancé vers l'horizon qui débouche sur le paysage d'une autre histoire, un dialogue qui glisse entre deux histoires. Ensuite, les personnages sont liés par des processus de mise en abyme grâce à des archives

[349] Alain Damasio, *La horde du Contrevent*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2007, s. p.
[350] George R. R. Martin, *A game of thrones: book one of « A song of ice and fire »*, Trade paperback edition, New York Toronto London Sydney Auckland, Bantam Books, 2002, 694 p.
[351] Virginie Despentes, *Apocalypse bébé*, Paris, Éd. France loisirs, coll. « Piment », 2011, s. p.
[352] THE WACHOWSKI, TYKWER, *Cloud Atlas,* 2012
[353] MITCHELL, David, *Cloud Atlas*, Sceptre, 2005

retrouvées : des journaux intimes, des lettres d'amour, une musique composée, une enquête journalistique devenue un roman à succès, un biopic cinématographique, des archives vidéos conservées sur un serveur. Une autre stratégie consiste à faire circuler des signes et des symboles d'une histoire à l'autre. Ainsi apparaissent de manière répétée une marque de naissance, un collier, un manoir, mais aussi des répliques. Une quatrième stratégie est celle de la musique et du son, qui parfois sont transversaux aux sept récits. Enfin et c'est l'une des stratégies spécifiques à ce film des Wachowski, l'intégralité des acteurices sont présentes dans toutes les histoires sous différentes identités morales, de genres ou d'origines éthniques. Nous regardons donc toujours le même *casting* interpréter la même histoire, une histoire d'émancipation, dans sept configurations, chaque histoire est liée aux autres par une circulation de signes qui met les protagonistes en relation, dans un jeu d'influences mutuelles à travers le temps et l'espace sans jamais qu'iels puissent se rencontrer. *Cloud Atlas* développe ainsi un récit dans lequel ellipses et continuités, récits linéaires et non-linéaires fonctionnent ensemble, dans une écriture et un montage fluide. La force de *Cloud Atlas* est de faire de l'émancipation le principal protagoniste du film, les personnages, même centraux, ne sont que différentes allégories de ce même élan. C'est le maintien de cet élan, de ce geste, par différentes stratégies, qui offre une cohérence à la diversité des points de vue de ce film choral.

Nourris par *Cloud Atlas*, nou·s décidons de nou·s lancer dans l'écriture de l'*Eau argenté* et d'en faire un journal intime polyphonique. L'idée du journal intime provient quant à elle du roman *La Parabole du Semeur* d'Octavia Butler, qui raconte à la première personne l'itinéraire d'une adolescente afro-américaine dans un futur post-apocalyptique sur une période de trois années. *La parabole du Semeur* partage le point de vue d'une protagoniste, fille d'un pasteur et atteinte d'hyper-empathie, qui passe de l'adolescence à l'âge adulte dans un monde qui se révèle, à elle comme au lectorat, de plus en plus violent. Enfin, le style littéraire de

la pièce sera très influencée par no·s lectures de Monique Wittig en particulier du Corps Lesbien[354] pour ces descriptions crus et presque cannibales du corps et de l'amour lesbien.

b) Premiers essais à La Labomedia

En juin 2018, une première résidence d'écriture se déroule durant les *Open Ateliers Version Longue*, à La Labomedia[355] à Orléans, sur une proposition de notre ami Darius de nou·s joindre à lui pour nou·s y rendre. Cette semaine de résidence à la Labomedia, est pour nou·s l'occasion de rencontrer de nouvelles personnes mais aussi de pouvoir discuter avec d'autres participantes. Anne Laforêt[356], que nou·s avions vu performer *Chelsea* en hommage à l'activiste Chelsea Manning durant TRANS//BORDERS et Cécile Babiole[357] sont présentes cet été avec leur collectif Roberte Larousse[358] pour travailler sur le projet *WikiFemia*[359], ce qui

[354] Monique Wittig, *Le corps lesbien*, Paris, Éd. de Minuit, 2004.

[355] L'association Labomedia s'est initialement constituée à partir de l'envie partagée de plusieurs associations d'investir le champ des arts numériques. En 1999 Mixar, Lumen, Radio Campus, l'Oreille et l'Otre Oreille fondent ainsi l'association Ultimédia devenue aujourd'hui Labomedia. Dès lors, Labomedia place son projet d'activités à la croisée des pratiques artistiques, articulé ainsi autour d'un pôle dédié à la création artistique, à la recherche et au développement, à la diffusion, un pôle dédié à la fabrication numérique de type « FabLab », l'atelier du c01n, et un pôle ressource tourné vers l'accompagnement de projets, l'innovation pédagogique, et à la transmission de savoirs selon le principes des logiciels et connaissances « libres ». Ces dispositifs sont animés d'une même volonté : une appropriation critique des technologies contemporaines au profit d'une expression sensible, d'une production symbolique susceptible de fertiliser un écosystème culturel individuel et collectif dans la perspective d'abonder la logique de biens communs. (https://labomedia.org/)

[356] Anne Laforet est chercheuse et critique. Elle est docteure en sciences de l'information et de la communication de l'université d'Avignon. Son champ de recherche actuel est la conservation des arts numériques, en particulier le net art. Elle écrit sur l'art et les cultures électroniques, entre autres, pour le site Poptronics.

[357] Cécile Babiole est une artiste active dès les années 80, dans le champ musical d'abord, puis dans les arts électroniques et numériques. Elle associe dans ses créations arts visuels et sonores à travers des installations et des performances qui interrogent avec singularité et ironie les médias.

[358] https://robertelarousse.fr/

[359] La projet Wikifémia s'inscrit dans une réflexion critique sur l'encyclopédie en ligne Wikipédia dans sa version francophone. L'intérêt de Roberte la Rousse pour Wikipédia est motivée par la faite qu'elle s'agit d'une lieue essentielle de production et de diffusion de la savoir car c'est la première site non commerciale consultée sur Internet à l'échelle mondiale, et, toutes sites confondues, entre la cinquième et la dixième selon les pays et les moments. C'est donc autant une mini-laboratoire de la société qu'une projet ambitieuse de partage de la connaissance ouverte à toutes. https://wikifemia.org/

participe aussi à nourrir no·s approches sur la langue inclusive et sur le fonctionnement de Wikipédia. Aurélia commence l'écriture et segmente la vie d'Eleno en plusieurs séquences qu'elle réécrit comme si c'était un journal intime. De mon côté, je* commence à imaginer un dispositif pour imaginer une forme chorale au sens musical comme au sens littéraire. À la fin de la semaine nou·s proposons lors des restitutions une première forme de quelques minutes. Celle-ci propose de se mettre en cercle autour d'un micro omnidirectionnel et d'alterner entre des moments ou ue participantes se rapproche du micro pour prendre la parole pendant que les autres en retrait chantent ou murmurent pour accompagner le texte. Cette proposition a pour but de théâtraliser le fait qu'une voix passe au premier plan et de révéler la manière dont le collectif se réorganise pour mettre en valeur la voix d'une seule personne, accompagnée et soutenue par une chorale, avec une économie de moyen basée sur un unique micro. Nou·s ne garderons pas cette idée mais elle nou·s a permis de poser les premiers matériaux d'un projet important pour nou·s.

c) Écriture d'une performance sonore

Septembre 2018, nou·s sommes en Thaïlande à Chiang Mai. Quelque part entre un road trip en moto et un retour prévu vers Bangkok, nou·s avons bloqué du temps de travail dans des cafés et des hôtels pour avancer sur deux projets, l'*Eau argentée* et *Ondes Sauvages, Futurotopies Féministes*. Aurélia reprend l'écriture du récit et transforme les éléments qu'elle a accumulés entre les archives de la Casa Velasquez et sa rencontre avec Marie-Catherine Barbazza en un récit à la première personne. Le texte est cru et décrit des moments intenses et difficiles, où s'alternent la vie d'une femme, celle d'un soldat qui devient chirurgien de guerre puis médecin à la fin du moyen-âge et celle d'Eleano. Les enjeux de réappropriation du genre d'Eleno y sont centraux, à travers la modification de son corps pour des raisons de sexualités comme pour des raisons de résistances face à l'inquisition, puisqu'il

valait mieux être considéré comme personne intersexe que comme homosexuelle. Aurélia se documente par exemple sur les techniques utilisées à l'époque pour fabriquer un *olisbos*, c'est-à-dire une verge artificielle afin de produire un imaginaire de subversion des genres par l'utilisation d'une prothèse. Nourries par les archives du procès d'Eleno, nou·s spéculons ensemble sur ce que peut être un processus de transition de genre à une époque où il n'y a ni prise d'hormones, ni chirurgie de réassignation de genre, mais pour lesquels des savoir-faire et des techniques existent déjà.

Nou·s imaginons l'*Eau argentée* comme une performance scénique et donc visuelle, ce qui influence l'écriture sonore. Tout d'abord, je souhaite faire plus de place pour les bruitages en leur donnant aussi une approche chorale et théâtrale, incluant leur fabrication dans la partition. Une référence importante dans la conception du son dans l'*Eau argenté* provient d'une pièce du compositeur Jean-Claude Eloy intitulée *Yo-in, Théâtre sonore pour un rituel imaginaire, en quatre actes*[360] (1980). *Yo-in* est une longue fresque de plus de trois heures, composée de musiques électroacoustiques qui mettent au centre un percussionniste et une centaine d'instruments percussifs. L'idée de Jean-Claude Eloy est de faire du musicien ce qu'il nomme un *personnage-percussionniste*. Ce terme désigne autant un musicien qui joue une partition, qu'un personnage fictionnel qui traverse la performance.

L'approche musicale d'Eloy a la particularité de représenter une hybridité unique et à part dans l'histoire de la musique électroacoustique. Tout d'abord Eloy, à l'instar de Karlheinz Stockhausen ou Iannis Xennakis, est un compositeur

[360] Jean-Claude Eloy, *Yo-In, Théâtre sonore pour un rituel imaginaire, en quatre actes*, Utrecht, Instituut voor Sonologie, 1980.

capable d'écrire pour tout type de formation du solo à l'orchestre qui est parvenu à transposer l'écriture orchestrale dans des compositions de musique électronique massives, abstraites, polyphoniques qui possèdent souvent un *ambitus* très large entre les sons les plus graves et les plus aigus. De plus, Eloy s'est très rapidement retrouvé à travailler durant de longues périodes à l'étranger (San Francisco, Tokyo, Utrecht), ce qui a eu pour effet de le sortir de courants institutionnels de l'époque comme la musique sérielle telle que la pratiquait Pierre Boulez dont il était l'élève, sans pour autant se retrouver dans l'approche de la musique électroacoustique ou radiophonique de Pierre Schaeffer. La musique d'Eloy se veut composite, émancipée des approches académiques de la musique classique, avant-garde dans son approche de l'électronique et marginale sur ce qu'elle tente de signifier et de mettre en son par rapport aux autres courants de son époque, tout en bénéficiant des moyens de production de grandes institutions.

Ainsi, *Yo-in* est une pièce dont la partie électronique est entièrement fixée et mixée en direct lors des performances, tandis que l'exécution de la partie instrumentale interprétée par Michael W. Ranta est plus ambivalente. Ni complètement improvisée et aucunement écrite, l'interprétation de *Yo-in* se fait sur une série d'intentions partagées entre compositeur et musicien. Eloy intervenant lui-même sur la mise en espace du son durant les représentations, cela crée alors un dialogue et un état d'écoute particulier entre les deux musiciens qui participent au fait que même si chacun pourrait être remplacé, la musique qui résulte de leur relation est unique.

La structure de *Yo-in* repose sur quatre actes qui sont présentés comme étant des rituels qu'Eloy définit de la manière suivante dans le livret[361] :

[361] ELOY, Jean-Claude, *Du littéral à l'oral, YO-IN, Réverbérations*, Hors Territoire, 2011

Acte 1 : Aube. Appel. Rituel D'Imploration

Acte 2 : Midi. Unification. Rituel D'Absorption, D'Intégration

Acte 3 : Crépuscule. Méditation. Rituel De Contemplation

Acte 4 : Nuit. Exorcisme. Rituel De Libération

Ces titres sont autant d'intentions de jeu pour le percussionniste, associées pour chaque acte à un ensemble d'instruments, et je* m'inspire de cette approche pour composer la pièce. Pour *Eau argenté*, nou·s souhaitons quelque chose de simple, avec une diversité de sons mais aussi une atmosphère plus sobre qui mélange chant, percussion et bruitage. À la radio ou au cinéma, il est par exemple possible de créer une illusion sonore de feu en mélangeant le froissement d'un papier de bonbon pour les braises, du papier bulle percé pour le crépitement du bois et de tendre et détendre de manière répétée un torchon pour signifier le souffle des flammes. La première version de l'*Eau argentée* se compose en cinq parties. Aux quatre première parties sont associées un élément (air, feu, terre, eau)[362] et un ensemble de gestes et d'objets sonores, la cinquième partie est elle associé à Eleno, en tant qu'être magique. La partition se construit alors d'une multitude de pratiques que l'on nou·s a transmises ces deux dernières années, entre des stages de chant, des intervenantes invité·s au post-diplômes, des personnes rencontrées lors de festivals ou durant no·s expérimentations radiophoniques. Écrit dans un temps relativement court, la partition sonore se découpe en cinq parties :

Partie 1 : Air

- Bourdon unisson[363]

[362] Il est important d'admettre ici que le visionnage des séries animées *Avatar: The Last Airbender* et *The Legend of Korra* durant le même été ont fortement influencé ce choix de composition porté par une approche symbolique des quatre éléments.

[363] La pratique du bourdon nou·s a été transmise par Aram Kerovpyan lors d'un stage de chant modal arménien.

- Badam - Badam[364]

Partie 2 : Feu

- Papier bulle, couverture de survie, torchons
- Claves jouées de façon asynchrone[365]

Partie 3 : Terre

- Bâton de pluie et maracasse en rotation continue[366]
- Clave frottée en rotation continue
- Pommes épluchées puis mastiquées
- Bouteille de cidre servit dans des verres
- Effervescence des bulles dans les verres en remuant

Partie 4 : Eau

- Bols chantants en son continu
- Frappes ponctuelles sur les bols

Partie 5 : Ce corp n'est plus le miens

- Son continu électronique filtré par des effets
- Tambour

La pièce implique donc de constituer un instrumentarium étrange, entre objets du quotidien et instruments spécifiques loin de nos habituels synthétiseurs

[364] L'utilisation d'onomatopées pour créer du rythme dans un bourdon est empruntée au morceau *Heptapode B* sur la bande originale du film *The Arrival*, composée par Johann Johannsson et très inspirée elle-même par la bande originale du dessin animé Akira par l'ensemble *Geinoh Yamashirogumi.*

[365] Les exercices de percussions asynchrones nous ont été transmis par le musicien et compositeur Alexis Degrenier invité en novembre 2016 au post-diplôme Arts et Créations Sonores, promotion Arthésis.

[366] La technique de son continu par frottement nous a été transmise par le compositeur et musicien Lê Quan Ninh invité en octobre 2017 au post-diplôme Arts et Créations Sonores, promotion Arthésis

et ordinateurs portables et un passage à Bangkok avant de reprendre l'avion nou·s permet de faire l'acquisition de trois bols chantants que nou·s prenons un soin méticuleux à choisir pour déterminer un accordage de la pièce.

d) Performance au Transpalette

Le 5 Octobre 2018, nou·s présentons une première version de l'*Eau Argentée est le divin mystère*, au Transpalette de Bourges. Pour cette version nou·s sommes sept performeuses: Ambre Dourneau[367], Hannah Kokolo[368], Manon Vallée[369], Marie

[367] Ambre Dourneau est une artiste plasticienne et nail artist française, créatrice du projet Claw on Earth, où elle transforme le nail art en sculptures poétiques inspirées de la nature et du surréalisme. À travers des formes audacieuses et biomorphiques, elle explore l'ongle comme espace d'expression artistique, réinventant le nail art en un support narratif et esthétique.

[368] Diplômée du DNESP à l'ENSA Bourges en 2021, Hanna Kokolo a construit sa démarche artistique entre les recherches sur la Théorie Critique Raciale et la fuite vers l'imaginaire. L'ensemble de son travail tente de répondre à cette question : Comment créer un imaginaire collectif ? À travers l'uchronie, elle crée des auto-fictions, où elle aborde la question de la mémoire intergénérationnelle, qui viendrait lier tous ses personnages sans qu'ils ne s'en aperçoivent. Elle se positionne entre ces trois différents champs : l'AfroFéminisme, l'AfroFuturisme et le Décolonialisme

[369] Née à Paris en 1994, Manon Vallé est une artiste pluridisciplinaire dont le médium de prédilection est la céramique. Elle suit des études d'art à L'ENSA Bourges et y découvre la terre et le feu. Elle passe beaucoup de temps au village voisin de La Borne, place forte de la cuisson au bois, et se passionne pour la construction de ces grands foyers créateurs que sont les fours à bois. Elle sort diplômée de L'ENSA Bourges en 2019 et poursuit avec une formation professionnelle à la Maison De la Céramique du Pays de Dieulefit. Elle emploie son temps au perfectionnement de cet art tout en s'investissant dans plusieurs projets collectifs dans des disciplines très différentes. En 2020, elle participe à la fondation de l'association le Comité de Choses Concrètes (C.C.C.) qui vise à l'organisation et à la mutualisation des moyens de productions artistiques. L'association est basé à Bourges et y gère des ateliers d'artiste partagés. La pratique de Manon Vallé oscille entre des phases d'investigations et de recherches et des formes sculpturales ou graphiques dans lesquelles elle ré-injecte ses observations.

Piquer-Bienfait[370], Nina Queissner[371], Aurélia et moi. L'ensemble des performeuses a déjà travaillé avec nou·s sur des projet comme *Ondes Savages*, *Cerceau Lunaire* ou *Streambiosis* et quatre d'entre elles avaient déjà collaboré à la création d'une pièce de théâtre radiophonique écrite par Solène Garnier, une étudiante de l'ENSA-Bourges, intitulée *Dédales*. Les répétitions sont très courtes et nou·s optons pour un dispositif plus classique qu'à notre habitude. La pièce met en scène un plateau-radio au sol (figure 27), ce qui est aussi l'une de no·s habitudes, délimité par des tapis, et le public est en cercle autour de nou·s. Le plateau-radio n'émet pas, il ne diffuse ni en streaming ni en FM et ne s'adresse à travers les enceintes qu'au public dans la salle, c'est ce l'on pourrait appeler une diffusion de chambre. Nina s'occupe de la table de mixage, Ambre, Hannah, Manon et Marie s'occupent des voix principales tandis qu'Aurélia et moi nou·s occupons de lire certains passages pour multiplier les timbres de voix et de guider durant les parties musicales en interprétant une partie des instruments au même titre que les autres performeuses. Il n'y a pas réellement de personnages ou de moments de vie spécifiques d'Eleno attribués à l'une d'entre nou·s. Pour des questions de temps nou·s avons décidé de conserver le texte d'Aurélia tel qu'il était et avons proposé aux performeuses de pouvoir intégralement réécrire leur partie pour la suite du projet, afin qu'elles puissent y mettre leurs mots mais aussi inscrire leurs propres enjeux à travers le personnage d'Eleno.

---

370 Marie Piquer-Bienfait est une artiste dessinatrice née entre l'année 1996 et mercure rétrograde. Ayant à l'esprit l'envie de faire voir une poésie cauchemardesque, elle exerce aujourd'hui dans un salon de tatouage à Paris nommé « Opalescence studio« . Cependant elle a pu avoir d'autres pratiques comme la performance, la réalisation de vidéos, des pièces sonores ou encore l'animation d'une radio étudiante lors de ces études aux Beaux-Arts de Bourges.

371 Nina M. W. Queissner est une artiste et commissaire d'exposition allemande, née en 1990 à Darmstadt. Diplômée de l'École Nationale Supérieure d'Art (ENSA) de Bourges en 2019, elle se spécialise dans les arts sonores et la musique électro-acoustique, qu'elle a également étudiés à la KASK de Gand en Belgique. Sa pratique artistique inclut des installations, des performances, et la composition pour le cinéma et la radio, explorant les dimensions phénoménologiques du son et sa relation à l'espace.

Figure 27 Vue du plateau au sol

Le texte romance le parcours d'Eleno entrelaçant des entrées de journal de différentes périodes, comme si Eleno avait écrit sa vie de manière linéaire avant qu'Aurélia ne la découpe en fragments pour la réagencer de façon non-linéaire. La pièce déroule les quatre premières parties de manière très écrite et définie au niveau des lectures, tandis que les interprétations et les jeux sonores se font à l'écoute, pendant que Nina surveille les volumes des voix et des bruitages fabriqués en temps réel. Chaque performeuse a son propre micro et l'utilise autant pour la voix que pour les manipulations d'objets. Pour la cinquième partie nou·s reprenons l'approche inventée plus tôt dans l'été durant Utopie Sonore pour *Les Cueilleuses*, dans laquelle les performeuses lisent en se coupant la parole pendant que Nina joue du synthétiseur et manipule une partie des effets pour produire une sensation de climax.

La pièce est bien reçue par la majorité du public. L'ensemble des idées convoquées par le dispositif, dans les thèmes abordés et illustrés par la vie d'Eleno,

est plutôt compris. On nou·s suggère de continuer ce travail pour en affiner l'écriture, l'interprétation et l'adresse. Nou·s transmettons aussi un enregistrement[372] de la pièce à plusieurs personnes pour avoir des retours sur une écoute sans l'aspect visuel. Là où nou·s avons des appréhensions sur le fait de nou·s réapproprier l'histoire d'une personne racisée, nou·s nou·s heurtons à notre surprise à des retours de personnes cis, c'est-à-dire qui ne sont pas *trans* et qui voient dans l'écriture de cette pièce une fétichisation et une appropriation de la condition des personnes *trans*, notamment au-travers des modifications et des mutilations corporelles qu'Eleno réalise sur lui-même. Nou·s prenons le temps de réfléchir à ce qui est important pour nou·s et tombons d'accord sur le fait que ce que nou·s voulons partager et mettre en avant procède d'une réécriture du *soi*, autant par l'écriture du texte qui trouble la distinction entre le réel et la fiction, que par le dispositif du plateau-radio, qui propose un mode d'interprétation le détournant de sa fonction. Dans la société dans laquelle nou·s vivons, cette réécriture d'un *soi* relève d'une forme de *reclaim* qui passe autant par les mots et le corp que par les techniques et les technologies que chacun peut employer pour entrer en relation avec soi-même comme avec les autres, que cela relève d'une forme de *hacking,* c'est-à-dire d'un *reclaim technico-pratique* des corps et de genre, tel que le performent et le questionnent des artistes comme Quimeras Rosas et le mouvement espagnol Post Op[373] ou Shu Lea Chang. Ce qui nou·s importe est de revendiquer que ce *hacking* n'a pas nécessairement à passer par des technologies médicales et encadrées ou par des prothèses invisibles ou des

[372] L'enregistrement de la pièce est téléchargeable ici. Cet enregistrement n'ayant pas été mise en ligne, il est important de ne pas la faire circuler.

[373] Nous nous référons ici à l'esthétique post pornographique développée par des artistes espagnoles comme les Quimera Rosa sein du collectif et mouvement Post Op. Voir l'un des articles de la chercheuse Manuela Torres Garcia « Le réseau postpornographique espagnol : hybridation et nouvelles stratégies de subjectivation« , *Figures de l'Art. Revue d'études esthétiques*, numéro 26, 2014, p. 245-258

procédures chirurgicales dont on masque les cicatrices, et qui encouragent et participent à une vision binaire des genres dans laquelle nou·s ne nou·s reconnaissons pas. À un moment où ni la prise d'hormones, ni la chirurgie ne sont accessibles pour moi, il m'est nécessaire de pouvoir me projeter dans les stratégies et l'imaginaire de transition médiévale dont l'histoire d'Eleno est chargée. Plus qu'un simple détournement ou qu'un travestissement, ces gestes de *hacking* du genre, doivent aussi être vus, non en tant qu'artifice ou leurre, mais en tant que manière d'être au monde parmi tant d'autres.

Nous allons poursuivre avec un seond compte-rendu d'expérience, sans faire de point de théorique. L'idée est ici de partager l'effervescence de deux projets qui s'écrivent en même temps pour développer par la suite un long point théorique basé sur une analyse et une comparaison des deux.

Figure 28 Crystal, Nina Queissner, Manon Vallé

Figure 29 Hannah Kokolo

Figure 30 Ambre Dourneau

II - Compte rendu d'Ondes Sauvages // Futurotopies Féministes

Figure 31 Visuel pour le workshop Ondes Sauvages // Futurotopies Féministes

a) Contexte et intentions

> *Septembre 2018, nou·s sommes en Thaïlande à Chiang Mai. Quelque part entre un road trip en moto et un retour prévu vers Bangkok, nou·s avons bloqué du temps de travail dans des cafés et des hôtels pour avancer sur deux projets que sont l'Eau argenté, et Ondes Sauvages, Futurotopies Féministes. Aurélia travaille depuis plusieurs années sur un projet autour d'une figure transgenre de la renaissance espagnole, Eleno de Céspedes, tandis que je* co-rédige un appel à participation pour un atelier avec Spideralex.*

Aurélia travaille depuis plusieurs années sur un projet autour d'une figure transgenre de la renaissance espagnole, Eleno de Céspedes, tandis que je* co-rédige un appel à participation pour un atelier avec *Spideralex*. Nou·s rencontrons *Spideralex*[374] en Mars 2018, lors de TRANS//BORDERS, elle intervient durant la table ronde *L'internet critique, entre (des)illusions et spéculations* et vient

374

représenter un projet intitulé *Sécuriser les libertés en ligne et hors ligne pour les femmes : expression, confidentialité et inclusion numérique*. *Spideralex* est alors rattachée à des projets de protection des données, de création de serveurs indépendants, d'accès aux technologies numériques ou de lutte contre le harcèlement en ligne, dans une tendance radicale des technologies politiques. Nou·s lui parlons très rapidement dans un bar car nou·s souhaitons améliorer le cadre des soirées co-organisées avec no·s colocataires et voisins à la Cave 4o où nou·s vivons et son intervention à TRANS//BORDERS nou·s donne envie de lui en parler. La réputation de la Cave 4o nou·s ayant précédée, les évènements qui s'y déroulent sont teintés d'attouchements et d'abus desquels les participant[e]s ont l'habitude et cela ne nou·s convient pas. Nou·s sommes à la recherche d'outils pour en faire un lieu plus sûr pour les personnes *sexisées*[375] et nou·s lui demandons alors son avis.

Nou·s recroisons *Spideralex* au mois de mai à *La Fête des Zéros et des Unes*[376] à La Labomédia, elle donne alors un atelier d'écriture qui deviendra crucial dans la méthodologie de rΔΔdio cΔΔrgo, l'atelier d'*Écriture spéculative de technologies féministes*. Cet atelier consiste à imaginer des technologies à partir de quatre éléments, que nou·s décrirons plus loin, et qui servent de bases à des narrations partagées ou non à l'oral. Cet atelier se déroule peu de temps après *Ondes Sauvage, Symbiose et Narration Cyborg*, il a été créé par *Spideralex* avec la chercheuse Sophie Toupin et il est très lié au concept de jeu de ficelles de Donna Haraway. Il nou·s paraît propice pour écrire des histoires qui trouvent leur place dans les approches de création radiophonique chorale que nou·s cherchons à mettre en

[375] Dérivation de sexe ou de sexage avec le suffixe -isée employée par Colette Guillaumin, Michel Causse qui l'emploient en parlant des femmes, et proposée par Juliet Drouar pour désigner toutes personnes discriminées par le sexisme.
[376] Programmation de l'évènement https://labomedia.org/les-4-et-5-mai-2018-fete-des-zeros-et-des-unes-le-chthulucene-et-ses-amies-comment-creer-des-mondes-nouveaux-orleans-france/

place. Nou·s bénéficions depuis juin d'un financement de la DRAC Centre-Val de Loire pour poursuivre no·s recherches suite à l'expérience de *Streambiosis* au MuCEM, et nou·s décidons de la contacter pour lui proposer de co-organiser un workshop durant les Rencontres Bandits-Mages[377] en novembre 2018 à Bourges, curatées par Annick Bureau et intitulées *Réalité instable et savoirs mouvants. Raccommoder le tissu du monde*, avec le soutien d'Isabelle Carlier, directrice de Bandits-Mages, qui nou·s accompagne depuis les débuts de rΔΔdio cΔΔrgo.

Depuis Bangkok pour nou·s et Calafu pour *Spideralex*, nou·s mettons à jour le visuel des workshops *Ondes Sauvages* et lui demandons qui elle souhaiterait ajouter à l'image du Dr Mabuse que nou·s détournons au fur et à mesure. Elle nou·s propose la *Comandante Ramona*, de l'Armée Zapatiste de Libération Nationale du Chiapas au Mexique que nou·s collons numériquement sur le visuel avant de passer l'image dans un générateur de *data moshing*, qui consiste à modifier les fichiers média en en modifiant le code pour générer des effets. Nou·s transmettons à Bandits-Mages le visuel auquel est joint l'appel à participation suivant pour le workshop :

> **Ondes Sauvages, Futurotopies Féministes**
>
> Atelier d'Écriture spéculative de technologies féministes et de narration sonore collective proposé par rΔΔdio cΔΔrgo et spideralex
>
> Un atelier pour repenser nos relations aux techniques et aux technologies pour les subvertir, brouiller les genres, dynamiter les codes et assembler des mondes nouveaux et des futurs désirables. Quels sont nos imaginaires autour des techniques

[377] Bandits-Mages est une association française dédiée à la création vidéo, cinématographique et multi-médias basée à Bourges. En 2019, elle a fusionné avec l'association Emmetrope sous le nom d'Antre-Peau.

et technologies féministes, appropriées, ancestrales, souveraines, autonomes, libératrices, anti-capitalistes ?

Comment seraient-elles ? De quoi seraient-elles faites ? Quelles seraient leurs fonctions ? Qui les construirait, maintiendrait, recyclerait ? Dans quels écosystèmes feraient-elles sens ?

Au cours des 4 jours, notre lieu de rencontre se transformera en une navette spatio-temporelle, nous ne serons plus sujettes ni aux lois de la physique ni aux lois du temps et de l'espace. Ensemble nous allons inventer des fables et des narrations spéculatives qui s'attelleront dès qu'elles auront été pensées ou dites à changer le monde. Au croisement de la science-fiction féministe, du cyberféminisme et de l'ecoféminisme nous allons expérimenter avec des méthodologies et formats divers afin de créer des histoires qui nous permettent de reprendre le contrôle des techniques et technologiques que nous désirons essaimer et voir fleurir.

Parallèlement à l'écriture de ces narrations, il s'agira d'inventer des manières de les raconter par le biais de matières sonores, verbales et non-verbales développées pendant la semaine. Nous nous appuierons sur des exercices quotidiens « d'accordages » en groupe (relaxation, échauffements de l'appareil respiratoire et vocal, jeux d'écoute collectifs...) pour nourrir un imaginaire commun spécifique à notre groupe. Il s'agit d'une expérience collective pour invoquer la magie des mots et des sons afin que les imaginaires qu'ils drainent puissent changer notre mémoire collective, nos présents et futurs. La restitution de l'atelier pourra aboutir à une invocation performée des technologies inventées, une rêverie cyborg radiophonique.

Au cours de l'atelier nous allons tenter de n'utiliser que des outils libres et/ou féministes pour la communication/collaboration entre nous, ainsi que pour la diffusion des productions développées (audios, images, écrits, etc). La restitution de l'atelier prendra la forme d'une émission de radio pensée comme une technologie féministe qui émet en direction du monde. Constituée des narrations créées durant la semaine, diffusées ou performées en direct, cette émission fonctionnera comme

un recueil de nouvelles et de poèmes : un grimoire aux invocations libératrices, un mode d'emploi pour un usage « libidineux » des technologies.

L'ensemble des productions sera diffusé sous une licence Creative Commons qui reconnaîtra toutes les auteur.e.s et contributions, demandera de partager sous la même licence, exclura les utilisations commerciales et permettra des œuvres dérivées.

b) Déroulement du workshop

À la suite de notre appel, nou·s accueillons une quinzaine de participanxes[378] ainsi que *Spideralex* durant cinq jours. Les participantes viennent pour certaines de notre entourage proche, comme Manon, qui travaille avec nou·s sur l'*Eau argentée*, ou sont des étudiantes à l'ENSA-Bourges. D'autres proviennent de réseaux plus éloignés, comme Darius, qui vit à Rennes, ou Prune et Marie Thiberge, que nou·s avons rencontré·s à Utopie Sonore et d'autres qui sont lié·s à la Labomédia comme Cécile où à Bandit-Mages et que nou·s connaissons moins. Nou·s hébergeons ainsi quatre des quinze participanxe à la Cave 40.

La semaine commence par la mise en place de certains outils proposés par *Spideralex* pour consolider le collectif. On parle de *Météo des Humeurs* pour que chacun exprime comment iel se sent, de *Brise-Glace* pour apprendre à faire connaissance et d'*Accords Sorcières* afin de déterminer des règles de bientraitance entre nous : quelles sont les limites propres à chacure pour se sentir bien dans l'espace et auxquelles nous pouvons décider de faire attention ou non, mais dont chacure doit être consciente. Les participanxe finissent collectivement de préparer

[378] Aïlem, Aurélia, B01, Crystal, Darius, Claire, Jules, Lacroute, Lydja, Amarin, Marie G., Manon, Melusine, Prune, Roberte la Verte, Sandra, Spideralex, Vanessa. Nous utiliserons participan·x pour représenter la diversité des genres que le groupe constituait.

l'espace, réajustent et complètent ce qui a été mis en place la veille par *Spideralex* et nou·s. Une bibliothèque féministe se constitue à travers les ouvrages apportés par chacun·e et des images qui représentent des femmes utilisant des outils et des machines recouvrent les murs : tisserandes, cueilleuses, ouvrières et informaticiennes.

Une fois le cadre posé collectivement et facilité par *Spideralex*, une série de discussions autour de la notion de *technologie* est lancée en petits groupes. Cette partie s'appelle *Our tech stories* et durant ces discussions *Spideralex* emploie le terme *technologies* dans un sens très large. Celui-ci recouvre l'ensemble des savoirs et des techniques développées par les humains, incluant autant les techniques d'agriculture, de communication ou de déplacement que les institutions, les cosmogonies ou l'astronomie, en passant par les techniques de soin ou de cosmétique. Ces discussions sont poursuivies par des échanges en petit groupe pour que les participan·x s'interrogent sur les liens qui existent entre leurs histoires individuelles et les transmissions techniques. Chaque groupe discute en se posant les questions suivantes : Qui nous a transmis quelle technologie ? Quelle génération nous l'a transmise ? Y-a-t-il des distinctions de genre, de classe ou d'origine éthnique ou religieuse en fonction des savoirs transmis ? Chacun·e retrace alors sa propre histoire avec une Histoire plus grande qui est celle de techniques et des savoir-faire.

Après ces temps de discussions, l'atelier d'*Écriture spéculative de technologies féministes* peut débuter. Pour faire émerger une technologie, *Spideralex* et Sophie Toupin ont défini quatre paramètres, ou catégories. La catégorie *Look* définit la forme que la technologie aurait si on la regardait, *Feel* précise les matériaux dont elle est constituée, *Function* définit la fonction de cette technologie et enfin *Use* indique la manière dont la technologie s'utilise. La première étape consiste donc à ce que chaque participan·x fasse une proposition

pour chacune des catégories sur un papier de couleur, un *post it*. Le processus étant profondément collectif, la deuxième étape consiste à mettre les papiers des participanx en commun pour que chacure recompose un ensemble, un « kit technologique », constitué des quatre catégories décrites plus tôt et provenant de *post-it* rédigés par les autres. La troisième étape consiste à offrir cet ensemble, constitué de fragments épars, à ure autre participanx. Le kit de catégories devient pour la quatrième étape la consigne d'un exercice d'écriture contenant des propositions de chacure. Chaque participanx rédige un texte de présentation ou de mise en situation de la technologie et lui donne un nom. L'atelier étant destiné à « toutes les personnes pratiquant les féminismes », des thèmes récurrents apparaissent au niveau des fonctions proposées, comme se défendre contre le harcèlement de rue, lutter contre le syndrome d'imposteur, pouvoir changer de genre ou être à l'écoute d'éléments non-humains (la faune, la flore ou le climat). La force de l'exercice est qu'un problème exprimé à travers une fonction proposée par unx participanx va prendre forme à travers des éléments esthétiques proposés par le collectif : l'exercice est une démonstration du jeu de ficelle *harawayien*. Ce problème trouve sa résolution dans une fiction écrite par ure des participanx qui l'oralise, si elle le souhaite, pour la faire entendre à tout le collectif. Pour tenter de résumer, l'atelier d'*Écriture spéculative de technologies féministes* permet de mettre en commun un problème de manière anonyme, de mettre en commun l'imaginaire des participanx pour soulager la peur de manquer d'inspiration, de se lancer dans un exercice d'écriture pour valoriser les post-it de chacure et d'avoir un moment durant lequel chacure peut prendre la parole pour lire son texte tandis que les autres prêtent l'oreille pour reconnaître leurs propres mots cités, réagencés et valorisés. À l'échelle d'un groupe d'une quinzaine de personnes sur cinq jours, l'effet de lien et de connexion est très fort.

La première journée se finit par ce que *Spideralex* appelle une *install party*. Dans le milieu des *hackerspace*[379], une *install party* est un moment durant lequel chacure peut demander à ce qu'on l'aide à installer des logiciels ou des applications sur son ordinateur. Dans le cas des *Futurotopies*, une *install party* est un moment durant lequel les participanx vont exprimer ce qu'ɨls souhaiteraient que quelqu'un leur installe ou leur désinstalle dans leur personnalité. Chacure colle par-dessus ses vêtements des *post it*, en écrivant ce qu'iel veut installer ou désinstaller chez iel et ce qu'iel peut installer chez les autres. Par exemple « je veux qu'on me désinstalle l'hétérosexualité », et en échange « je peux installer comment faire des massages ». C'est une manière de lancer des discussions entre des personnes qui n'ont pas nécessairement interagi ensemble, de partager des vécus communs et de mettre des mots sur des choses avec lesquelles nous sommes en lutte en nous-même.

Spideralex est elle aussi connaisseuse des approches des sorcières néo-païennes, de Starhawk et de la notion de *Rêver l'Obscur*. Les exercices qu'elle met en place trouvent un endroit tangent entre des approches écoféministes qui mettent l'accent sur des questions de soins et celles des cyberféministes, plus ancrées dans la transmission des savoir-faire numériques, la protection des personnes *sexisées*[380] dans les espaces virtuels et les technologies des médias. C'est

[379] Les « hackerspaces » sont des lieux de rencontre et d'expérimentation collective qui rassemblent des personnes qui partagent un intérêt commun (notamment pour l'informatique, la technologie, les sciences et la créativité). Certains y voient des lieux de contre-culture technique, proposant une vision autogestionnaire et anticapitaliste des connaissances techniques et scientifiques, inspirés de la culture du logiciel libre, du matériel libre et des médias alternatifs. D'autres y voient des laboratoires communautaires ouverts où des gens peuvent partager ressources et savoirs, préférant le terme de medialab ou fablab ou le terme plus politique de hackerspace (wikipédia https://en.wikipedia.org/wiki/Hackerspace)

[380] Sexisé fait référence à ce qui est influencé par des attitudes, comportements ou structures sexistes, c'est-à-dire des discriminations ou des stéréotypes basés sur le genre. Cela peut s'appliquer à des discours, des pratiques, ou des environnements où les rôles et attentes sont imposés en fonction du genre, créant des inégalités, souvent au détriment des femmes et des personnes non-binaires.

une approche qui nou·s manquait pour concilier ces deux tendances : faire de la magie du langage par et à travers des métaphores et des pratiques technologiques.

Durant les jours qui suivent, le collectif s'organise en auto-gestion pour préparer à manger les midis et faire des propositions. Cela permet d'approfondir les narrations, de commencer à mettre en place la partie sonore ou d'aller faire des balades en forêt. La partie sonore trouve peu à peu sa place, des temps sont réservés pour faire de la transmission technique sur le matériel qu'elle implique et d'autres pour des exercices de jeu sonore, comme le *Pedal Circle* ou des lectures par-dessus des pistes de son électronique durant des temps calmes. Lacroute, l'une des participanx propose la réalisation d'un fanzine et une partie du collectif se lance dans un travail d'édition. L'ensemble des textes est alors dactylographié et regroupé dans une édition faite à la main, à la colle et au photocopieur[381] (annexe 1). Le mercredi soir est marqué par un rituel, autour d'un feu dans une zone en friche de l'Antre-Peaux. Il est très inspiré de rituels comme la *spiral dance* dont parle Starhawk et il est avant tout chargé de danses, de chants improvisés et d'écoutes plus que de mots, de symboles ou de métaphores. Il nou·s permet d'être ensemble, par la polyphonie des sons et des mouvements, et surtout de nou·s défouler en relâchant de la tension. À la suite de ce rituel, le jeudi matin, après un temps de discussion, le collectif décide de proposer une restitution pour le vendredi soir de l'exposition, ce qui n'avait pas été imposé en début de workshop.

[381] L'archive des narrations co-écrites durant la semaine est consultable à cette adresse : https://archive.org/details/FuturotopiesFeministes_20190111/page/n19/mode/2up

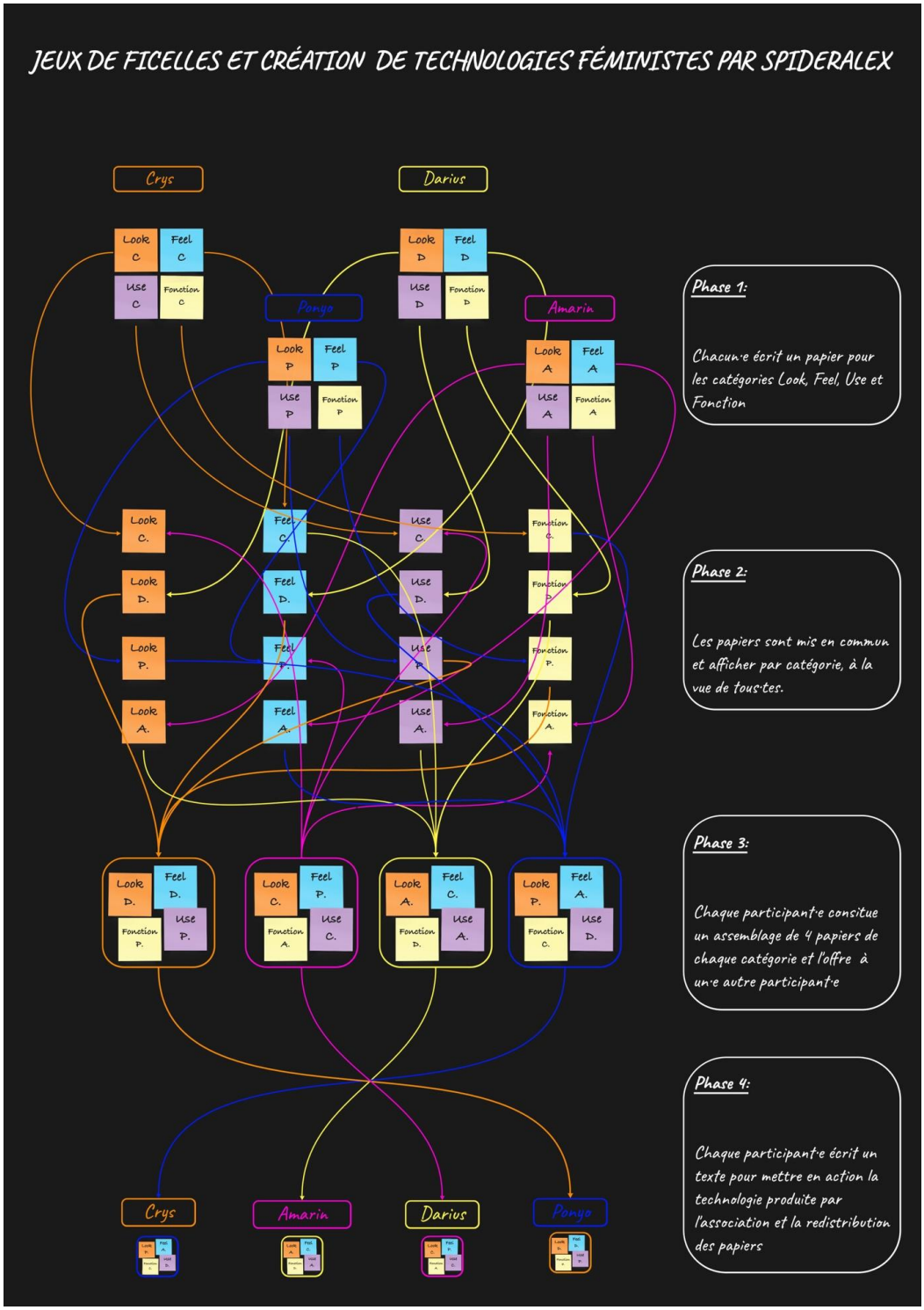


Figure 32 Schéma du jeu de ficelle produit par l'atelier de d'Écriture spéculative de technologie féministe

c) Une restitution radio-textuelle

Après quatre jours d'exercices d'écriture et de jeux sonores, la restitution de l'atelier a pris la forme d'une performance radiophonique surprenante. Un plateau-radio s'est formé, en parallèle duquel a été installé un plateau-texte. En écho au travail d'improvisation sonore appréhendé durant la semaine, le collectif a développé une technique d'improvisation textuelle sur des documents collaboratifs en ligne[382]. Sur des durées de sept minutes, les participant·e·s tirent un premier papier pour savoir quel paragraphe iel·s vont écrire, puis tirent collectivement un second papier pour savoir qui sera læ protagoniste de l'histoire et enfin tirent un dernier papier pour inclure dans l'histoire l'une des technologies inventées pendant la semaine : ainsi sont définis des éléments communs pour l'improvisation narrative. Ensuite un départ est lancé, les auteurice·s, en cercle sur le plateau-texte, écrivent simultanément leur paragraphe sur le document partagé. Tandis que l'on écrit, il est possible de voir la présence des autres sur le document, de lire ce qu'iel·s écrivent, de s'en inspirer ou non pour créer de la cohérence ou de la rupture dans la narration. À côté du plateau-texte, il y a le plateau-radio sur lequel il y a aussi des ordinateurs, sur lesquels est affiché le document partagé. Celles qui le souhaitent lisent à haute-voix le texte en cours d'écriture. Les lecteurices peuvent jouer et s'adresser directement aux auteurices, leur faire des blagues, ou dire que ça ne va pas assez vite par exemple. Ce texte oralisé est accompagné par des improvisations musicales, l'intégralité du collectif étant relié au son, soit par des casques soit par des enceintes[383], les participanx sont ensemble à travers la production collaborative du son et du texte. L'ambiance est à la fois conviviale et

[382] Spideralex avait proposé de travailler sur des documents collaboratifs hébergés sur un serveur féministe, les pad *kefir*. Ce serveur n'a pas été en mesure de maintenir son existence durant les années de Covid et l'intégralité des données ont été perdues.

[383] L'archive vidéo intégrale de la performance est consultable à cette adresse : https://archive.org/details/RestitutionOndeSauvageFuturotopiesFeministes_20190105

en même temps de plus en plus exutoire. La stimulation produit par l'effet du direct vient canaliser et rendre audible une colère collective chargée d'oppressions systémiques qui se manifeste entre les mots des ures et la voix des autres. La diffusion en streaming a pour effet d'envoyer cette colère vers un ailleurs pour se diluer dans les réseaux, ou plutôt les abysses d'un streaming qui n'a d'adresse que les participantes et la terre. Nou·s aimons dire qu'elle retourne à la terre par le réseau électrique et qu'ainsi, cette colère ne heurtera personne car le potentiel d'intensité électrique de la terre est égal à 0.

Ondes Sauvages // Futurotopies Féministes est une réussite technique, conceptuelle et collective pour *Spideralex* comme pour nou·s. Le système d'écriture a permis de mettre en pratique le concept de *jeu de ficelles* dans une approche textuelle en temps réel. Si l'improvisation sonore telle qu'elle est pratiquée par rΔΔdio cΔΔrgo permet de créer des espaces d'interactions polyphoniques ou chorals au sein desquels il est possible de coexister à plusieurs et en même temps, l'approche textuelle par les ateliers d'écriture en amont et pendant le direct offre, elle, une meilleure inclusivité. À travers une utilisation de la SF il devient plus simple de se lancer dans l'écriture de petites fables et d'y introduire de la mise à nu. Il n'y ainsi plus besoin de prendre la parole pour que des choses qui nous sont intimement liées puissent être dites. Il n'est même pas nécessaire de les dire de manière frontale, le reste du collectif n'est pas obligé de savoir de quoi parle le texte écrit par chacure, ce qui concerne des épisodes personnels, qui relèvent parfois du trauma, peuvent ainsi être préservés. La méthode proposée par *Spideralex*, utilisée et approfondie sur 5 jours avec les spécificités de la création sonore et du direct radiophonique permet ainsi d'imaginer des stratégies pour que chacure puisse *Rêver l'Obscur* à travers la création de fables science-fictionnelles si iel le désire, sans pour autant que cela devienne une injonction. Le plateau-radio comme le plateau-texte permet aussi de prendre du plaisir dans un geste d'écriture,

de lecture ou d'improvisation sonore, et il est possible de trouver la place, le confort ou la mise en valeur dont chacun·e à besoin.

Toutefois, cette expérience a été difficile à porter pour nou·s, pour Aurélia comme pour moi. Cela a représenté un travail de coordination en amont et une charge mentale durant le workshop qui a généré beaucoup de stress. Chacun·e de nou·s a été traversée de malaise, d'évanouissement ou de saturation émotionnelle. Il a aussi été en partie frustrant d'avoir un rôle d'encadrant à tenir car nou·s avons réalisé que dans une situation idéale, nous préférerions être uniquement participan·x. Cela nou·s permet de réaliser que nou·s avons aussi besoin de ce type d'espace pour en bénéficier pour nou·s ; en tant qu'individus, en tant que femmes, ou en tant que personnes trans. Cela nou·s met dans la posture d'accompagner et d'encadrer un espace de soin, d'écoute, d'auto-gestion, mais aussi de transmission de savoirs et de pratiques dans un cadre qui ne nou·s ne permet pas d'accéder à cette horizontalité. En tant qu'organisatrices, nou·s sommes chargées de faire l'intermédiaire avec l'institution qui nou·s accueille, de gérer les participant·es que nou·s hébergeons. Cette partie d'organisation peut être mise en commun, car à la différence de *Spideralex*, nou·s ne sommes pas payé·e·s. Toutefois nou·s nou·s méfions de ce que l'on appelle l'effet de halo[384] dont nou·s bénéficions en tant que personne centrale et visible de l'organisation du projet et nou·s nou·s sommes surchargées de travail.

Enfin, nou·s sommes un duo d'artistes qui est là pour faire son travail et avancer dans ses recherches. À ce titre, cela nou·s empêche de profiter de l'expérience en tant que participant·es parce que nou·s avons aussi des intérêts qui

[384] L'effet de halo, effet de notoriété ou encore effet de contamination, est un biais cognitif qui affecte la perception des gens ou de marque.

nou·s sont propres, notamment des enjeux de réseaux et de valorisation de notre travail auprès des institutions qui nou·s financent et avec lesquels nou·s travaillons. *Ondes Sauvages // Futurotopies Féministes* nou·s a permis de comprendre que la démarche de rΔΔdio cΔΔrgo implique, depuis sa création, de mettre du soin dans la manière d'accueillir des participant[e]s et d'être à l'écoute des questions d'*inclusivité*[385] qui peuvent nou·s échapper. Nou·s avons oublié de faire en sorte que rΔΔdio cΔΔrgo puisse être un espace qui prennent soin de nou·s et nou·s réalisons que nou·s ne savons pas encore comment.

[385] Caractère d'un groupe, d'un milieu ou d'un système qui a fait l'objet de mesures visant à ce que toutes les personnes sans distinction reçoivent un traitement adapté à leurs besoins et capacités et aient accès aux mêmes avantages et possibilités (source : https://www.quebec.ca/)

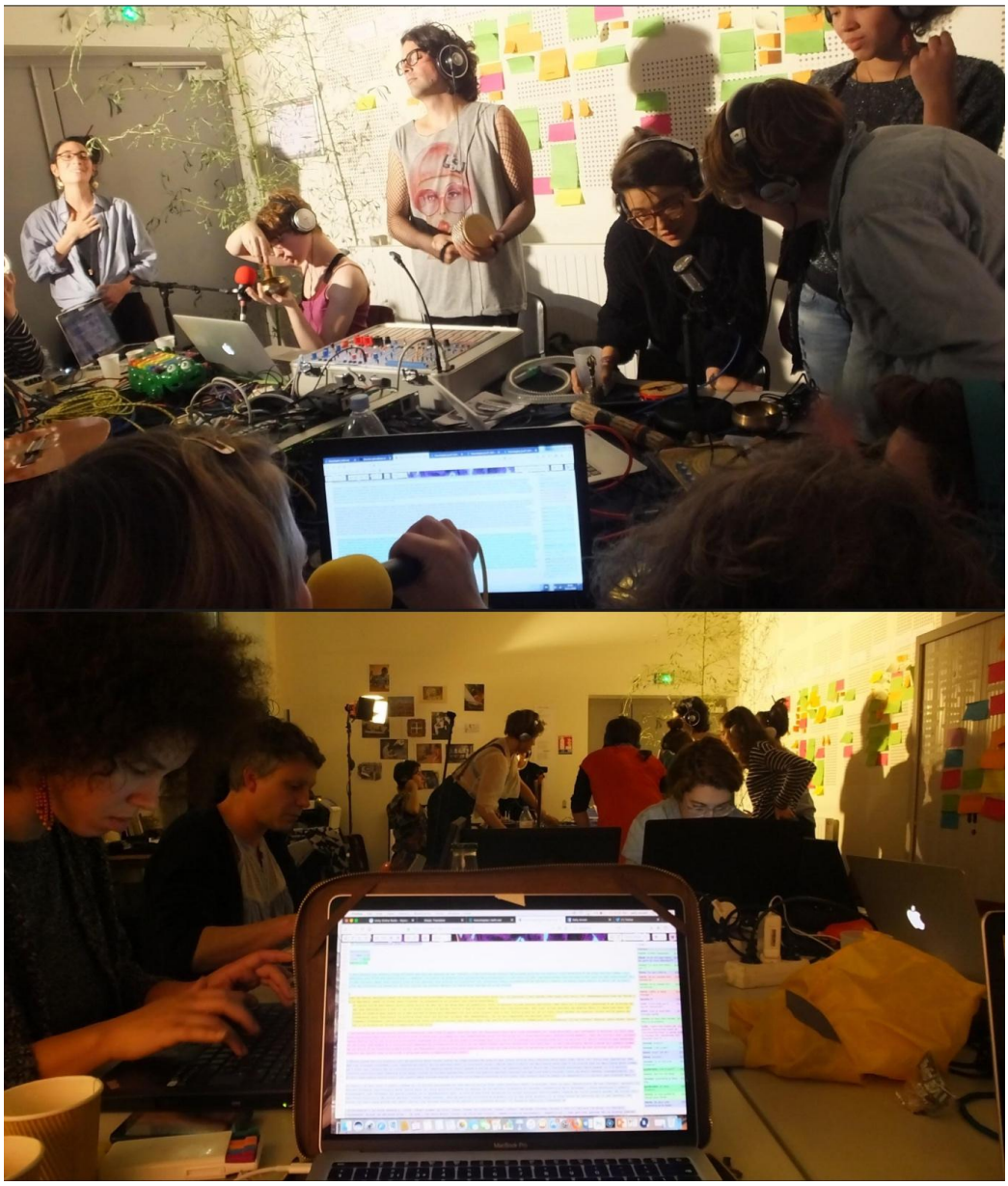


Figure 33 Photos de Sally Annett, Plateau sonore et plateau textuel durant la restitution d'Ondes Sauvages // Futurotopies Féministes, L'Antre-Peaux, Bourges, 2018.

III - Dans l'obscurité, raccommoder le passés et spéculer les Soi

a) Travailler l'ombre

L'*Eau argenté (Eau argenté)* et *Ondes Sauvages, Futurotopies Féministes (Futurotopies)*, portent l'un comme l'autre cette notion de *rêver l'obscur* des sorcières néo-païennes qui nou·s tenait à coeur depuis le début de rΔΔdio cΔΔrgo. Chacun à sa manière s'inscrit dans cette envie de travailler de façon plus horizontale, dans des processus et des temporalités différentes. L'un parce que c'est un projet d'écriture linéaire et singulier qui s'enrichit par la multiplicité des voix qui l'incarnent et qui participent à son écriture, l'autre comme un atelier d'écriture collective et collaborative qui se matérialise durant une performance d'improvisation textuelle. Le terme de *rêver l'obscur* fait référence à une expression de Jung à propos de la part d'ombre qui existe en chacun de nous. L'exploration de cette part d'ombre a donné le terme de « travail de l'ombre » ou *shadow work*. Le « travail de l'ombre », selon Jung (1933)[386], consiste à faire face à ces parties refoulées liées aux désirs, aux pulsions, ou bien à ces parts de nous dont parfois nous avons honte ou peur pour des raisons sociales. Les intégrer dans la conscience est un processus souvent inconfortable mais parfois nécessaire pour apprendre à s'accepter. C'est cette pratique qui se cache derrière l'idée de Starhawk qui consiste à dire que si l'on ne peut pas renverser ce qui nous oppresse, nous pouvons renverser les effets que cela a sur nous. Pour mieux comprendre comment et pourquoi intégrer cette notion dans un processus créatif et collectif comme celui de *mondes*

[386] l Gustav Jung, *Dialectique du moi*, Gallimard, Paris, coll. « Folio essais », 1986, s. p.

chorals, nous allons nous intéresser à un article de la chercheuse Kakali Bhattacharya[387]. Dans son article *Walking through the Dark Forest: Embodied Literacies for Shadow Work in Higher Education and Beyond*[388], elle explore le concept du « travail de l'ombre » à travers une approche autoethnographique, axée sur la guérison intérieure dans le contexte de l'enseignement supérieur et des luttes pour la justice sociale. Bhattacharya utilise des méthodes comme l'ethnodrame, les poèmes, le rêve ou la visualisation pour explorer des parties douloureuses, effrayantes ou refoulées d'elle-même, qui sont souvent le résultat d'expériences vécues en tant que femme de couleur dans le milieu académique. Bhattacharya utilise le travail de l'ombre pour le combiner à ce qu'elle appelle la *literacy*, que l'on peut traduire par l'alphabétisation dans le sens de « capacité à savoir lire et écrire » pour créer la *shadow literacy*, que l'on pourrait traduire par l'alphabétisation des ombres. Nous préférons toutefois l'expression *littérature des ombres*. Cette alphabétisation de l'ombre, dans son article, a pour but de montrer comment ces types d'approche à la fois incarnées et créatives peuvent devenir des moyens de survivre et de trouver du sens dans des environnements oppressifs. Elle voit cette pratique non seulement comme une forme de résistance mais aussi de justice sociale qui permet de réinventer ce que signifie être un « sujet académique ». Pour étayer sa proposition, elle

[387] Kakali Bhattacharya est professeure titulaire à l'Université de Floride en méthodologie de recherche qualitative, formée à l'Université de Géorgie. Elle travaille au sein du Collège d'éducation et auprès d'autres étudiants en sciences sociales sur le campus. Ses intérêts portent sur les épistémologies et méthodologies de/coloniales, la créativité comme méthode de recherche, les pratiques contemplatives et pédagogiques, ainsi que l'apprentissage intégré aux technologies et les espaces sociaux. Elle se définit comme une *nepantlera*, naviguant entre plusieurs mondes sans être ancrée dans un seul.

[388] BHATTACHARYA, Kakali, « Walking through the Dark Forest: Embodied Literacies for Shadow Work in Higher Education and Beyond« , *Journal of Black Sexuality and Relationships*, Vol. 4 · No. 1, 2017

s'appuie sur les écrits de Gloria E. Anzaldúa[389], universitaire, poétesse et figure importante du féminisme chicana et décolonial qu'elle cite à différentes reprises. Ainsi à propos du processus créatif, Anzaldúa dit :

> Le processus créatif est un vecteur de transformation. Utiliser le processus créatif pour guérir ou restructurer les images/histoires qui façonnent la conscience d'une personne est une manière plus efficace de guérir. Lorsque vous permettez aux images de vous parler à la première personne plutôt que de les limiter à la troisième personne (comme des objets dont vous parlez), un dialogue – plutôt qu'un monologue – se met en place[390].

Plus loin dans l'article, une autre citation d'Anzaldúa vient préciser cette idée autour du concept « d'*autohistoria-teoría* », le fait de théoriser ses propres récits :

En mettant en œuvre la relation entre certaines images et concepts et ma propre expérience et psyché, je fusionne le récit personnel avec le discours théorique, des vignettes autobiographiques avec de la prose théorique. Je crée un genre hybride, un nouveau mode discursif, que j'appelle « autohistoria » et « autohistoria-teoría » (en espagnol dans le texte). Connectant des expériences personnelles avec des réalités

[389] Gloria Anzaldúa (1942-2004) est née au Texas, près de la frontière mexicaine. De graves problèmes hormonaux interrompent sa croissance à 12 ans, et elle souffrira toute sa vie d'un sévère diabète qui causera sa mort. Elle publie ses premiers poèmes en 1976, et donne à l'université d'Austin un cours sur « la mujer chicana ». Elle déménage en 1977 en Californie, où elle rencontre Cherríe Moraga. À partir de 1979, elles travaillent ensemble à une anthologie de textes de féministes of color, qui paraitra sous le titre This Bridge Called My Back (1981), devenu une référence incontournable de la pensée queer et chicana. Elle est d'ailleurs considérée comme étant la première à avoir théorisé le terme queer (« La Prieta », 1981 ; Borderlands, 1987).

[390]Notre traduction. ANZALDÚA, Gloria E., « Flights of the imagination: Rereading/rewriitng realities », In A.Keating (Ed.), *Light in the dark Luz en lo oscuro: Rewriting identity, spirituality, reality*, Durham, NC: Duke University Press, 2015, pp. 23– 46

sociales, il en résulte une autohistoria, et la théorisation de cette activité conduit à l'autohistoria-teoría[391].

Bhattacharya se reconnaît dans l'approche d'Anzaldúa car elle incorpore et théorise un processus qu'elle nomme d'auto-excavation, de creuser à l'intérieur de soi et qui permet intégrer au vécu, de la liminarité, de la spiritualité, de l'imagination, en faisant appel et en travaillant avec ce qu'elle appelle les « ancêtres » et les « muses », tout en traversant plusieurs espaces et domaines délimités de signes et de sens. La *littérature des ombres*, pour Bhattacharya, représente donc la capacité de rendre littéraire, c'est-à-dire de transformer en récit, des introspections intimes dans lesquelles se manifestent des archétypes à la fois individuels et collectifs, sous forme de métaphores et d'allégories avec lesquelles nous pouvons entrer en contact afin de *dialoguer-avec*, ou de *faire-avec*, pour reprendre les termes de Haraway, dans le but de pouvoir théoriser et travailler à partir de cette nouvelle littérature. Dans sa pratique universitaire, cette théorie de l'auto-histoire peut s'appliquer autant au travers d'articles comme celui mentionné ici que sous la forme de performances. Il est important de comprendre qu'ici, le « travail de l'ombre » est une réponse à l'épuisement induit par le fait d'être en permanence en opposition au système, selon Bhattacharya. Elle explique que se concentrer uniquement sur la résistance opposée aux systèmes oppressifs peut épuiser les individus, en particulier les personnes marginalisées, comme les femmes de couleur dans le milieu académique, et que la résistance seule ne peut suffire à changer ces systèmes. Elle appelle à une approche plus nuancée :

---

[391] Notre traduction. Anzaldúa, G. E. (2015c). Preface: Gestures of the body— Escribiendo para idear. In A. Keating (Ed.), Light in the dark/Luz en lo oscuro: Rewriting identity, spirituality, reality

(pp. 1– 8). Durham, North Carolina: Duke University Press.

> La conscience oppositionnelle peut mener à la fragmentation de certaines parties de nous-mêmes. Si nous définissons continuellement notre identité en opposition à quelqu'un ou quelque chose, nous conservons cette énergie en nous, comme si nous étions constamment attaqués[392].

Elle adopte une approche post-oppositionnelle, où elle suggère de dépasser l'opposition, ce qui permet de créer des espaces de guérison et de transformation qui ne sont pas basés sur la confrontation directe avec les systèmes oppressifs. Bhattacharya s'inspire ici d'AnaLouise Keating[393], en plaidant pour une manière de penser les luttes sociales non plus comme un simple combat contre un oppresseur, mais comme une opportunité de réinventer des pratiques, des formes de savoir et des espaces qui permettent à chacun·e de se guérir et de s'épanouir.

Pour compléter cette introduction au « travail de l'ombre » par le prisme d'universitaires féministes et décoloniales, nous ajoutons cette citation d'Anzaldúa, elle aussi tiré de l'article de Bhattacharya :

> Dans le travail de l'ombre, le problème fait partie de la guérison — vous ne guérissez pas la blessure ; c'est la blessure qui vous guérit. Tout d'abord, il faut reconnaître et accepter la *herida* (la blessure). Ensuite, il faut avoir l'intention de guérir. Puis, il faut plonger totalement dans cette blessure — prêter attention à ce que le corps ressent, vivre la désintégration et la dislocation. La rupture et la fragmentation psychique mènent à un dialogue avec la blessure. Ce dialogue, à son tour, ouvre l'imagination, et les images

---

[392] Notre traduction. BHATTACHARYA, Kakali, « Walking through the Dark Forest: Embodied Literacies for Shadow Work in Higher Education and Beyond« , Journal of Black Sexuality and Relationships, Vol. 4 · No. 1, 2017

[393] AnaLouise Keating (née en 1961) est une universitaire américaine, professeure en études multiculturelles à la Texas Woman's University. Spécialisée dans les études féministes, queer et décoloniales, elle est particulièrement connue pour ses travaux sur la post-oppositionnalité et son rôle d'éditrice des œuvres de Gloria Anzaldúa. Keating a contribué de manière significative aux réflexions sur l'intersectionnalité et les relations interpersonnelles comme vecteurs de changement social.

éveillent une conscience de quelque chose de plus grand que nos blessures individuelles, nous permettant d'imaginer des moyens de traverser les désorientations du *nepantla* pour atteindre la plénitude et nous connecter aux autres sur la planète. Enfin, il faut plonger ses mains dans le désordre, plonger ses mains *en la masa* (la masse), dans des actes matériels, pratiques, spirituels et politiques incarnés.[394]

Le *travail de l'ombre* consiste à entrer en dialogue avec ses propres blessures et cet extrait nous raconte comment ce dialogue représente un véritable travail en plusieurs étapes, non un simple exercice d'imagination. Le but du travail de l'ombre est de produire un imaginaire de signes et de métaphores par la création d'images et de mots qui permettent ce que nous appellerons une « interface ». *Travailler l'ombre* représente ainsi le geste de créer une interface entre des blessures issues d'un passé traumatique et la personne que nous sommes aujourd'hui. Ce travail d'interface entre passé et présent est très proche de la notion de figures de pensée mentionnée par Larue, évoquée dans la partie 2 pour expliquer le fonctionnement de la pensée de Haraway ou de Deleuze et Guattari. La question de la création d'images et de la visualisation fait elle-même écho à l'approche que Bachelard développait dans sa conférence à propos de *La radio comme possibilité de rêve éveillé*. Nous commençons ainsi à voir apparaître notre propre figure de pensée où s'intriquent *rêver l'obscur*, *figure de pensée* et *rêverie radiophonique*. Enfin, l'idée d'auto excavation comme le propose Bhattacharya renvoie aussi à cette notion d'abyme autour de laquelle nous gravitons depuis la deuxième partie de notre thèse.

Un autre point important soulevé par cette citation est la mention du mot *Nepantla*. Le concept de *nepantla* a été popularisé par Anzaldúa, dans ses travaux sur

[394] Notre traduction. ANZALDÚA, Gloria. E, « Let us be the healing of the wound: The Coyolxauhqui imperative— La sombra y el sueño. In A. Keating (Ed.), *Light in the dark: Luz en lo oscuro* (pp. 9– 23). Durham, NC: Duke University Press.

l'identité et les frontières culturelles. *Nepantla* est un mot *nahuatl*[395] qui signifie littéralement « espace entre deux mondes » ou « terre intermédiaire ». Anzaldúa l'utilise pour décrire un état liminal de transition et de déplacement, où l'on se trouve entre deux réalités, souvent sans appartenir pleinement à aucune d'entre elles. C'est l'espace dans lequel par exemple son identité texane cohabite avec son identité mexicaine, un espace instable, imprévisible et toujours en mouvement, qui peut engendrer des sentiments d'inconfort et de transformation. *Nepantla* représente un lieu de transformation profonde, où les identités se remodèlent à mesure que l'on traverse ces frontières culturelles, spirituelles et personnelles, l'espace dans lequel les différentes parts qui nous composent se rencontrent pour faire connaissance, pour coexister ou entrer en conflit, l'espace de nos multiples *Sois*.

[395] Le nahuatl est une langue autochtone parlée principalement au Mexique, autrefois la langue des Aztèques. Elle appartient à la famille des langues uto-aztèques et est toujours utilisée aujourd'hui par certaines communautés indigènes. « Nahuatl », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Nahuatl&oldid=219836336>, consulté le 30 octobre 2024.

b) Multiplicité et intersection des Sois

Le « travail de l'ombre » permet d'entrer en connexion avec les différentes parts de *Soi*, ce qui rejoint le concept de *la cyborg* exposé dans la partie 2 : ici, *la cyborg* est en permanence en train de résoudre et de se réapproprier les différents morceaux qui la composent afin de casser la binarité qui tente de la fragmenter entre organique et technologique, sujet et objet, travail et libido. La pensée d'Anzaldúa prolonge ce que tente de faire Haraway avec *la cyborg*, transforme la proposition de *recodage* de la cyborg en « travail de l'ombre » et en écriture pour la théoriser.

Anzaldúa, comme Bhattacharya, utilise régulièrement les termes de *self* et de *selves* dans leurs textes. Si le terme *self*, peut être facilement traduit par « soi » en français comme dans « soi-même », sa version au pluriel est plus complexe car « soi » est avant tout un pronom réfléchi renvoyant à la troisième personne du singulier. Il y a ici un jeu de ficelles dont il faut remonter certains fils pour mieux comprendre de quoi l'on parle. Le *Soi* est aussi un concept important dans la pensée de Carl Gustave Jung en psychologie analytique et représente l'union du conscient et de l'inconscient chez une personne, représentant ainsi la psyché dans son ensemble (figure 34) est le but du processus d'individuation, à travers lequel l'individu intègre toutes les facettes de sa psyché, y compris les aspects refoulés. Jung nomme *persona* le masque social que l'individu porte pour interagir avec le monde extérieur.

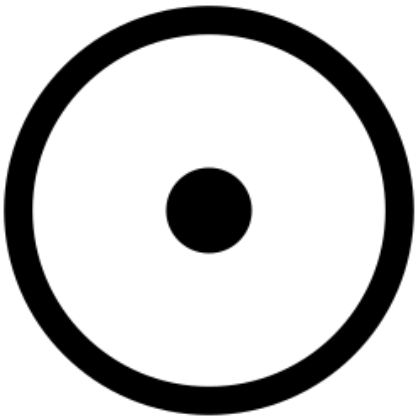


Figure 34 Jung utilise le symbole alchimique du Soleil pour représenter le Soi, le point central représente l'ego, le soi enveloppe à la fois le cercle et le point

Ainsi s'identifier trop à la *persona* empêche l'individu d'accéder à son *Soi* authentique. Il définit ensuite les notions d'*anima* et d'*animus* qui représentent les aspects inconscients du féminin et du masculin. Pour Jung, ces archétypes agissent comme des ponts entre la conscience et l'inconscient, facilitant l'intégration de ces éléments dans le processus d'individuation, l'individuation nécessitant l'intégration de la *persona*, de l'*anima*, de l'*animus* et du contenu de notre inconscient pour atteindre le *Soi*. Ce concept a ensuite été exploré dans la psychologie anglo-saxonne par des penseurs comme Donald Winnicott, qui ajoute la notion de vrai *self* et qui est camouflé par le faux *self* et pour lesquels le mot anglais a été conservé dans la traduction française qui suggère le fait qu'il n'y ait pas qu'un seul *Soi* mais plusieurs. Enfin, à travers l'analyse transactionnelle, Berne[396] revisite l'approche de Freud sur l'égo, pour laquelle nous utilisons les termes *ça, moi* et *surmoi* de l'allemand *es, ich, uber-ich* et traduits en anglais par *id, ego, super ego*. Berne reconfigure ce modèle psychologique et propose d'ajouter au *moi* trois distinctions que sont *l'Enfant, l'Adulte et le Parent* et qui seraient comme

[396] Eric Berne, Sylvie Laroche et Eric Berne, *Analyse transactionelle et psychothérapie*, Paris, Payot, coll. « Petite bibliothèque Payot », 1995, 279 p.

trois modes différents de gestion des émotions, l'important ici étant de commencer à penser que le *soi*, n'est plus quelque chose de figé comme dans l'approche du *moi* freudien, mais quelque chose à la fois fluide et composé de plusieurs éléments.

Nous n'irons pas plus loin sur le champ de la psychologie car même si cette thèse ne peut s'empêcher de *flirter* en permanence avec la psychologie et le soin, nous nous intéressons avant tout à un geste de création. Ce geste de création se construit entre une approche de la magie néopaïenne basée sur le langage, une méthode scientifique qui repose sur la construction de motifs et de figures de pensées alliant pratique et théorie et sur une pratique des musiques électroniques improvisées transposée à la radio en direct. Ce geste de création comporte aussi sa part d'écriture. Pour cette raison, nous laissons là les considérations sur la psychologie. Il nous importe désormais de savoir d'où viennent les termes que nous utilisons : l'idée d'un *Soi* multiple comme une matière disposant d'une plasticité avec laquelle nous pouvons travailler n'est pas une idée hors sol, mais bien la continuité d'une pensée déjà existante. Il n'en faut pas beaucoup plus à une bande de ren@rdes post #metoo pour organiser des workshops et lancer des projets. Toutefois il est important de considérer que la notion de *selves* comme multiplicité qui nous compose ou comme itinéraire rémanent d'une construction de soi est un paradigme important dans plusieurs courants féministes. Anzaldúa et Bhattacharya sont toutes deux des représentantes du féminisme postcolonial qui intègre autant la question du racisme dans l'émancipation féministe que celle du métissage dans la construction des identités et dans lesquels les mixités culturelles des personnes colonisées produisent des conflits internes. Ce conflit interne, Anzaldúa invite à le résoudre à travers ce qu'elle appelle la *new mestiza*[397], le nouveau métissage, dans laquelle les identités contradictoires sont intégrées et conscientisées par la personne, *Nepantla* étant l'espace interne dans

[397] Gloria Anzaldúa, *Borderlands: la frontera: the new Mestiza*, 4th ed, San Francisco, Aunt Lute Books, 2012

lequel cette intégration devient possible parce que nos différents *selves* peuvent s'y rencontrer.

Un autre champ qui utilise le concept de *selves* est celui des transidentités et son enjeu est peu différent. Dans l'ouvrage *Trans Bodies, Trans Selves*[398], l'article *Our Many Selves*[399] explore en profondeur la multiplicité des identités et surtout des termes dans le contexte des expériences transgenres et non-binaires :

> Il existe de nombreuses façons de s'identifier au sein des communautés trans. Nous pouvons nous désigner comme des hommes trans ou des personnes transgenres de femme à homme (FTM/F2M) si nous avons été assignés femmes à la naissance (AFAB) et que nous nous voyons comme des hommes. Nous pouvons nous considérer comme des femmes trans ou des personnes transgenres d'homme à femme (MTF/M2F) si nous avons été assignés hommes à la naissance (AMAB) et que nous nous voyons comme des femmes. Ceux d'entre nous qui sont plus jeunes peuvent s'identifier comme des garçons trans ou des filles trans plutôt que comme des hommes ou des femmes trans.[400]

L'article compile ainsi une dizaine de témoignages qui permettent d'exprimer les difficultés que peuvent avoir des personnes à trouver les mots pour se définir, pour se nommer. Un certain nombre de termes comme transexuelle ont été inventés par le corps médical et désignaient jusqu'à récemment des pathologies. Ces termes n'incluaient pas non plus des identités qui cherchent à exprimer une relation au genre qui dépassent la binarité homme-femme, mâle-femelle, pour penser les relations et les identités que les personnes trans développent avec elles-mêmes et avec leur propre corps, avec leurs

---

[398] Laura Erickson-Schroth (dir.), *Trans bodies, trans selves: a resource for the transgender community*, Oxford, Oxford University Press, 2014.

[399] « Simmons & White - Our Many Selves | PDF | Transgender | LGBTQIA+ Studies », dans *Scribd*, en ligne, <https://www.scribd.com/document/445914020/Simmons-White-Our-Many-Selves>

[400] Notre traduction. *Ibid*. p.5

partenaires ou avec leur sexualité et, enfin, avec les espaces publics comme ceux de la rue et du travail. L'article alterne entre des passages écrits de façon descriptive et des témoignages en italiques qui racontent comment certaines personnes, dont les noms restent anonymes, se perçoivent et se *genrent* :

> Je suis une pédé queer, pansexuelle, polyamoureuse, fétichiste et femme genderqueer. 'Queer' est ambigu et fluide. Comme 'genderqueer', il critique le système binaire et crée un espace pour que je puisse vivre en dehors des limites de ce système. Mais le terme 'queer' est aussi important pour moi à cause de sa dimension politique. Évidemment, tous les queers ne pensent pas de la même manière, mais pour moi, être queer signifie questionner et/ou rejeter les visions normatives. Parmi mes propres convictions, il y a le démantèlement du capitalisme et la redistribution des richesses ; la fin du système carcéral ; et l'élimination de la binarité de genre. Le terme bisexuel suppose qu'il n'existe que deux genres, ce qui est inexact. Je suis attiré·e par les queers et les pédés de tous les genres, donc 'pansexuelle' est l'identité qui me correspond. Je suis femme, bien que pour l'instant je me retienne de m'habiller ou d'apparaître comme je le voudrais, car la plupart des gens me perçoivent comme femme et je veux être perçue comme une femme genderfucker[401], pas comme une femme.[402]

Les processus de transition prennent du temps et impliquent parfois de jongler avec plusieurs identités entre le travail, la famille, l'intimité et nous pourrions aussi ajouter la vie en ligne. Dès lors nous pourrions nous demander comment coexistent les *selves* au cours de nos transitions ? La dichotomie que propose Winnicott entre vrai *self* et de faux *self* est-elle encore pertinente et surtout nécessaire en cours de transition ? Et

---

[401] Un genderfuck (anglais : gender bender), en argot LGBT, est une personne qui perturbe, ou « fléchit » (de l'anglais bend), les rôles de genre. C'est un terme spécifique de la théorie queer qui est principalement développé dans le monde anglo-saxon. « Genderfuck », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Genderfuck&oldid=219708506>, consulté le 30 octobre 2024.

[402] *Ibid*. p.10

si, à la manière dont Bern définit le *self*, le Moi, était constitué d'ue enfant, d'ue adulte et d'ue parentᵉ, alors comment s'assurer que l'enfant soit bien traité·e et qui l'aiderait à grandir ?

Un autre point abordé par l'article est l'importance de la notion de d'*intersectionnalité* dans la construction des identités *trans* :

> Les multiples identités et espaces que nous occupons peuvent être interprétés à travers l'idée d'intersectionnalité, un concept introduit par la juriste Kimberlé Crenshaw[403] (1991) et largement utilisé par les féministes de couleur. L'intersectionnalité est l'idée que nos identités sont complexes – nos expériences en tant que personnes d'un genre, d'une race, d'une sexualité, d'une capacité ou d'une ethnie spécifique sont interconnectées et ne peuvent être séparées. L'intersectionnalité nous permet d'aborder la discrimination trans comme un système d'oppressions interconnectées plutôt que comme une oppression basée uniquement sur le genre. Faire face à la discrimination liée à l'un de ces facteurs, en plus de la transphobie, peut être dévastateur, en particulier pour ceux qui ont été rejetés par leurs familles ou qui ont peu de soutien communautaire, financier ou psychologique.[404]

L'intersectionnalité permet donc de mieux comprendre comment les femmes issues de minorités, en particulier les femmes de couleur, vivent des formes de discrimination qui sont à la fois spécifiques et multiples, dues à l'interaction de ces différentes oppressions. Le féminisme intersectionnel milite pour une justice sociale qui reconnaît et combat ces oppressions croisées. Pour revenir à ce que ce qui a été formulé

---

[403] Kimberlé Williams Crenshaw, née en 1959 à Canton, est une féministe américaine majeure de la critical race theory, juriste et professeure à la UCLA School of Law (en) et à la Columbia Law School, spécialisée dans les questions de race et de genre ainsi qu'en droit constitutionnel. Elle est également la fondatrice du Center for Intersectionality and Social Policy Studies (CISPS) de la Columbia Law School et de l'African American Policy Forum (AAPF), ainsi que la présidente du Center for Intersectional Justice (CIJ), basé à Berlin. Elle est particulièrement connue pour avoir développé et popularisé le concept d'intersectionnalité. (wikipédia https://en.wikipedia.org/wiki/Kimberl%C3%A9_Crenshaw)

[404] « Simmons & White - Our Many Selves | PDF | Transgender | LGBTQIA+ Studies ». p.19

dans la partie précédente, la notion de *nepantla* proposée par Anzaldúa désigne justement le fait d'accéder, de créer ou d'atteindre en soi-même l'espace dans lequel l'ensemble des oppressions que nous subissons et qui, tristement, participent à nous définir intimement et socialement, se résolvent.

Le point central de l'article est l'idée que la multiplicité des identités, et donc des *selves*, n'est pas un obstacle à la cohérence de l'individu, mais plutôt une source de résilience et de force. En naviguant entre différents rôles ou identités en fonction des attentes sociales, culturelles ou personnelles, les personnes trans et non-binaires parviennent à se créer des espaces de liberté où elles définissent ·ls-mêmes leurs parcours identitaires. L'article montre comment la fluidité identitaire est une force, notamment en offrant des possibilités de résilience dans un monde qui impose des catégories rigides de genre et d'identité. Cette flexibilité permet aux personnes trans d'intégrer et de concilier diverses facettes d'elles-mêmes, en résonance avec leur genre, leur sexualité, et d'autres aspects de leur identité, faisant du parcours de transition un long processus de réécriture de soi, bien plus qu'une pathologie. Ainsi, transitionner est un mouvement mais aussi un geste qui donne son sens au suffixe *trans* qui signifie *à travers, au-delà, de manière à changer* ; ce qui suggère que transitionner ne signifie pas seulement aller d'un point A à un point B, mais consiste à produire le mouvement et à reconfigurer le rapport à soi-même et à nos multiples soi pour se construire par-delà la notion d'identité telle qu'elle est imposée et transmise dans notre société, c'est-à-dire de manière binaire.

c) Spéculer la SF Obscur

Nous n'irons pas plus loin sur le champ de la psychologie car même si cette thèse ne peut s'empêcher de flirter en permanence avec la psychologie et le soin, nous nous intéressons avant tout à un geste de création qui se construit entre une approche de la magie néopaïenne basée sur le langage, une méthode scientifique qui repose sur la construction de motifs et de figures de pensées alliant pratique et

théorie et sur une pratique des musiques électroniques improvisées transposée à la radio en direct, et ce geste de création comporte sa part d'écriture.

Dès lors, nous avons désormais tout ce qui est nécessaire pour définir avec précision le geste créatif chez rΔΔdio cΔΔrgo. Le geste créatif que rΔΔdio cΔΔrgo cherche à produire est donc un geste de *soin*. L'utilisation du mot *soin* souligne l'intention de faire lien avec les mots anglais *care* et *heal*. Si *care* renvoie au fait de *faire attention*, de *prendre soin* et de *s'occuper de*, *heal* est lui beaucoup plus lié au fait de *guérir* ou d'*être soignée* et de *cicatriser*. Dire que le geste créatif chez rΔΔdio cΔΔrgo est un geste de soin revendique le fait qu'avant toute chose, il réclame d'être *soigneux*·se et c'est par l'écoute que se produit ce *soin*, comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent. rΔΔdio cΔΔrgo, en cherchant à intégrer la pratique néopaïenne de *rêver l'obscur*, s'inscrit aussi dans une démarche de « travail de l'ombre » comme l'utilisent certaines théoriciennes du féminisme intersectionnel et cette pratique relève d'une volonté de guérison. Comme nous le répétons depuis le début de cette thèse, *reclaim* signifie « se réapproprier afin de guérir et de lutter en même temps » et, ici, le processus de guérir, *heal*, est en mesure de se produire par deux stratégies qui opèrent en même temps : l'utilisation du « travail de l'ombre » afin d'entrer en dialogue avec nos propres blessures comme l'écrit Anzaldúa, mais aussi une expérience d'appartenance particulière produite par l'écoute, la mise en commun des vulnérabilités, la prise de risque liée au direct, à l'improvisation ou à la mise à nu dans un cadre qui la permet mais qui ne la contraint ou ne l'oblige jamais.

Par-delà les paradigmes d'adresse et de réception, ou la dichotomie entre immersion et interaction, rΔΔdio cΔΔrgo propose donc, à travers sa pratique, d'imaginer le plateau-radio en tant que dispositif permettant la réalisation d'un « travail de l'ombre » collectif et radiophonique, c'est-à-dire qui utilise les propriétés de la création sonore ainsi que celles propres au direct. En revanche, le geste de soin proposé par rΔΔdio cΔΔrgo ne repose pas que sur l'accès à un « travail de l'ombre » qui guérirait simplement des blessures passées, mais aussi sur une façon d'utiliser ce « travail de l'ombre » comme

moteur narratif pour écrire de la fiction spéculative, de la SF. *Spideralex* a apporté à rΔΔdio cΔΔrgo la pratique de la fiction spéculative et ce qu'elle appelle avec Sophie Toupin le *doing speculatively*, le « faire spéculativement ». *Faire spéculativement* est une invitation à reconsidérer nos manières de penser, mais aussi de *panser* nos rapports aux technologies à des fins de perturbation et de subversion des récits en place et des discours dominants. *Spideralex* et Toupin dans leur article, le définissent comme un geste de *re-imagination* du *hacking* :

> Faire spéculativement est un acte politique, car il s'agit d'une des multiples façons de réimaginer les enchevêtrements technologiques et infrastructurels qui façonnent notre monde. Cela sert également à exposer les technologies et infrastructures qui ont favorisé les processus (néo)coloniaux, tels que le vol et l'effacement des connaissances et techniques scientifiques autochtones, ainsi que l'éclatement des luttes de libération. En mettant en lumière ces contradictions, faire de la spéculation tente aussi de dé-privilégier et de dé-glorifier la science et la technologie. Dé-privilégier l'assemblage des humains et de la technologie (non-humaine) fait écho à l'acte de rendre visibles et de valoriser d'autres types d'assemblages avec le non-humain, comme la terre, les animaux et les plantes (Sundberg 2014).
>
> Faire spéculativement est une démarche infrastructurelle, car elle permet la circulation d'idées, de fables et de rêves parmi d'autres. À travers l'infrastructure, faire de la spéculation tente de perturber ou, du moins, de mettre en lumière les matérialités passées et présentes des sciences et technologies, qui sont remplies de contradictions et de tensions. Bien que les technologies (en particulier) soient utilisées par les mouvements de justice sociale dans le cadre de stratégies plus larges pour la liberté, la souveraineté ou l'émancipation, elles sont encore ancrées dans des processus de violence liés au travail, à l'extraction des ressources, au genre et/ou à la race. Faire de la spéculation tente de traiter et de rendre visible le cycle de production (de l'extraction à l'assemblage en usine) qui est trop souvent invisible dans les quêtes technologiques féministes pour créer de nouveaux imaginaires de technologies féministes. Ainsi, faire de la spéculation devient une mesure pour contrer l'ère

de l'extractivisme extrême (terre, sol, ressources naturelles, espèces, esprits, corps, données et rêves) dans laquelle nous vivons et qui met en danger notre capacité d'imaginer

Faire spéculativement, c'est aussi guérir et ressentir. Cela exige que les gens se soucient suffisamment des technologies féministes pour rêver d'elles afin de mieux les construire. Pour que les récits agissent comme des agents potentiels de transformation, ils ont besoin d'infrastructures appropriées, attentives et affectives pour les abriter. Comme le souligne Haraway, « en ce moment, la terre est remplie de réfugiés, humains et non humains, sans refuge » (2015, 160). Rêver de l'architecture de réseau, numérique et physique, dont nos histoires et rêves ont besoin, nécessite de l'attention, de la patience et de l'amour. Exposer la violence, l'ennui et le cynisme des technologies actuelles et de leurs infrastructures construites, puis essayer de proposer des moyens d'aller au-delà de ces réalités dystopiques, est épuisant. C'est pourquoi nos réseaux affectifs sont essentiels.[405]

La pensée de *Spideralex* et de Toupin repose sur l'idée que la spéculation technologique doit passer par les affects, comme elle doit viser à changer les infrastructures en profondeur pour les décoloniser, en rendant visibles les différentes étapes de production. Elle considère que plus l'on prend conscience de la manière dont se fabriquent les choses, plus nous sommes à même de comprendre comment et pourquoi nous en servir. Par la même occasion, plus notre imaginaire prend l'habitude de se plonger dans des réalités techniques rendues accessibles, plus il est en mesure de s'approprier ses propres besoins et de se considérer comme participant à une chaîne de production. Plus nous sommes à même de penser les technologies dont nous avons besoin, plus nous devenons à même de changer notre réalité matérielle en profondeur.

[405] Notre traduction. Sophie Toupin et Spideralex, « Introduction: Radical Feminist Storytelling and Speculative Fiction: Creating new worlds by re-imagining hacking », *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, nº 13, mai 2018, en ligne, <https://adanewmedia.org/2018/05/issue13-toupin-spideralex/>, p. 3

Cette approche de la technologie accessible et transparente, nou·s l'avons toujours intégrée avec rΔΔdio cΔΔrgo par une participation active à la conception et à la réalisation des directs. C'est aussi un point qui a participé à réduire la distinction entre celles et ceux qui fabriquent la radio et celles et ceux qui l'écoutent à la faveur d'une relation qui consiste à *faire* la radio. Ce que nous souhaitons faire ici est un peu différent. Nous souhaitons reprendre l'idée du *faire spéculativement* de Toupin et *Spideralex* afin d'être en mesure de projeter nos imaginaires vers des futurs désirables, des mondes à la fois possibles et surtout séduisants, mais nous voulons aussi être en mesure d'appliquer cette approche du *faire spéculativement* à propos nos multiples *Soi*.

Nous souhaitons ajouter ce dernier geste à l'approche du *soin* que propose la réappropriation de la création radiophonique en direct. Nou·s souhaitons utiliser l'oralité du direct afin de co-générer des *mondes chorals* basés sur les affects comme sur l'ombre de chacun·e, dans lesquels il est à la fois possible de guérir des blessures du passé, de sentir inclus et appartenir mais aussi d'y projeter de futures versions de nous-même et donc de nos multiples *Soi*. Cette pratique qui entremêle oralité, ombre et spéculation comme système narratif émergeant d'un *monde choral* la nommerons la *SF Obscure*.

IV - La SF Obscure ou l'écriture dæmonique

a) L'eau argentée, une invocation dionysiaque Hermaphrodite

Pour mieux comprendre cette idée de *SF Obscure* et de soin, nous allons nous intéresser aux deux expériences mentionnées dans les parties I et II, l'*Eau argentée* au Transpalette et la restitution des *Futurotopies*. Pour cela nous allons observer et comparer comment se crée le *monde choral*, par quel processus l'ombre et la spéculation se confondent pour permettre une réécriture des *Soi*, et de quelle manière cela se matérialise dans le son durant le direct. Comment penser le *faire spéculativement* dans

l'Eau *argentée* qui pourrait se voir comme un roman historique renaissant écrit à la première personne ? Il est important ici de voir l'*Eau argentée* comme un geste uchronique. L'uchronie est un genre narratif qui imagine des mondes alternatifs en modifiant un événement clé de l'Histoire. En partant du principe « et si… », l'uchronie (Saint-Gelais 199) explore ce qui aurait pu se passer si un événement historique avait évolué différemment. Le terme vient du grec « ou » (non) et « chronos » (temps), signifiant littéralement « temps qui n'existe pas » ou « temps fictif », Richard Saint-Gelais[406] parle lui de « pseudo-passé ». L'uchronie permet ainsi de réécrire l'histoire en imaginant des réalités alternatives où certaines décisions ou événements ont changé le cours du monde. Les spéculations que nou·s décidons de projeter dans l'*Eau argentée*, sont « et s'il y avait eu des romances trans et/ou lesbiennes durant l'Inquisition, comment est-ce qu'elles seraient organisées ? » ; « et s'il y avait eu des parcours de transition au début de la Renaissance, à quoi auraient-ils pu ressembler ? », ce qui nou·s a amené à spéculer sur le rapport qu'Eleno aurait pu avoir avec son corps et à son identité durant cette période de l'Histoire. Nous touchons ici à un point délicat avec lequel il nous faut combiner. Il y a dans l'*Eau argentée* une utilisation du corps et de l'identité d'Eleno. Cette utilisation, dans notre appropriation ou réappropriation, reste inappropriée et biaisée et il est important de le mentionner. Nou·s avons toujours vu dans Eleno, non pas le parcours d'un homme trans mais surtout celui d'une personne trans assignée femme à la naissance, et racisée dans une quête d'émancipation dont la figure de l'*hermaphrodite* devient une stratégie de survie. Il paraît important de préciser que parmi toutes les histoires que la vie d'Eleno permet de raconter, nous avons décidé de raconter celle-ci, plutôt qu'une autre. Eleno nou·s permet d'invoquer et d'incarner l'allégorie à la fois d'une émancipation mais aussi d'un martyre *transféministe* dont nou·s étions en recherche à ce moment de no·s vies et ce n'est peut-être pas de cette manière qu'Eleno souhaitait être raconté. Nous employons le terme de *transféminisme* pour son double

[406] Richard Saint-Gelais, *L' empire du pseudo: modernités de la science-fiction*, Québec, Éd. Nota Bene, 1999

sens de « féminisme qui inclut et défend les droits des personnes trans », et pour le sens que lui donne parfois la langue espagnole notamment à travers le mouvement Post_Op[407] qui en élargit la définition à un niveau plus intersectionnel et l'oriente vers la réappropriation des technologies au service des personnes *minorisées*. C'est pour incarner cette intersection que nou·s multiplions les voix, les versions d'Eleno et les possibilités d'écriture parce qu'au moment où nou·s rencontrons son histoire, c'est nou·s qui sommes alors fragmentées et en quête de reconstruction. Réaliser qu'Eleno a existé pour de vrai participe à soulager quelque chose en nou·s par un étrange effet de miroir dans lequel aucune d'entre nous ne lui correspond réellement mais nou·s sommes toustes en mesure de nou·s projeter dans une partie de son histoire. Dans notre *faire spéculativement*, nous imaginons des pratiques, des sexualités ou des gestes chirurgicaux qui ne sont pas nécessairement décrits dans les archives consultées. Les extraits suivants contiennent des descriptions crus et corporellement violents. Il n'est pas nécessaire de les lire si le lectorat n'est pas à l'aise avec ce type de représentation :

> 8 (Marie)[408]
>
> À l'abri dans ma chambre, éclairée à la lueur des bougies, je saisis la corne de bœuf et la plonge dans un bain de vinaigre. Une fois qu'elle est bien sèche, je la couvre de plumes collées avec du miel. Quand la forme me paraît convenable et suffisamment confortable, je l'enroule soigneusement d'une large bande de cuir pour maintenir le tout, en prenant garde à ne pas boucher le trou situé au bout de la corne. Je regarde mon œuvre, je le palpe et le promène sur ma peau pour en apprécier le toucher : l'olisbos est prêt. Avec des lanières de lin je l'harnache autour de mon bassin et je m'amuse à marcher avec dans la chambre en l'observant fièrement. Face au miroir, j'improvise une petite danse. Il tient bien entre mes jambes. Je me sens augmentée par cette présence rassurante, dont le poids est palpable

[407] Lucía Egaña Rojas, « Notes pour une technologie Transféministe », *CAHIERS DE LA TRANSIDENTITÉ N° 5*, décembre 2015, en ligne, <https://www.academia.edu/20158451/Notes_pour_une_technologie_Transf%C3%A9ministe>

[408] Les noms entre parenthèse correspondent au ceux de la performeuse qui lira ce passage

entre mes cuisses. Plus tard, je le recouvrirai d'huile pour satisfaire mes amantes ou bien j'urinerai à travers, debout, comme les autres //[409]

13 (Ambre)

Toutes les jeunes filles de mon époque connaissent les remèdes pour soigner leur intimité. Tandis qu'elles cherchent à prouver leur virginité, je dois détruire ma féminité. Ce jour-là, je m'enferme dans ma chambre avec une bouteille de vin. J'en bois la moitié puis j'attrape le fil et l'aiguille. Assise nue face au miroir, j'entreprends de coudre les lèvres de ma vulve. La première perforation est la plus difficile. Un peu de sang coule le long de ma cuisse, jusqu'au pied de la chaise. Je bois davantage pour me donner du courage, il ne faut pas que je m'évanouisse. Encore quelques couches à traverser et je réussis à refermer le rideau de chair. J'applique ensuite sur ma peau le remède fermenté : un mélange de vin, de grenade écrasée et d'eau de vie. La douleur me cloue au sol, et je perds connaissance pendant quelques heures. Il faudra recommencer chaque soir mais les effets sont visibles dès la première semaine : la peau s'est resserrée jusqu'à camoufler complètement l'entrée de la matrice. Le soir, je promène mes doigts sur la cicatrice boursouflée qui bientôt disparaîtra sous ma toison, avec la sensation de m'être rendu un merveilleux service. Mon sexe de femme n'est plus, Elena n'est plus.(toast avec la bouteille de vin)[410]

21 (Hannah)

† Juillet 1587. L'étau se resserre et je crains pour ma vie. Demain ils enverront les médecins du St Office pour m'ausculter. Je dois trouver une issue. Survivre à tout prix. Ne pas leur donner satisfaction, ne pas leur donner un corps intact, lisible, normé. Depuis ma cellule, je réussis à me procurer de l'orpiment en soudoyant un garde. Une fois la nuit tombée, je m'assure que les autres prisonniers se sont endormis, et je me mets à l'œuvre. Recourbée dans un coin de la pièce, je gratte la pierre dorée sur la paroi du mur pour la réduire en poudre, puis je la dépose sur mon entrejambe et sur mes pectoraux. J'approche maintenant la torche vers la poudre inflammable. Chaleur intense. À son contact, l'orpiment se

[409] rΔΔdio cΔΔrgo, *L'eau argentée est le divin mystère*, Transpalette, Bourges, 2018. 18
[410] *Ibid*. section 13

transforme en sulfure d'arsenic et me brûle profondément la peau. Par-delà la douleur de mon corps qui fond, des cloques qui se forment en surface, de la couleur du cuir tanné je me dis : plutôt n'être plus rien que d'être jugée femme.[411]

Ces différents gestes de réappropriation et de *hacking*[412] du genre et du *Soi*, nou·s les spéculons et les imaginons à partir d'une documentation éparse. Celle-ci est constituée d'œuvres de fiction mettant en scène des protagonistes qui bandent leur torse, des lectures sur les pirates Anne Bonny et Mary Read[413], des ouvrages sur le genre à travers l'histoire, des essais sur les sages-femmes et les herboristes[414] ou des revues universitaires sur le corps et les modifications corporelles comme Quasimodo[415], ainsi que l'approche de Monique Wittig[416] pour décrire les corps et le désir. Ces scènes sont aussi nourries de discussion sur l'automutilation et par des séances de tatouages entre ami·s qui font partie de nos quotidiens. Nou·s les ajoutons pour nou·s, parce que cela nous fascine autant que cela nou·s fait peur, parce que cela nou·s permet de nous projeter dans l'idée d'un corps qui peut changer, qui s'autorise à changer et qui a le droit de changer, parce que ce qui est arrivé à Eleno peut arriver à chacun·e d'entre nous ; parce que nous

411 *Ibid*. section 21

412 Nous en profitons pour faire apparaître dans cette note de bas de page la personne de Mckenzie Wark. McKenzie Wark est une théoricienne australienne, écrivaine et professeure, spécialisée dans la culture numérique, la théorie critique et les médias. Dans le « Hacker Manifesto » (2004), McKenzie Wark conceptualise les hackers comme une nouvelle classe sociale distincte, dont l'activité principale est la production et la manipulation d'informations et d'idées plutôt que de biens matériels. Elle critique la propriété intellectuelle, affirmant qu'elle confisque les créations des hackers pour les mettre au service de la « classe vectorielle », ceux qui contrôlent les réseaux de communication et l'accès à l'information. Wark voit dans le hacking un acte de résistance contre la privatisation du savoir, défendant la libre circulation des connaissances et la remise en question des structures de pouvoir traditionnelles. Selon lui, les hackers ont le potentiel de transformer radicalement l'ordre social en brisant les monopoles de l'information et en favorisant une société plus ouverte et collaborative.

413 DEFOE, Daniel, *Femmes pirates: Anne Bonny & Mary Read*, Editions Libertalia, 2015

414 EHRENREICH, Barbara, ENGLISH, Deirdre, *Sages-femmes et Infirmières : Une histoirE des femmes soignantes*, Collection Sorcière, Éditions Cambourakis, 2015

415 COLLECTIF, *Modifications Corporelles*, Revue Quasimodo, N° 7, 2003

416 Monique Wittig, *Le corps lesbien*, *op. cit.*

sommes femmes, parce que certaines d'entre nous sont *gouines*, *bi* ou *pan*[417], que d'autres sont *trans* et que d'autres sont noires. « Travailler l'ombre » dans le cas de l'*Eau argentée*, c'est projeter la somme de toutes nos *matières noires* et additionner les timbres de tous nos « cris » dans une *fiction-panier* uchronique inspirée par l'existence d'une seule et unique personne qui les contiendrait toutes.

Incarner Eleno, c'est incarner cette part de nou·s-mêmes qui pourrait finir sur un bûcher[418]. C'est ressentir l'effroi tout en utilisant le dispositif pour ressentir la joie de ne pas être seule et d'être toujours en vie. La fin de la performance s'oriente vers une forme de climax qui ne nous convient pas encore pour cette version. Des phrases sont notées sur la partition et chacun·e est invité·e à les lire de manière aléatoire, en se coupant la parole, en répétant les phrases sous la forme de canon ou en les superposant :

> Tambour pulsation forte / CRESCENDO DRONE + REVERBE
>
> 26 (Tout le monde)
>
> Mon sexe n'est pas mon identité
>
> Il n'y a pas de nature féminine
>
> Ma couleur de peau n'est pas mon identité
>
> Se défaire des normes pour accomplir nos désirs
>
> Je suis plurielle, Je suis complexe
>
> N'avoir comme limite que celle de ma volonté
>
> Je suis multiple - à facettes

---

[417] La bisexualité désigne l'attirance romantique ou sexuelle pour deux genres ou plus, souvent homme et femme, mais pas exclusivement. La pansexualité, quant à elle, implique l'attirance pour des personnes de tous genres, sans distinction de genre comme critère principal. Tandis que la bisexualité reconnaît une attirance pour plusieurs genres, la pansexualité transcende les catégories de genre.

[418] Nous utilisons ici le conditionnel présent de « pourrait » et non le conditionnel passé de « qui aurait pu » car au vue des dernières élections, des lois en vigueurs et de l'acharnement actuel médiatique actuel contre les représentation des personnes trans, racisées ou des sexualités alternatives, cette peur du bûcher est encore en vigueur.

Surpasser la douleur pour transformer le corps

Centrée, mais en mouvement

Transformer le corps pour être libre

Éblouir quand je le désire

Pour être moi

Lui de jour, elle de nuit

Ne plus être limitée par ce que l'on attend de moi

Elle de jour, lui de nuit

Absolument rien ne m'est hors de portée

La robe, la couronne, le collant, la botte

Porter les cheveux courts

Matériaux distincts de ma peau

Porter les cheveux longs

Peau qui aime une autre peau

La barbe, le poil apparent

La peau rasée de près

Désirer plus fort

Avancer le pied léger

Se défaire de la honte

Devenir non-homme

Danser, danser, faire vibrer le corps libre

Devenir non-femme

Rire, jouir, détruire les murs autour

Devenir hermaphrodite

ARRÊT DU TAMBOUR[419]

---

[419] rΔΔdio cΔΔrgo, *L'eau argentée est le divin mystère*.

Sur cette partie Aurélia joue du tambour et de la shrutî box, un accordéon utilisé dans la musique indienne, pour créer une pulsation qui accélère, tandis que Nina densifie un drone avec ses synthétiseurs. Il n'y a plus de bruitage, toutes les voix sont présentes et l'effet que nou·s cherchons mais que ne nou·s ne parvenons pas à produire sur cette version est celui d'une catharsis, c'est-à-dire une expérience esthétique qui permet de rendre acceptable ce que Nietzsche appelle la souffrance et le chaos dans la tragédie grecque, produisant ainsi une libération émotionnelle qui sépare les bonnes émotions des mauvaises. La tragédie grecque est écrite à l'adresse d'un public et de spectateurtrices afin qu'ielles accèdent à cet état cathartique. Mais l'*Eau argentée* est avant tout une forme théâtralisée qui s'adresse aux participantes avant de s'adresser au public et la notion qui nous intéresse ici va être avant tout celle du *dionisyaque* chez Nietzsche, plus que celle de la catharsis.

Dans *Naissance de la tragédie* (1872), Nietzsche oppose ce qu'il appelle l'*apollinien* au *dyonisiaque*. L'apollinien découle du dieu Apollon, qu'il définit comme « dieu de toutes les forces plastiques, est simultanément le dieu de la divination. Étymologiquement le "resplendissant", la divinité de la lumière, il régit également la belle apparence du monde intérieur de l'imagination »[420]. Apollon symbolise pour Nietzsche l'idéal grec de la forme, de la mesure, et de la perfection esthétique. Il représente une vision ordonnée et harmonieuse du monde, où les forces chaotiques sont maîtrisées. Il décrit aussi l'*apollinien* comme un moyen de se protéger des réalités brutes et chaotiques de la nature. Apollon, en tant que dieu de l'illusion et de l'apparence, offre une évasion des forces destructrices du monde, créant un monde où la beauté et la perfection dominent, pour permettre d'échapper à la dureté de la réalité par le biais de l'art et des formes idéalisées. Cette force de l'harmonie et de la mesure, Nietzsche

[420] Friedrich Nietzsche et Patrick Wotling, *La naissance de la tragédie: ou hellénisme et pessimisme*, Nouvelle éd., Paris, Librairie générale française, coll. « Classiques de la philosophie », 2013, p. 83

l'oppose au *dionysiaque*, qui découle de Dionysos, le dieu qui « éveille cette extase mystique qui fait perdre à l'individu sa propre conscience, pour ne faire qu'un avec la force créatrice universelle[421]. » Dionysos représente ainsi une force qui fait perdre à l'individu sa conscience propre pour fusionner avec les forces créatrices d'une nature perçue comme sauvage et chaotique. Le dionysiaque est ainsi associé à une forme d'ivresse et de perte de soi dans laquelle les frontières de l'individu se dissolvent dans une expérience collective extatique et dans laquelle Dionysos incarne à la fois la création et la destruction, l'aspect dual ou *oxymorique* de la vie où la joie et la souffrance sont inextricablement liées, tout comme les humains avec les non-humains.

Pour Nietzsche la tragédie grecque représente ainsi l'alliance de l'*apollinien* et du *dionysiaque* et cette distinction nous intéresse pour plusieurs raisons. La tension que Nietzsche décrit entre *apollinien* et *dionysiaque*, nous la retrouvons dans l'*Eau argentée*. L'écriture de la pièce et la mise en place du dispositif procèdent d'une approche *apollinienne* dans laquelle une mesure et un calibrage sont bien effectués tant par le travail d'écriture d'Aurélia que par mon* écriture de la musique. L'*agencement* produit par les deux permet d'opérer sur les performeuses, un effet de « lâcher-prise », c'est-à-dire un renoncement au contrôle, une confiance dans l'incertitude, et une acceptation dans la capacité à faire face aux imprévus. Ce lâcher-prise, Nietzsche le définit avec les mots suivants : « Sous l'influence de l'ivresse dionysiaque, le moi subjectif s'oublie complètement[422]. » Si l'*Eau argentée*, en tant que performance, peut complètement s'imaginer comme un rituel cathartique dans lequel une écriture apollinienne qui allie recherche documentaire, spéculation uchronique et partition ouverte peut mener à une expérience dionysiaque et extatique collective, puissante et nécessaire, ça n'en n'est pas pour autant une expérience de travail de l'ombre pour les performeuses. À cette étape de

---

421 *Ibid.*, p.
422 *Ibid.* p.

travail sur l'*Eau argentée*, la part de *SF Obscure* qui nou·s permet une réécriture nou·s-même se situerait dans l'écriture de la pièce elle-même à travers la recherche documentaire et les discussions qu'Aurélia et moi* avons pour imaginer la performance.

Eleno nou·s permet de nou·s rapprocher de ces parts de nou·s-même qui seraient blessées ou de ces futurs *Soi* que nous aimerions devenir tout en nou·s protégeant : la figure d'Eleno nou·s donne la force d'être courageuses tout en nou·s cachant derrière lui et derrière le mythe de l'*hermaphrodite*. Nou·s lui en sommes reconnaissantes, mais ça n'est pas exactement ce que nou·s voulions à l'époque, ni ce que nous cherchons dans cette thèse. L'expérience de l'*Eau argentée* est donc davantage une expérience de chœur, au sens musical comme au sens théâtral, que la création d'un *monde choral*. C'est-à-dire que la diversité des timbres ne permet de parler que d'une seule et unique voix, un peu comme durant un *mix-up*, et non comme la somme de différentes voix qui, une fois enchevêtrées, permettent de raconter une multitude d'histoires d'un monde possible sonore et polyphonique. Pour mieux comprendre la complexité de parvenir à enchevêtrer *monde choral* et *SF Obscure*, il nous faut aller explorer une dernière notion dans la prochaine partie qui est celle du *dæmonique.* Avant cela, nous nous permettrons d'ajouter que même si l'*Eau argentée* ne représente pas le geste créatif de *SF Obscure* et, par la même occasion, l'esthétique dont nous sommes à la recherche, cette pièce représente, pour reprendre les termes que l'autrice luvan[423] utilise à propos de son uchronie Agrapha[424], l'*Eau argentée* reste avant tout une excellente manière de «

[423] luvan est une autrice, traductrice et artiste franco-belge née en 1978, dont l'œuvre se situe à la croisée de la science-fiction, du fantastique et du réalisme spéculatif. Elle est connue pour ses récits expérimentaux mêlant poésie et prose, tels que « Susto » et « Splines », où elle explore des thématiques comme l'écologie, le féminisme et la frontière entre humain et non-humain. Son travail se distingue par une écriture dense et immersive, souvent proche des formes hybrides et collaboratives.

[424] Luvan, *Agrapha*, Clamart, la Volte, 2020

reprendre le Moyen-âge aux fachos[425] » qui s'imagine qu'il n'y avait pas de personnes trans au Moyen-âge ou à la Renaissance !

b) Le dæmonique chez Paglia

L'ambiance est à la fois conviviale et en même temps de plus en plus exutoire. Le stress produit par l'effet du direct vient canaliser et rendre audible une colère collective chargée d'oppressions systémiques qui se manifeste entre les mots des ures et la voix des autres. La diffusion en streaming a pour effet d'envoyer cette colère vers un ailleurs pour se diluer dans les réseaux ou plutôt les abysses d'un streaming qui n'a d'adresse que les participantes et la terre. Nou·s aimons dire qu'elle retourne à la terre par le réseau électrique et qu'ainsi, cette colère ne heurtera personne car le potentiel d'intensité électrique de la terre est égal à 0.

Si l'*Eau argenté* n'est pas nécessairement une performance dotée d'une esthétique dans laquelle *SF Obscure* se met à l'œuvre, qu'en est-il de la restitution des *Futurotopies* et quelles alternatives s'offrent à nous par-delà la tension entre apollinien et dionysiaque. Dans cette partie, nous allons nous intéresser à une notion à la fois différente et médiane de la tension proposée par Nietzsche, celle du *dæmonique*. Dans *Sexual Personae: Art*

[425] Tiré d'un entretien d'un entretien du 25 janvier 2023 mené par Héloïse Brézillon « Du genre au geste littéraire : les troubles de la science-fiction, poésie et performance. », Pratique et théorie de la création littéraire, CY Cergy Paris Université, 2024, s. p.

and Decadence from Nefertiti to Emily Dickinson[426], Camille Paglia[427] aborde la notion de ce qu'elle appelle le *daemonique* (*daemonic* en anglais). Nous l'écrirons *dæmonique* dans le cas de cette thèse pour nous l'approprier :

> Le sexe est dæmonique. Ce terme, courant dans les études romantiques des vingt-cinq dernières années, dérive du grec *daimon*, signifiant un esprit de divinité inférieure aux dieux de l'Olympe (d'où ma prononciation « daimonique »). Œdipe une fois exclu devient un *daimon* à Colonne. Le mot en est venu à désigner l'ombre gardienne d'un homme. Le christianisme a transformé le dæmonique en démoniaque. Les Grands daemons n'étaient pas mauvais — ou plutôt ils étaient à la fois bons et mauvais, comme la nature elle-même, dans laquelle ils habitaient. L'inconscient freudien est un royaume dæmonique. Le jour, nous sommes des créatures sociales, mais la nuit, nous descendons dans le monde des rêves où la nature règne, où il n'y a pas d'autre loi que le sexe, la cruauté et la métamorphose. Le jour lui-même est envahi par la nuit dæmonique. Moment après moment, la nuit vacille dans l'imagination, dans l'érotisme, subvertissant nos efforts pour atteindre la vertu et l'ordre, donnant une aura étrange aux objets et aux personnes, révélée à travers les yeux de l'artiste.[428]

Avant d'aller plus loin, il est important ici de rappeler que Paglia est une autrice controversée et que *Sexual Personae* est profondément traversé par une approche essentialiste du corps et de l'anatomie de la femme. De plus cet ouvrage reste, et c'est la

---

[426] Camille Paglia, *Sexual personae: art and decadence from Nefertiti to Emily Dickinson*, 1st Vintage Books ed, New York, Vintage Books, 1991, 718 p. 3

[427] Camille Paglia, née en 1947, est une intellectuelle américaine, connue pour Sexual Personae (1990), où elle explore la culture occidentale à travers la sexualité et l'art. Elle critique le féminisme dominant, valorise la culture populaire, et défend la liberté d'expression. Ses positions sur la sexualité humaine, qu'elle décrit comme brutale et indomptée, ont suscité la controverse tout comme ses positionnements sur les transidentités. Camille Paglia reconnaît la validité des expériences transgenres, tout en critiquant les discours contemporains qui, selon elle, minimisent l'importance des différences biologiques entre les sexes. Paglia valorise la liberté d'explorer les identités de genre, mais s'oppose à ce qu'elle perçoit comme une simplification excessive des questions de sexe et de genre.

[428] Camille Paglia, *Sexual personae: art and decadence from Nefertiti to Emily Dickinson*, 1st Vintage Books ed, New York, Vintage Books, 1991, 718 p. 3

difficulté de cette thèse, un ouvrage qui se place du côté de la réception des œuvres littéraires que Paglia analyse et non du côté de celles et ceux qui font les œuvres ou surtout de leur geste créatif. Toutefois dans l'introduction du livre, Paglia propose de considérer les concepts d'*apollinien* et de *dionysiaque* depuis un autre point de vue et c'est cela qui nous intéresse. Pour Paglia, la culture occidentale et sa tendance à nommer et imposer des modes d'identification lorsqu'elle observe la « nature », au même titre que de la qualifier de « belle » est une manière d'éloigner la peur (*apotropaion*), et qualifie ce geste de « posture défensive » :

> Ce qui est joli dans la nature est confiné à la fine couche de la planète sur laquelle nous nous entassons. Si l'on gratte cette surface, la laideur dæmonique de la nature va éclater.
>
> Notre focalisation sur le joli est une stratégie apollinienne. Les feuilles et les fleurs, les oiseaux, les collines sont un motif de patchwork par lequel nous cartographions le connu. Ce que l'Occident réprime dans sa vision de la nature, c'est le chthonien, qui signifie « de la terre » — mais les entrailles de la terre, pas sa surface. Jane Harrison utilise le terme pour la religion grecque pré-olympienne, et je l'adopte comme substitut à Dionysien, qui a été contaminé par des banalités vulgaires. Le dionysien n'est pas une promenade de santé. Ce sont les réalités chthoniennes qu'Apollon évite, le broyage aveugle des forces souterraines, la lente aspiration, trouble et suitant. C'est la brutalité déshumanisante de la biologie et de la géologie, le gaspillage et le sang versé darwinien, la misère et la pourriture que nous devons bloquer de notre conscience pour conserver notre intégrité apollinienne en tant que personnes. La science et l'esthétique occidentales sont des tentatives pour réviser cette horreur en une forme imaginativement acceptable.
>
> Le dæmonisme de la nature chthonienne est le secret inavouable de l'Occident. Les humanistes modernes ont fait du « sens tragique de la vie » la pierre angulaire de la compréhension mûre. Ils ont défini la mortalité de l'homme et la transience du temps comme les sujets suprêmes de la littérature. Dans cela, je vois encore une fois une évasion et même de la sentimentalité. Le sens tragique de la vie est une réponse partielle à l'expérience. C'est un réflexe de la résistance de l'Occident et de sa mauvaise

> compréhension de la nature, amplifié par les erreurs du libéralisme, qui, dans sa philosophie romantique de la nature, a suivi le Rousseauiste Wordsworth plutôt que le dionysien Coleridge.
>
> [...]
>
> Une ironie de l'histoire littéraire est la naissance de la tragédie dans le culte de Dionysos. La destruction du protagoniste rappelle le massacre des animaux et, encore plus tôt, de véritables êtres humains dans des rituels archaïques. Il n'est pas surprenant que la tragédie telle que nous la connaissons date du cinquième siècle apollinien de la grandeur d'Athènes, dont l'œuvre cardinale est l'Orestie d'Eschyle, une célébration de la défaite du pouvoir chthonien. Le drame, un mode dionysien, s'est retourné contre Dionysos en faisant le passage du rituel à la mimesis, c'est-à-dire de l'action à la représentation. Les « pitié et peur » d'Aristote sont une promesse rompue, un appel à une vision sans horreur.[429]

Si nous prenons cette citation à rebours, nous pouvons la résumer en disant que la tragédie grecque a transformé quelque chose qui était de l'ordre d'un geste violent et brutal, des sacrifices, en une représentation théâtrale de ce geste, que ce geste et cette violence étaient en réponse à une brutalité des choses de la « nature » qui nous effraient, dont nous souhaitons nous éloigner, et qu'une des manières que nous avons créée pour supporter les choses qui nous font peur est de les objectiver en leur donnant un nom, en les esthétisant afin de les rendre plus rassurantes. Ce que Paglia nomme le *dæmonique* c'est donc l'accès à l'ombre, à l'inconscient, à ce qui est refoulé, qui réside en chacun mais que le *dionysiaque*, par la tragédie, a noyé dans le collectif à travers la représentation d'une violence qui serait extérieure à soi et à laquelle personne ne participe réellement, ni les acteurices, ni les spectateurices. Ce qui est *dæmonique*, c'est ce qui permet de manifester, c'est-à-dire de rendre perceptible une part de soi refoulée, une part dont nous aurions honte, ou peur, afin de l'intégrer et en tant que part de nous-même et en tant que membre d'un groupe, d'un collectif.

---

[429] Camille Paglia, *Sexual personae*, *op. cit.* 5

Cette introduction de *Sexual Personae* nous permet ainsi de mieux reformuler notre geste pour comprendre comment nous souhaitons positionner cette *SF Obscure* que nous tentons de définir. La *SF Obscure*, c'est d'abord mettre en place un dispositif à la fois technique et collectif qui offre la possibilité d'accéder à ce qui est de l'ordre du *dæmonique* en nous-même par nous-même, et non par procuration à travers l'observation d'une représentation qui nous est extérieure. C'est la possibilité d'esthétiser les parts de nous refoulées, liées aux fantasmes, aux pulsions et aux blessures qui nous composent autant qu'elles nous fragmentent afin de nous les réapproprier et de les rendre plus rassurantes, non pour les mettre à distance, mais bien pour les intégrer. Cette esthétisation dispose pour ce faire d'outils de spéculation, de l'écoute du collectif et des possibilités qu'offre la création radiophonique en direct. Enfin, c'est offrir à un public la possibilité non pas d'être spectateurice d'une représentation, mais bien témoin d'une pratique, et donc d'un geste en cours, qui consiste à intégrer des parts de soi-même en les rendant perceptibles à d'autres. La *SF Obscure* est le geste d'écriture transformative qui permet de nommer l'ombre dans le but de l'intégrer. Comme le dit Hélène Cixous :

> L'écriture est la possibilité même du changement, l'espace d'où peut s'élancer une pensée subversive, le mouvement avant-coureur d'une transformation des structures sociales et culturelles.[430]

Ainsi, l'écriture *dæmonique* et la *SF Obscure*, ont ainsi pour ambition d'être un geste d'écriture qui s'adresse d'abord à soi, comme si la plume, ou le verbe permettait d'excaver ce qui est profondément enterré en nous. Et une fois saisi par le dispositif du verbe ou de l'écriture, de s'adresser aux autres pour que l'ombre puisse passer d'un statut de nouvelle connaissance intime, à celui dans lequel elle vu et reconnu du collectif.

---

[430] Hélène Cixous, *Le rire de la Méduse et autres ironies*, Paris, Galilée, coll. « Collection Lignes fictives », 2010

c) Charivari en coprésence

Le workshop des *Futurotopies* est profondément ancré dans cette démarche de travail de l'ombre et d'une écriture spéculative que l'on pourrait qualifier *dæmonique*, c'est-à-dire qui cherche à mettre des mots sur ce qui est refoulé afin de l'intégrer. Mais qu'en est-il de la performance de restitution ? Pour mieux comprendre ce qu'il se passe et rentre en jeu, nous pouvons comparer la différence entre le texte écrit en temps réel durant le direct par plusieurs des participant·es et le son et l'image de la vidéo[431], qui montrent ce qui était audible à l'antenne lors de la dernière narration. Pour cette narration, les personnages de Baz et Sadie ont été tirés parmis d'autres inventés durant la semaine et c'est la technologie « Pissennuie » qui est censée créer du lien entre les deux protagonistes :

Pissenuie

Look /apparence > Léger et bleu

Feel / matériaux > Avec des poils

Fonctions / A quoi ça sert > Déranger les personnes qui nous dérangent et refusent de l'entendre

Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > Uriner sur la plante pour fusionner la plante avec ADN[432]

431 *Restitution Onde Sauvage, Futurotopies Feministes : Aïlem, Crystal, Diane, Lacroute, Marie, Melusine, Prune, rAAdio cAArgo, Roberte la Verte, Spideralex, Stepanova, t0b0ggan, Vx : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive*, en ligne, <https://archive.org/details/RestitutionOndeSauvageFuturotopiesFeministes_20190105>, consulté le 24 octobre 2024.

432 Aïlem, et al., *Ondes Sauvages, Futurotopies Féministes Atelier Bandits Mages par Spideralex + rAAdio cAArgo*, Bourges, 2018, annexe 2.

Voici la narration constituée des 7 paragraphes écrits en même temps sur un document partagé :

1

Maintenant, ça suffit, trop de fois que Baz se permet de me « bazer », trop facile de sortir sa grosse voix et son savoir ! Oui monsieur a de bien belles idées, Oui Monsieur est allé aux beaux-arts... demain, je lance la plante. Le pisse-je-sais-plus-quoi... Je suis un peu impressionnée, est-ce que ce n'est pas un peu hard-core ? Ok, il est chiant, mais quel droit j'ai à lui imposer une plante si invasive ? Ah, toujours cette culpabilité de merde !!! Demain je serai avec Sadie, à deux, on ne peut plus se raconter la messe. Ça va lui coller sa propre merde, il sera bien obligé de s'en occuper.

2

Itzel et Sadie marchaient dans la forêt des gros problèmes parce qu'elles en avaient gros sur la patate ! Baz merde, Baz quel con celui-là, BAAAAAAzzzzzz vas te faire ! Elle marchait dans la forêt pour trouver un pissennuie et pisser sur leurs problèmes ! En fait voilà Baz beaux-arts, gros style de mec qui ne se pose pas de question, chef d'œuvre ultime nature parfaite, BAZ quoi il y croyait beaucoup à sa fiction de mec pas déconstruit 2 sec... et il avait foutu la merde, foutu l'égo à terre, marché sur les volontés. Bon ouais elles auraient pu gueuler hein ?! mais non non, en fait on ne gueule pas quand on a des paires d'yeux qui abondent et qui vous disent que c'est votre place et qu'il faut bien fermer sa gueule. Alors voilà quête du pissennuie pour fusionner la plante avec soi et coller la peau des emmerdeurs, de ce qui empêche de marcher droit.
Craaaac, cloooque, les pissennuies sont dans la main, elles les posent dans les petits pots et elles commencent le processus, elles pissent dessus, pour mixer leurs adn à la plante et elles l'emportent avec elles. Sur le chemin du retour elles se sentent mieux, elles savent que ça va aller, que la technologie est avec elles, que la nature est avec elles.

3

La fonction du pissennuie ; bleu'Pissennuie' est très simple. Son but est de repousser ceux qui vous dérangent et vous ennuient, qui refusent d'écouter le fait que vous ne pouvez pas les aider et que vous n'avez pas le temps ou les compétences pour le faire et qui vous

importunent encore constamment. Baz ne voulait pas laisser Sadie seule, elle lui a dit à plusieurs reprises qu'elle n'était pas intéressée par lui, et il a refusé, l'a brutalisée et l'a suivie. Il était sourd à ses demandes et ce n'est que grâce à l'utilisation répétée du Pissenuie qu'elle a pu se débarrasser de son affection non désirée. C'est une plante merveilleuse qui adhère comme de la colle à la vermine indésirable, en dégageant la plus vile des odeurs. Ce n'est qu'une fois que la personne a réalisé les effets de ses actions que la plante flétrit et meurt. Baz a utilisé 7 plantes avant d'apprendre sa leçon.

4

Sadie pisse sur la plante, iel en profite pour crier toute sa rage accumulée depuis des jours contre Baz, sérieux mais quel CON. Déjà iel avait pas apprécié ses petites blagues ricanées, ses regards en coin, et la manière dont il traitait Itzel. Merde quoi c'était sa meilleure pote non ? Tu ne traites pas ta meilleure pote comme ça ! Bref ça c'était de la vieille histoire, et depuis Sadie était passé à autre chose, iel pensait que c'était de l'histoire ancienne, mais quand il l'a suivie l'autre jour tout est remonté d'un coup. Toute la colère accumulée, tous les petits gestes, toutes les petites humiliations. Tout ça était devenu insupportable. Il allait comprendre cette fois. El avait déjà croisé quelqu'un avec un pissenuie accroché à lui donc iel savait quelle odeur ça dégageait. Il n'allait pas rigoler Baz. C'était chouette qu'Itzel l'ai accompagnée et soit avec iel maintenant, c'était important ce soutien

5

L'odeur, oh mon dieu l'odeur ! Comme si la plante poisseuse et ses petits poils bleu vous rentrait dans la bouche, dans le nez, dégoulinait de vos cheveux, perçait la pauvre carapace que croyait être votre peau et vous gonflait comme un éponge de sa senteur piquante et grasse ; Impossible de s'échapper : vous deveniez l'odeur. Étrangement les vêtements et autres tissus ne s'imprégnaient pas. À croire que vous deveniez un corps étranger parfaitement séparé de votre propre monde, de votre lit, de votre fauteuil, de votre maison. Isolé. Sans recours. Baz se sent si lointain à présent. Il n'ose plus sortir, il a trop honte du monstre qu'il est devenu, un paria, un rebut sans place nulle part. Et si les autres venaient à le sentir ? Il préfère éviter. Il bosse à domicile, commande des plateaux repas et passe ses soirées devant la télé.

6

Formidable ! la voie devenait libre. Léger comme le bleu. Léger comme ce liquide. Léger. Odeur. Mélange. Fluide. Alors ? Oui il fallait le dire. Il fallait l'entendre. Alors ce mélange bleu. Le nom. La voie était libre. La voie est libre. Répétition ce mouvement. Répétition. Les petites pattes de la plante sont restées collées au pissenlit. Restées collées. Terminé. Il y a cette liste de noms. Il y avait cette technique de quoi faire. C'était fini réussir c'était terminé. l'éco digestion c'est ce que ce se disait Baz. C'était ce que disait Itzel. C'est ce que se disait Sadie. Les petits poils tout collants. Ils en avaient tous fait l'expérience. Mettre un nom et d'un coup ne plus jamais être importuné·. Quel soulagement. Et la plante qui agit voir ce partagerait avec cette plante. Avez-vous déjà pensé à l'orchidée et au transfuge de tout cela. L'odeur. La couleur. Oui les processus étranges étaient différés ils étaient différents. La bouche et encore. Il y avait la révélation puis la nuit. Dormir. Lister les noms et d'un coup. Ne plus être dérangé·. Sentir l'effet se souvenir du bleu. Se souvenir de la plante. Se souvenir. Et arrêter automatiquement cette sensation désagréable oui vous pouvez le répéter : Désa désa désa désa encore vous vous le dites et encore désa desa désa et stop. Plus rien juste plus rien. Rien ça rime avec bien. Fermez les yeux ceci n'existe plus. Comment prolonger cette sensation de soulagement. Allongé et le lit tourne et la nuit aussi.

7

Alors oui le pissenuie ça a un peu été le changement qu'il fallait pour tout changer…. Les orchidées c'était chouette mais un peu sensible au soleil, froid, température, et etc, c'était bien mais il fallait un truc un peu plus inclusif, facile, adaptable, passe partout et le pissenuie c'était ça· À partir de là, on a eu une technique qui nous a permis de tout faire dériver… des petits dispositifs pour capter l'information, la communication, les connaissances, stockage de nos mémoires, collectives, historiques, individuelles, partagées, alors on a pu après ça, développer des petits dispos en plan organique, qui pouvaient être ecorecyclés, ecodigerés, ecovibrés, et ça durait pour toute la vie, plus besoin de changer tout le temps, c'était comme les chapeaux à l'époque, on en avait un et on le gardait, pareil avec les dispositifs d'information et communication, ils sont là, en symbiose avec nous, ils durent toute la vie et on peut les chiffrer avec nos orgasmes, qui sont uniques et particuliers, personne n'a les mêmes orgasmes, avec cette signature on pouvait avancer à travers le monde, les plaines, les montagnes et la mer et on avait toujours les mêmes dispositifs pour

> nous informer, documenter, communiquer, c'était tip top chululu, tip top chululu, à partir de là tout a dérivé, forké, on a juste revisité nos standards, nos façons de faire, de voir, de penser, on a juste repensé qu'on pouvait ne pas être un poids pour la planète, être des personnes qui vivent sous cette terre, sous ce ciel et savent qu'ɨls sont ni plus ni moins, des êtres vivants qui peuvent et doivent prendre soin de leurs pairs, sœurs, amies, ennemies, kinship, parentés qui devenait choisit· le pissenuie c'était tout ça, c'était la possibilité de prendre toutes nos relations depuis une perspective non invasive, ni colonisatrice, ni dominatrice, dans une capacité d'être avec les autres, tout simplement……[433]

Ce que l'on voit et entend sur la vidéo à partir de 00:38 est bien différent. On y entend rapidement des cris, des bruits de bouche accompagnés par une guitare frottée par un archet, Jules. Des battements de cœurs sont réalisés avec un torchon tendu. Puis les participant[e]s s'invitent à venir au micro. Il semble que tout le monde en ait « gros sur la patate » . L'histoire parle de Baz, un « garçon pas déconstruit » et tout le monde est en colère contre Baz. Mon* synthétiseur lance une pulsation[434], et les interprétations s'envolent. Des insultes apparaissent, et les voix semblent très en colère contre Baz. « Muy pesado ! » ajoute *Spideralex*. Les participant[e]s s'engrènent dans un sentiment de colère et d'injustice et l'accompagnement au synthétiseur soutient cet élan. La lecture se fait de plus en plus misandre et les commentaires des ·res viennent soutenir les lectures des autres. L'accompagnement se transforme lui aussi et, autour de 00:48, Aurélia commence à chanter une mélopée. Les voix s'adaptent au texte, la musique s'adapte aux voix et en retour les voix s'adaptent elles aussi à l'accompagnement. Un chœur de cris se fait entendre et la voix de *Spideralex* dit « on pouvait les chiffrer avec nos orgasmes ». Puis quelque chose semble faire que l'atmosphère se repose, difficile de savoir qui influence qui entre le contenu du texte, la lecture de *Spideralex*, le chant d'Aurélia, les

[433] Voir annexe. SPIDERALEX, rΔΔdio cΔΔrgo, *Ondes Sauvages, Futurotopies Féministes Atelier Bandits Mages*, 2018

[434] Il nous paraît important de remercier Prune Savatofski qui s'est occupée de la table mixage permettant ainsi qu'Aurélia puisse chanter et que je* puisse jouer du synthétiseur durant une partie du direct.

interventions des participantes ou les nappes de mon synthétiseur. Ce qui se passe n'existe que parce que le groupe déploie lui-même : « une capacité d'être avec les autres, tout simplement……».

Cette performance de restitution des *Futurotopies* est un objet particulier. Il est difficile de savoir ce qui relève de l'*apollinien* ou du *dionysiaque* tellement le *dæmonique* est présent et ce de manière chorale. Je* n'ai pas participé à la création des personnages mais il semble que Baz ait été créé spécifiquement pour qu'on puisse le sacrifier et se défouler sur lui. C'est un artefact misandre qui incarne un stéréotype d'homme blanc cisgenre hétérosexuel, étudiant en art, sur lequel il est possible de déverser tout ce que des hommes qui lui ressemblerait nou·s auraient fait[435]. Ceci est présent dans plusieurs des blocs de textes qui constituent la narration. En parallèle, nous pouvons observer qu'une certaine cohérence se fabrique au fil des blocs. Les participantes se lisent les unes les autres, ils reprennent les personnages ajoutés par d'autres comme « Itzel » ou des lieux comme la « forêt ». Enfin nous pouvons aussi sentir une progression et un geste qui amène vers une conclusion dans le dernier bloc. Durant les sept minutes d'écriture, le document partagé devient un espace de jeu dans lequel les participantes « s'écoutent » par la lecture. Cette écoute et ce « prendre soin » qui n'est plus dans l'audible mais aussi dans le « lisible », nous la qualifierons de *coprésence*. Nous emprunterons ce terme au chercheur canadien Jean-Marc Larrue[436] et qu'il utilise pour parler des interactions entre des performeuræuses liés à l'utilisation de plusieurs médias dans le contexte des performances théâtrales. La coprésence est donc lisible dans le document partagé et elle devient audible une fois la lecture entamée. Cette lecture déverse du mépris et de la colère

[435] Il nous paraît important ici de mentionner qu'entre 2021 et 2023, le phénomène #metoo à atteint le cercle des écoles d'arts révélant un certains nombres de biais de pouvoir et d'abus auxquels de nombreuses personnes ont été exposées.

[436] LARRUE, Jean-Marc, « Introduction », dans Jean-Marc Larrue (dir.), Théâtre et intermédialité, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Arts du spectacle. Images et sons », 2015, p. 13-23.

à l'égard de ce personnage fictionnel qu'est Baz et chacun a la liberté de pouvoir ajouter ses propres mots en plus de ceux contenus dans le texte : il y a de la place pour les insultes de tout le monde.

Nous pourrions qualifier cette performance de rituel de malédiction, d'auto-justice, de bouc émissaire ou d'agneau sacrifié, mais nous lui préférons quelques choses de plus populaire, le *charivari* : le fait de se réunir devant chez quelqu'un la nuit et de faire beaucoup de bruit afin de lui donner la honte. C'est ce que l'on peut entendre sur la vidéo et qui n'est pas lisible dans le texte. Ce soir-là, cela a fait du bien à toutes les participant·es de se défouler sur un homme qui n'existe pas et de lui « mettre la honte ». Ce qui nous intéresse ici pour distinguer le geste des *Futurotopies* de celui de l'*Eau argentée* et mieux comprendre la distinction entre *dionysique* et *dæmonique* se situe ici : le *charivari* à l'adresse de Baz, produit par une coprésence transversale à l'oral et à l'écrit, n'est pas le fruit d'une intention décidée en amont. Cette envie de « mettre la honte » à Baz est apparue spontanément, à travers l'oral et l'écrit, elle s'est transmise et s'est sentie à l'aise de prendre toute la place durant quelques minutes pour déverser de la colère, avant de passer à autre chose et de célébrer le fait d'être tous·tes ensemble. Il y a dans ce mélange d'écriture et d'oralité quelque chose que l'on trouvait dans les émissions du *Cerceau Lunaire* : se sentir suffisamment entourée pour être à l'aise de partager quelque chose. Ici, cela s'incarne dans une forme qui s'émancipe du souci de dire les bons mots sur le bon ton, mais s'occupe de trouver au sein du collectif et du streaming la légitimité d'être frénétique, farouche, effrontée et de, comme le dit Stengers à propos de *tracer le cercle*, pousser « un cri ».

Pour mieux comprendre là où se situe la différence entre l'écriture *dionysiaque* de l'*Eau argenté* et celle *dæmonique* des *Futurotopies*, mais aussi pour retomber sur une

partie de nos pattes de ren@rdes, nous pouvons revenir à ce que Larue dit à propos du roman *The Female Man*[437] de Joanna Russ :

> **Ne pas se réunifier**
>
> Les entités en question ne peuvent former un tout. Elles essayent : « Peut-être pourrons nous toutes nous réunir » déclare un des Je (celui de Joanna) qui a réussi à rencontrer Janet et Jeannine au début du roman. Les voici toutes les trois ensemble ! Le grand tout ! Une femme unique, pleine d'elle-même, un cosmos, une cité, un univers ! L'assemblage ne tient pas. « Il n'y a que moi », conclut Joanna (p. 37-38) : un moi multiple, une mosaïque.
> [...]
> Joanna est composée d'une déesse noire, d'une femme soumise aux impératifs patriarcaux, d'une rebelle lesbienne extraterrestre et d'un* homme femelle. Elle ne se rassemble pas[438].

Pour proposer une analogie plus sensuelle, nous pourrions dire que si le *dionisyaque* dans l'*Eau argentée* tente une « fusion » entre les participant·e·s par la liquéfaction de no·s *Soi* solides dans une seule et unique émotion extatique sous l'effet de la « chaleur » produite par le collectif, alors ce qu'offre le *dæmonique* au groupe est une proposition non pas de « fusion » mais de « symbiose », celle d'une association durable entre deux ou plusieurs organismes et profitable à chacun d'eux, celle d'un bénéfice mutuel. Ni complètement solide, ni complètement liquide, non-newtonnien, ce que produit la chaleur du collectif dans une approche *dæmonique* c'est le fait d'être avec les autres tout en restant soi-même, c'est le fait d'être inclus lorsque l'on ne parle que pour soi et

---

[437] Joanna Russ, *The female man*, 2. pr, New York, Bantam Books, coll. « Bantam Books science fiction », 1978, 213 p.
[438] Ïan Larue, *Libère-toi cyborg ! le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe*, Paris, Éditions Cambourakis, coll. « Sorcières », 2018, p.168

nous irons jusqu'à dire que la mise en abyme que crée ~~Ceux qui partent d'Omelas~~, les Futurotopies fait de la radio un espace chaud-froid. C'est l'occasion pour nous de poser que ce que rΔΔdio cΔΔrgo cherche dans son approche, c'est de faire de la radio en direct un espace moite,

C'est-à-dire un espace qui permet l'émancipation des individus par et à travers le collectif. Nous avons écrit dans le point précédent qu'à travers l'*Eau argentée*, l'existence d'Eleno constituait une *fiction-panier* intersectionnelle qui contiendrait toutes les nôtres et toutes nos voix. Dans le cas des *Futurotopies*, la proposition est renversée et c'est l'ensemble de nos voix et de nos existences qui co-génère un panier et qui en modifie autant la forme que le contenu à travers des fictions. Il s'agit d'un geste *dæmonique* parce qu'il est lié à des colères et des hontes internalisées, mais aussi d'un geste profondément *démiurgique*, parce qu'il donne à chacure la possibilité d'agencer un monde imaginaire en organisant et en donnant forme au récit collectif.

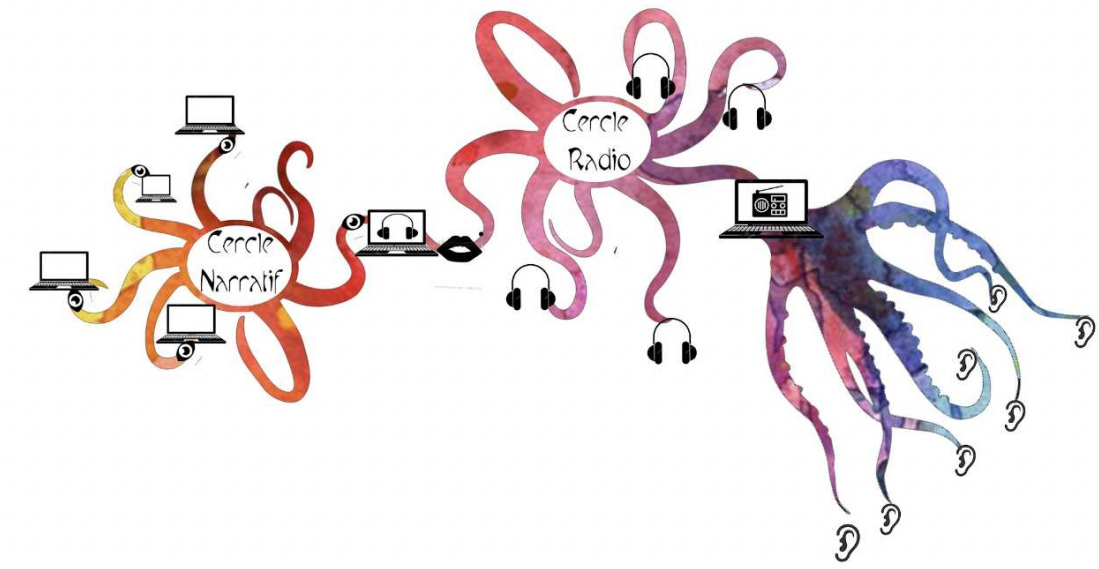


Figure 35 Schéma de métaphorique du dispositif des Futurotopies réalisé pour une demande de subvention à la Région Centre-Val de Loire

d) SF Obscure pour Identité Nova

Dans ce chapitre, nous nous sommes intéressé·s à mieux comprendre comment la notion de *rêver l'obscur* pouvait s'inscrire dans une approche de création collective en direct. À travers l'étude de l'*Eau argentée* et des *Futurotopies*, nous avons tiré des fils bien spécifiques de notre jeu de ficelle. Si dans la Partie 2, nous nous étions focalisée sur des questions d'écoute particulières, qui proposent d'alterner entre se plonger dans l'écoute et la questionner, à travers le motif de la mise en abyme, et si dans le premier chapitre de cette partie nous avons imaginé une approche de la création radiophonique qui généralise auprès de tous les participant·es cet état d'*écoute déréalisée des mondes abymés* pour les transformer collectivement en *mondes chorals*, ce chapitre nous a permis de dessiner les contours d'un tout autre geste.

Ce que nous appelons la *SF Obscure* est un geste d'écriture qui peut être effectué en visualisation, à l'écrit ou à l'oral, et qui a pour but d'accéder à des parts de nous-même, des *Sois* qui peuvent être blessés ou refoulés. Ce geste d'écriture a pour but d'ouvrir cet espace en nous, de lui laisser prendre forme et de peu à peu *travailler-avec,* avec cette forme et à travers d'étranges fictions, comme nous l'explique Anzaldúa. Nous avons aussi vu que ce geste d'écriture comporte sa part de spéculation autant dans le processus qui permet d'ouvrir l'espace, ou la plaie, que dans celui de projeter cette plaie vers une version d'elle-même dans laquelle elle est, si ce n'est guérie, *pænsée*[439]. Nous posons dès à présent que l'un des enjeux de la *SF Obscure* est d'utiliser les *mondes chorals*, de s'y mettre soi-même en abyme afin d'y modéliser et de faire surgir ce que l'on pourrait appeler un *Soi abymé*, un *Soi* que l'on regarde à la troisième personne, mais aussi un *Soi* qui est potentiellement blessé – donc abîmé. Seulement voilà, cette thèse n'est pas une

[439] contraction de penser et de panser.

thèse sur le fait d'être simplement abîmés mais bien une recherche sur le fait que, puisqu'il est possible de se mettre soi-même en abyme, il est alors possible de spéculer sur ce *Soi abymé* pour le transformer vers une future version de lui-même, ni passée ni présente, mais en devenir, à la fois en interne et au sein du collectif, c'est-à-dire au sein d'un espace où ce *Soi* est vu et surtout entendu par les autres afin qu'il puisse grandir. L'enjeu de la *SF Obscure* n'est donc pas uniquement de se reconnecter avec un passé douloureux à intégrer, ni de fusionner avec le présent du collectif pour s'oublier, mais d'utiliser passé et présent pour réécrire et spéculer sur un *Soi* futur et désirable. Cette perception identitaire d'un futur *Soi*, qui intègre enfin le passé et qui serait en mesure d'être enfin présent à lui-même, nous l'appelerons l'*identité nova*. Ce concept reviendra plus loin dans la thèse, mais nous pouvons dès à présent expliciter ce choix de terme. *Nova* fait ici référence à plusieurs choses. En premier lieu, il y a la notion de *novum* en science-fiction qui est un concept développé par Darko Suvin (1979)[440]. Il désigne un élément nouveau et radical qui distingue le monde fictionnel du monde réel. Ce *novum*[441] peut être une technologie, une découverte scientifique, une organisation sociale ou un phénomène qui n'existe pas dans la réalité actuelle, mais qui est présenté comme plausible dans l'univers de la science-fiction. Il y a ensuite la Trilogie Nova écrite par Burroughs qui comprend les romans *The Soft Machine* (1961), *The Ticket That Exploded* (1962), et *Nova Express* (1964), qui nous ont servi à mieux comprendre les différences entre montage et collage. Ces trois œuvres explorent des thèmes comme le contrôle, la manipulation du langage et la lutte pour la liberté, à travers une écriture utilisant le *cut-up* et un univers dystopique. Le *cut-up* étant l'un point de départ vers ce geste de *SF Obscure*, il nous est important d'inscrire cette filiation pour notre *identité*

[440] Darko Suvin et Gerry Canavan, *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*, Oxford, Peter Lang, coll. « Ralahine utopian studies », 2016, s. p.

[441] Le concept de novum a été repris et approfondi par Aurélie Huz dans l'article « *Démêlés avec le novum : démontages et remontages de la notion dans une perspective culturelle intermédiatique* », ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction, no 20, Université Gustave Eiffel, décembre 2022, en ligne, <https://journals.openedition.org/resf/11338#bodyftn17>

nova. Enfin la convergence des choses fait que le personnage de Vic dans *Les nuits sans Kim Sauvage*[442] de Sabrina Calvo (2024), entretient une relation similaire à notre *identité nova* avec son avatar de TDS[443] en ligne, Nova, en l'*uploadant* peu à peu du virtuel vers le réel afin de réaliser sa propre mise à jour. L'identité nova sera abordée à nouveau plus loin.

Nous avons aussi vu que cette *SF Obscure*, lorsque l'on tente de l'intégrer comme *software* dans le *hardware* de notre plateau-radio est un exercice périlleux. En comparant les expériences de l'*Eau argentée* et des *Futurotopies* avec la tragédie grecque, nous sommes allées convoquer la notion de *dæmonique* qui s'émancipe du *dionysiaque* en resituant sa distinction avec l'*apollinien* vers quelque chose qui n'est pas de l'ordre de la représentation ou de la simulation. Faire de la *SF Obscure* est un geste dont on peut être témoin ou participant^{e} mais qui n'est jamais un spectacle. À ce titre, il y a peut-être une distinction à faire entre l'*Eau argentée* et les *Futurotopies*. L'*Eau argentée* correspond à l'idée de *profanation* chez Agamben, elle détourne et s'approprie les codes du plateau-radio, de la musique expérimentale et du théâtre pour les mettre au service d'une vision définie et écrite, d'un plan ; tandis que les *Futurotopies* ne détournent, elles, aucun code, elles ne les voient juste pas, elles s'emparent du dispositif en amont de tout code préexistant pour simplement faire ce que les participant^{e}s ont besoin de faire avec ce matériel, faisant des *Futurotopies* un véritable reclaim du plateau-radio, grâce aux méthodes de travail transmisent par *Spideralex*.

Enfin, nous avons aussi pu observer que ces différentes approches d'une *SF Obscure* appliquée au direct de la radio ou de la performance nou·s amènent à produire des formes archétypales et rituelles propres au *dæmonique*, comme la veillée, les états extatiques ou

[442] Sabrina Calvo, *Les nuits sans Kim Sauvage*, La Volte, s. l., 2024, p. 225
[443] Travailleuse du Sexe

les décharges de colère, formes qui constituent un mouvement de rupture avec le spectaculaire et dans lesquelles l'adresse est interne au collectif et à chaque participant·e·s. Cela nou·s fait du bien et nou·s aimons ces formes mais elles demeurent encore trop autoritaires dans leur écriture, dans ce qu'elles représentent et dans ce qu'elles impliquent comme encadrement. Il en résulte une approche encore trop verticale dans le travail qui provient de nos formations d'artistes-plasticiennes et de compositrices à un moment où nou·s questionnons ces postures. Sur l'*Eau argentée* comme sur les *Futurotopies* nou·s sommes parvenues à nou·s libérer de la table de mixage avec l'aide de Nina et de Prune, Aurélia et moi* étant désormais associées à des rôles de cheffes de chœur, d'accompagnement et de soutien musical. Cela nous permet d'encadrer les performances et aussi de guider les participant·e·s mais nou·s empêche en retour d'accéder à une partie de ce travail de l'ombre que nou·s participons à mettre en place. Le prochain chapitre aborde une partie de la recherche plus académique et plus pédagogique dans laquelle la notion d'ombre est mise de côté au profit d'un moment de *tooling*, c'est-à-dire d'acquisition et de fabrication de nouveaux outils loin de la Vallée Noire[444] du Berry, en pleine lumière du Pays d'Aix.

[444] La Vallée Noire, chez George Sand, désigne une région rurale du Berry, notamment autour de Nohant. Elle sert de cadre à plusieurs de ses romans, comme « La Mare au Diable » ou « François le Champi », où elle dépeint la vie paysanne et la nature. Ce lieu incarne son attachement aux valeurs rurales et à la terre.

Chapitre 3 - LOCUS SONUS, le game, le play et l'avatar

I - Locus Sonus, recherche et d'expérimentation en art sonore

a) Contexte et intentions

En Juillet 2018, nou·s postulons en tant qu'artiste-chercheuse pour la résidence Locus Sonus à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence (ESA-Aix). Locus Sonus[445] est un laboratoire de recherche autour des relations entre son, espace et multimédia dans un contexte scientifique, en partenariat avec l'Aix Marseille Université (AMU). Ce laboratoire développe en particulier des outils technologiques comme des serveurs de streaming (*Locus Creacast*[446]), un projet de micro ouvert à installer aux quatre coins de la planète (*Locusstream*[447]), ainsi qu'un espace 3D en ligne dédié à l'expérimentation sonore en réseau (*New Atlantis*). Tout comme le post-diplôme Arts et Créations Sonore à l'ENSA-Bourges, c'est un espace de recherche important pour les plasticien·ne·s orienté·e·s arts sonores et nou·s sommes honoré·e·s de nou·s y rendre.

Depuis le workshop O*ndes Sauvage, Symbiose et Narration Cyborg*, nou·s envisageons de plus en plus l'espace radiophonique du direct et des casques comme une forme de réalité virtuelle, qui ne peut se créer que collectivement à travers le son et qui stimule l'imaginaire. Le projet *New Atlantis* nou·s apparaît comme

---

[445] Pour approfondir l'histoire et l'importance de Locus Sonus sur l'art et la création sonore voir l'ouvrage de Jérôme Joy et Peter Sinclair, *Locus sonus: 10 ans d'expérimentations en art sonore*, Marseille, le Mot et le reste, 2015, s. p.

[446] *Locustream Soundmap - Icecast Streaming Media Server*, en ligne, <http://locus.creacast.com:9001/>, consulté le 24 octobre 2024.

[447] *Locustream Soundmap*, en ligne, <https://locusonus.org/soundmap/>, consulté le 24 octobre 2024.

pertinent pour prolonger no·s expérimentations. Le jeu des coïncidences fait qu'une personne que nou·s ne connaissons pas, mais à laquelle nou·s sommes reliés par des ami·e·s et des collègues, démarre une thèse sur *New Atlantis* à Locus Sonus, Ludmila Postel[448]. Nous prenons un moment pour faire connaissance et nous dire que chacune est enthousiaste de travailler avec les autres et envoyons une proposition à Locus Sonus autour de deux points. Tout d'abord, nou·s souhaitons approfondir no·s approches de travail en groupe et en création chorale avec ce que nou·s appelons dans le dossier les *clusters*, qui est un terme que nou·s empruntons à la série *Sense8*[449] des sœurs Wachowski. Dans Sense*8*, un cluster désigne un groupe de huit individus séparés géographiquement et qui sont psychiquement connectés les uns aux autres. Els partagent ainsi une connexion mentale qui leur permet de partager leurs pensées, leurs émotions ainsi que leurs compétences techniques afin de se soutenir et d'avancer ensemble. Dans le dossier nou·s notons cette idée de cluster radiophonique de cette manière :

> Clusters Radiophoniques
>
> Nous envisageons le médium radiophonique comme une plateforme permettant des expériences collectives d'écriture et de jeu en direct, dans laquelle les rapports binaires tels que voix/musique, live/montage, improvisation/écriture s'interpénètrent et sont sans cesse re-définis.

[448] Ludmila Postel est artiste sonore et chercheuse, née à Les Lilas et basée à Lille. Ses travaux portent sur les pratiques sonores dans et avec les univers virtuels. Elle questionne les relations entre l'Homme et la machine, entre le joueur et le jeu, entre anthropologie, phénoménologie et création artistique. Elle fait partie depuis 2019 du Collectif La Pulpe, qui travaille l'improvisation, la création radio et le jeu de rôle en mélangeant musique électronique, électroacoustique et traditionnelle. Sa pratique évolue entre la marche sonore, la composition acousmatique, le jeu vidéo et l'improvisation.

[449] The Wachowkies, *Sense 8*, Netflix, 2015

> Nous partons du principe qu'un ensemble d'individus relié·s par des casques audios et créant collectivement un flux sonore constitue déjà une expérience de réalité augmentée en parallèle au monde réel : un cluster.
>
> Ces clusters fonctionnent comme des zones temporaires de rencontre et d'interaction, et permettent de modéliser de manière sonore des dynamiques de groupes[450].

Nous formulons également la proposition d'explorer le logiciel *New Atlantis* en partenariat avec le travail de recherche de Ludmila, dans le but de proposer une émission de radio en direct une fois par mois pour les trois mois de résidence proposés.

Le dossier est accepté et nou·s rencontrons Peter Sinclair qui dirige Locus Sonus, ainsi que la thèse de Ludmila à propos des croisements entre son, jeux vidéo et pédagogie dans *New Atlantis*. Nou·s faisons à Peter la proposition d'étaler les trois mois de résidence par tranches d'une semaine tout au long de l'année. Cela nou·s permet d'avoir une régularité pour faire connaissance avec l'école, la ville, les enseignantes, le personnel et les étudiantes et de nou·s câler sur le cycle d'une année civil et du fonctionnement d'une école, et ce, en nou·s appuyant sur notre expérience avec l'ENSA-Bourges. La proposition est acceptée. C'est ainsi qu'en Octobre 2018, entre la performance de l'*Eau argentée* et du workshop *Ondes Sauvages // Futurotopie Féministes*, nou·s partons dans la Drôme à Saint-Pierre-Trois-Château pour le festival *Détours Numériques* les 19, 20 et 21 octobre 2018. C'est l'occasion de rencontrer Peter et Ludmila mais aussi Jonathan Tanent, qui est le développeur de l'actuelle version de *New Atlantis*, de voir comment chacun travaille. Dans le cadre de *Détour*, ils réinstallent une pièce réalisée lors du festival

[450] Issu de notre proposition de projet pour l'appel à candidature Locus Sonus 2018-2019

Nous ne sommes pas le nombre que nous croyons être, présentée à la Cité Internationale des Arts en Février 2018. La pièce s'intitule *La Nouvelle Atlantide* et est inspirée d'une nouvelle d'Ursula K. Le Guin, inspirée elle-même d'une nouvelle de Francis Bacon. Le dispositif implique de projeter dans un espace 3D des formes et des sons réalisés dans le réel. L'univers 3D est une séquence d'une dizaine de minutes, un travelling vertical qui part de l'obscurité des abysses maritimes et desquelles remonte progressivement une plateforme depuis les fonds marins pour émerger. Lorsque la plateforme émerge, nous comprenons que c'est une empreinte 3D du quartier, réalisée par photogrammétrie[451], quartier dans lequel se trouve la galerie (figure 36). Les visiteurs de l'exposition viennent enregistrer des sons avec nou·s ou réaliser des formes avec de la pâte à modeler, qui sont ensuite scannées et envoyées dans la séquence. Cette séquence fonctionne comme un film minimal, en boucle, sans cesse remis à jour, au cours duquel apparaissent les éléments enregistrés et les formes scannées durant la remontée. Cette expérience à *Détour* nou·s permet de comprendre que nou·s apprécions travailler avec Ludmila, mais aussi que la version actuelle de *New Atlantis* n'est pas encore en mesure d'accueillir notre projet tel que nou·s l'imaginons et qu'une mise à jour est prévue pour le début de l'année 2019, ce qui n'est pas un problème pour nou·s.

[451] La photogrammétrie est une technique qui utilise des photographies pour mesurer et créer des modèles 3D d'objets ou de surfaces, en analysant des images prises sous différents angles. Elle est utilisée dans des domaines comme l'architecture, la cartographie et l'archéologie.

Figure 36 Vue de la ville immergée issue de l'installation présentée à la galerie Angle d'Art Contemporain.

b) Improviser avec New Atlantis

Le workshop *Improviser avec New Atlantis* se déroule du 21 au 25 janvier 2019. Il est proposé par Peter dans le cadre d'une semaine banalisée autour de workshops comme il peut y en avoir à l'ENSA-Bourges. Nou·s retrouvons Ludmila et Jonathan et faisons la connaissance de Stéphane Cousot, responsable de la partie streaming sur *New Atlantis*. Nou·s retrouvons aussi unx étudianx, Loli, avec qui nou·s avions collaboré durant *TRANS//BORDERS* et dont nou·s avions intégré l'installation sonore dans no·s mixages en direct. C'est aussi pour nou·s l'occasion de faire la connaissance d'une de no·s collègue de résidence Erin Gee[452], artiste et

[452] Erin Gee, née en 1983, est une artiste canadienne basée à Montréal. Elle travaille avec les nouveaux médias et la musique électroacoustique, s'inspirant de la technologie et des émotions, comme les rythmes cardiaques et l'anxiété. Ses œuvres, souvent basées sur des données biométriques, ont été présentées à l'international.

compositrice canadienne, en résidence de janvier à mars et que nous serons amené·s à croiser lors de nos passages à Aix.

Pour ce workshop, la proposition, telle qu'elle est formulée par Ludmila est « de proposer aux étudianx d'expérimenter des usages de *New Atlantis*, sans forcément passer par des étapes de programmation et en intégrant les pratiques radiophoniques de rΔΔdio cΔΔrgo[453] ». *New Atlantis* fonctionne comme un jeu *bac-à-sable*, c'est-à-dire un type de jeu vidéo qui n'a pas nécessairement d'objectif précis et dont le *gameplay*, la mécanique de jeu, laisse une marge de manœuvre qui stimule la créativité des joueurœuses en leur offrant la possibilité de créer ou de modifier des éléments dans le jeu. L'idée est donc d'observer les usages que les étudianx et nou·s faisons émerger, pour penser les mise à jour de *New Atlantis*.

Cette semaine de recherche et de création avec les étudianx est frustrante pour nou·s. *New Atlantis* manque cruellement de souplesse et à cette étape de mise à jour, l'application ne permet pas une utilisation spontanée pour improviser. Nou·s sommes tributaires de Jonathan et de Stéphane pour expérimenter des propositions, ce qui est à l'opposé de no·s manières de travailler ou de transmettre l'accès à no·s outils et cela nou·s permet de le comprendre. Nou·s avons pris l'habitude de mettre en place des dispositifs fonctionnels pour que les participant[e]s puissent les expérimenter de façon intuitive et surtout libidinale. C'est-à-dire que peu importe que cela soit un synthétiseur, une table de mixage ou un micro, notre démarche repose sur le fait que les participant[e]s développent un rapport exploratoire basé sur le plaisir et la joie, développé par la pratique et par l'écoute, et ce, dans le but d'en désacraliser le plus possible l'usage et surtout l'accès. Ce qui implique comme première consigne : « le son est bon quand le son vous plaît ».

[453] POSTEL, Ludmila, *Arts du son et jeux vidéo : La recherche- création dans New Atlantis*, 2022, p. 154

Travailler avec *New Atlantis* nou·s positionne ainsi dans une chaîne de travail contraignante, et dans un rapport au jeu sonore que nou·s pouvons qualifier de contrarié. Toutefois, nou·s trouvons des solutions pour contourner les problèmes, pour les déplacer et *in fine* nou·s arrivons à inventer des propositions avec les étudianx pour faire ce que nou·s aimons avant tout, jouer ensemble.

Graphiquement, *New Atlantis* ressemble à un espace vide avec le sol en beige et le ciel en bleu (fig). Il est possible de faire apparaître des formes en 3D de deux types, des sphères et des cubes. Les sphères sont des sources sonores, comme des samples préenregistrés ou des accès à des sources de streaming en ligne reliées au projet *Locustream*, ce qui permet de convoquer en temps réel des sons provenant d'un autre endroit géographique du globe, comme ceux d'une forêt à côté de Kyoto[454], à partir de micros ouverts. Cette semaine-là, Jonathan et Stéphane ont travaillé à faciliter la connexion entre *Locustream* et *New Atlantis*, ce qui a aussi permis la convergence d'un autre outil, Locus Sonus, vers *New Atlantis*. Ainsi, les streamings *Locuscreacast*, qui permettent de transformer son propre téléphone portable en micro ouvert pour l'envoyer vers la carte de *Locustream*, peuvent aussi être récupérés par *New Atlantis*. Un autre outil que nou·s avons choisi d'utiliser permet d'envoyer le son produit par d'autres logiciels vers *New Atlantis*, ce qui a par exemple permis de prendre un moment de transmission sur les boîtes à rythme, en montrant le fonctionnement de *Drumbit* sur une application en ligne. Nou·s avons ainsi pensé ce projet comme une série d'expérimentations radiophoniques avec un *conducteur*, ce qui implique une série de gestes sonores et d'outils à activer au bon moment. Cette restitution se produit dans l'auditorium de l'ESAAix, nou·s sommes installé·s côté public, chacure sur un ordinateur et connecté· à la plateforme *New Atlantis*. Nou·s jouons sur une double

[454] Micro ouvert intitulé Kyoto Cyber Forest Hydro en écoute ici

approche. À certains moments, tous les sons proviennent de *New Atlantis* et sont mis en espace depuis l'ordinateur de Jonathan à la place du conférencier, qui se déplace dans l'espace 3D pour mettre en scène les sons, à la manière d'une table de mixage 3D. À d'autres moments, nou·s utilisons les micros sans fil de la salle de conférence pour que des lectures puissent être entendues sans être affectées par les déplacements virtuels de Jonathan dans *New Atlantis*. La restitution se passe bien, Ludmila et Peter sont satisfaits des informations qu'ɨls ont pu collecter pour poursuivre cette mise à jour importante de *New Atlantis*. De notre côté, nou·s sommes obligées de reconnaître que la technologie n'est pas prête et qu'elle ne le sera pas durant notre temps de résidence, que *New Atlantis* ne sera pas cette utopie virtuelle pour laquelle nou·s sommes venues. Toutefois, travailler avec Ludmila s'est révélé enrichissant, tout comme l'était le fait de retrouver Loli durant ce workshop. Le contact avec les étudianx est très prometteur et des envies de travailler avec elleux se mettent en place.

Figure 37 Félix, Loli, Ludmila (de dos), Crystal et Aurélia

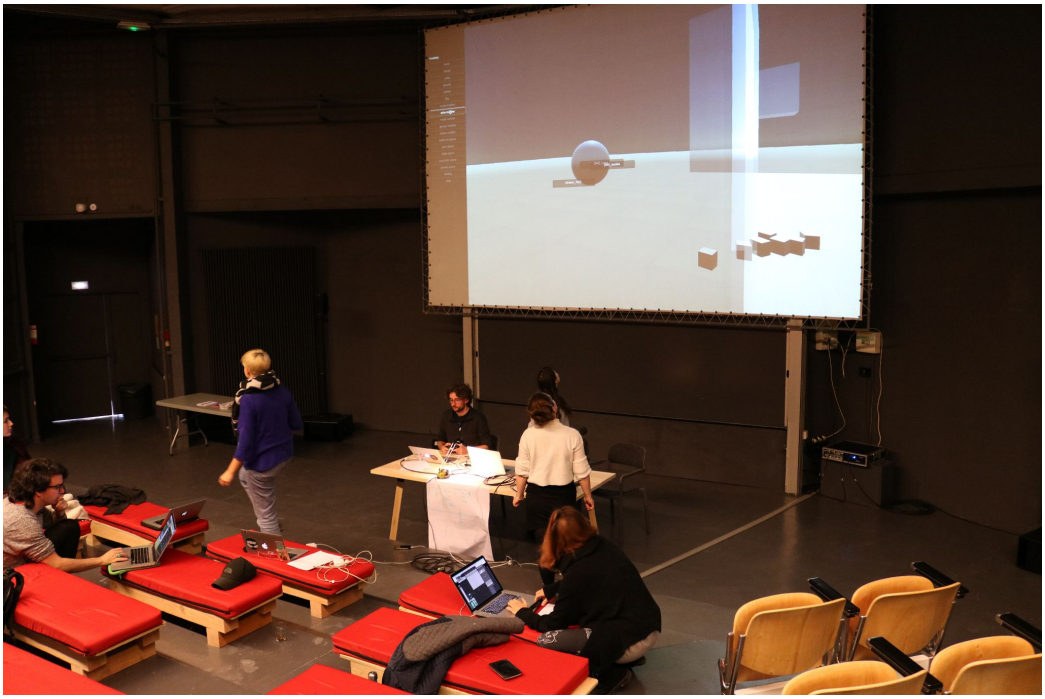


Figure 38 Préparation pour la restitution, Jonathan effectuant un mixage par déambultion dans New Atlantis

c) Nouveau Média et Théorie des joueurœuses

Pour nourrir notre pratique du plateau-radio, ce temps de résidence nou·s a permis d'aborder les études sur les jeux et les joueurœuses et celles sur les nouveaux médias. Cela va nous permettre de *profaner* nou·s-même notre objet de recherche avant qu'il ne devienne de nouveau sacré et d'envisager que les *mondes chorals* du plateau-radio, avant toute possibilité de *SF Obscure*, sont et doivent être des espaces d'écoute et de jeux. Nouveaux médias et jeux s'entrecroisent dans des médiums comme les jeux vidéos, les jeux de rôles ou les pratiques numériques – *New Atlantis* comme le plateau-radio n'y échappent pas. Pour mieux comprendre ce qui fait le propre des jeux, nous nous baserons sur l'explication que Coralie David donne pour expliquer le terme anglophone de *roleplaying game*, que jeu de rôle (JdR) ne traduit pas correctement en français, donnée dans son article *Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ?* sur lequel nous nous appuierons :

> Depuis son apparition en 1974 avec Dungeons & Dragons, le jeu de rôle (JdR), traduction forcément incomplète du terme roleplaying game en anglais, porte en lui la polysémie bipartite du jeu. Donald Winnicott[455] (1975) et Jean Duvignaud[456] (1980, p. 14) distinguent le game qui organise le déroulement selon un processus précis, du play qui relève davantage de l'espace libre que l'on investit. Cette distinction entre play et game, liberté et règles, est cruciale lorsqu'il s'agit d'envisager les JdR. Comme tension créatrice, elle apparaît également assez tôt dans les théories de la fiction, en tant que processus de création : Wayne C. Booth (1961), notamment, pose la fiction comme un procédé double, entre imagination (que l'on pourrait rapporter au play, à la matière créatrice jaillissante et incontrôlée) et mise en œuvre (potentiellement assimilée au game, qui viendrait organiser cette matière pour la rendre propre à la réception, intelligible).
>
> Par conséquent, dans le jeu comme dans la fiction, le play est une manifestation intérieure de l'individu, une expression créatrice, alors que le game est essentiellement une force de l'extérieur : il vient, en ordonnant le chaos créateur, permettre la réception, l'échange, en créant un espace imaginaire commun où se jouera la réception. Et si le game n'était qu'une socialisation, une mise en collectivité du play individuel ? Et si le game n'était que l'évolution sociale et adulte du play ? C'est ce que semble penser Roger Caillois (1957), quand il évoque la tension entre ludus et paidia. La fonction du game serait dès lors de générer des règles permettant de partager un espace sémantique commun, d'organiser collectivement une activité créatrice. C'est précisément la fonction du système de JdR sur table, que nous définissons comme l'ensemble des dispositifs qui rend la fiction interactive et intercréative. Son rôle est d'intégrer harmonieusement l'apport créatif des différents joueurs. Le game organise le play de différents individus en un ensemble cohérent pour aboutir à une création fictionnelle de groupe[457].

Nous reviendrons sur le terme *intercréatif* qui nou·s a beaucoup aidé durant cette recherche, mais nous devons d'ores et déjà retenir qu'un espace de jeu met en tension ce que l'on appelle le *game* avec le *play*, que l'on retrouve dans *roleplaying games*. Une

---

[455] Donald Woods Winnicott, Claude Monod et Jean-Bertrand Pontalis, *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2002

[456] Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, coll. « Le Commerce des idées », 1980

[457] Coralie David, « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu*, n° 6, octobre 2016, en ligne, <http://journals.openedition.org/sdj/682>

autre notion importante contenant ces deux termes est celle du *gameplay*. Nous utiliserons la thèse de Ludmila pour mieux la comprendre :

> Cette relation, que permet la posture du « faire comme si », est régie par le gameplay, qui peut être traduit en français par « jouabilité » ou par « mécanique de jeu ». Ce terme anglais désigne les caractéristiques d'un jeu vidéo que constitue l'intrigue et la façon dont elle se joue. Ainsi le game désigne le cadre du jeu, tandis que le play, désigne quant à lui, l'expérience qui permettra au jeu de prendre forme. Cette tension entre ces deux caractéristiques se cristallise, toujours pour ce qui concerne l'expression anglaise, par l'association de ces deux mots afin de former le terme signifiant de gameplay. Il n'est pas donné en amont, avec un livret de règles par exemple. Le joueur découvre le monde du jeu, sa structure et ses règles, dans l'action ludique elle-même. C'est le gameplay qui lui permet de participer à la construction de sa propre expérience, de lui donner sens en harmonisant les deux environnements que sont le dehors et le dedans. Comme le remarquent Sébastien Genvo et Nicole Pignier dans leur article « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo » (Genvo & Pignier, 2011), le joueur ne cherche pas un état de fusion avec le monde du jeu, mais bien plutôt à maintenir un équilibre dans l'entre-deux. Là où l'on aurait tendance à considérer que la qualité de l'expérience du jeu dépend des capacités du système à reproduire des éléments du réel, permettant de créer un état de fusion avec un monde qui serait simulé, les auteurs font le constat que :
>
> > « Les joueurs [...] préfèrent, entre autres options, sacrifier la qualité des graphismes si cela leur permet d'être plus efficaces dans l'aire de jeu. » (Genvo & Pignier, 2011)
>
> Pour résumer, si le gameplay est de qualité, si la continuité perceptive est maintenue, un jeu abstrait offrira une expérience tout aussi satisfaisante qu'un jeu réaliste. Le joueur est présent au jeu vidéo tant qu'il y a continuité entre ses gestes, dans le monde réel, et ses actions, dans la diégèse. Le gameplay grâce à des interfaces de contrôle (manette, souris, clavier, etc.) permet de maintenir la continuité des sens en contrôlant le champ de présence au jeu. Il y a jeu si la continuité entre les gestes du joueur et les actions de son avatar dans

> la diégèse est assurée, autrement dit s'il perçoit le monde du jeu au travers de son propre corps.[458]

Par rapport à notre pratique du plateau-radio, les études sur les jeux nou·s permettent de considérer qu'avant tout geste d'écriture, qu'il soit obscur ou non, et avant toute co-généreration des *mondes chorals*, nos ren@rdes ont des corps et ces corps interagissent avec des outils techniques. La résidence à Locus Sonus nou·s permet donc de nous rappeler que par-delà tout rituel d'*invocation* et de *charivari,* la pratique du plateau-radio se fait à travers un outillage. Nous avons vu dans les compte-rendus que *New Atlantis* fonctionne sur une logique de jeu *sandbox*, ou *bac à sable*. Un *bac à sable* est un jeu vidéo avec un élément de gameplay qui offre aux joueuræuses une grande liberté créative pour interagir avec l'environnement, généralement sans objectif prédéterminé, ou avec un objectif que les joueurs se fixent ɨls-mêmes·. Le *gameplay* d'un jeu *bac à sable* repose principalement sur la sensation de liberté, générée par la possibilité de construire ou de modifier le monde, l'absence de structure narrative rigide et l'interaction dynamique avec un environnement ouvert et réactif. Quelle serait alors la différence avec notre pratique du plateau-radio qui consiste à produire du son dans un espace au casque ?

New Atlantis est, comme une partie importante de la création vidéoludique, son *gameplay* est en partie axé sur le visuel, sur la représentation d'un univers en trois dimensions dans lequel il est possible de se déplacer. Dans la performance de restitution du workshop improvisé dans *New Atlantis,* le geste produit par Jonathan n'est pas si différent de ce que nou·s faisions avec le *mix-up*. Là où nou·s utilisions des *faders*, pour monter le volume de chacune des pistes, Jonathan déambule à travers l'univers de sources sonores qui ne s'entendent pas vraiment les unes par rapport aux autres une fois

[458] Ludmila Postel, « Arts du son et jeux vidéo : la recherche-création dans New Atlantis », These de doctorat, Aix-Marseille, 2022, p.43

qu'elles sont streamées depuis nos ordinateurs vers *New Atlantis*. Mais depuis *Streambiosis*, no·s pratiques ont changé et le geste de mixage qui nou·s était si cher se dilue dans cette étrange pratique d'improvisation sonore et de texte oral dans laquelle chacun·e se *remixe*, par et à travers le son. Toutefois, un élément ne change pas dans la pratique du plateau-radio : il n'y a pas de représentation visuelle du son produit, et donc pas d'interface.

d) Réalité virtuelle et espace moite

Nous réactivons ici une partie de la grille de lecture proposée par Geitner[459] pour analyser le *Hörspiel*. L'une des propriétés de la création sonore est de pouvoir superposer des espaces sonores, diffusés dans des espaces réels mais aussi dans des espaces imaginaires, espaces que Geitner nomme la *scène intérieure*. Dans *New Atlantis*, déambuler dans le son implique de faire circuler son avatar à la première ou à la troisième personne en direction d'une des sphères qui produit du son. Dans le *mix-up* se joue un compromis entre « faire apparaître du son » et « modifier le son » par les manipulations sur la table de mixage et une représentation dans l'imaginaire d'un *monde possible sonores* en quête de stabilité. Ce qui se joue dorénavant dans les approches de rΔΔdio cΔΔrgo est d'un tout autre rapport.

Si l'on repense aux expériences comme *Les Cueilleuses*, l'*Eau Argentée* ou les *Futurotopies*, le dispositif, d'un point de vue sonore, est constitué de différents micros, de synthétiseurs, et d'objets acoustiques, d'une guitare classique jouée à l'archet, des clochettes ou un glockenspiel en forme de crocodile. Une personne derrière la table de mixage veille à ce que les niveaux sonores restent équilibrés à des fins de confort des participant·es, et à moins qu'il n'y ait un mouvement de climax inscrit sur une partition,

[459] Christa Geitner, « Hermès sans fil, coll. Littératures, PU Blaise Pascal, 1995, pp. 219-233. », *Hermès sans fil*, 1995, p. 219-233.

cette personne n'a pas à agir de façon significative sur le mix. Enfin tout le monde est au casque. Comment penser les spécificités d'un *gameplay* propre à rΔΔdio cΔΔrgo ? Pour répondre à cette question, nou·s allons revenir sur la manière dont Marie-Laure Ryan se réapproprie la théorie des mondes possibles pour penser la théorie littéraire à l'heure des médias numériques. Dans le chapitre 2 de *Narrative as Virtual Reality*, elle spécule sur les possibilités d'une réalité virtuelle encore balbutiante (2000) et s'en sert pour élaborer une métaphore qui lui permet d'inventer une nouvelle grille de lecture pour penser les œuvres. Il nous est important d'inclure cette approche car Ryan, en plus de proposer de très bons outils conceptuels à propos de l'immersion, son travail participe à théoriser les premières approches liées à la VR qui ont nourri l'esthétique des films de SF des 80 et 90 comme *Tron*[460] (1982), *The Lawnmower Man*[461] (1992), *Strange Days*[462] (1995) ou *Ghost in the shell*[463] (1992). Pour Ryan, si la réalité virtuelle est avant tout une « expérience immersive et interactive générée par ordinateur », elle l'entrevoit aussi comme un espace onirique qui offre des possibilités similaires à celles des rêves et souligne la capacité de la VR à offrir des expériences déconnectées du monde physique. Pour Ryan, la VR permet d'explorer des espaces alternatifs et d'interagir avec des environnements fictifs de manière fluide et parfois surréaliste. Ryan revisite ainsi la VR telle que Jaron Lanier l'a popularisée dans les années 90[464]. En plus de la voir comme un espace onirique et comme un paradigme qui pouvait révolutionner notre quotidien, Lanier y voyait aussi une utopie de la communication dans laquelle il y aurait « la possibilité de communiquer sans codes… Je parle de gens qui utilisent leurs mains et leur bouche, peu importe, pour créer des outils virtuels et changer le contenu d'un monde virtuel très rapidement et de

[460] Steven Lisberger, *Tron*, Buena Vista Distribution, 1982, 96 mn.
[461] Brett Leonard, *The Lawnmower Man*, New Line Cinema, 1992, 108 mn.
[462] Kathryn Bigelow, *Strange Days*, 20th Century Fox (international), Universal Pictures (États-Unis), 1995, 145 mn.
[463] Mamoru Oshii, *Ghost in th shell*, Shochiku (Japon), Manga Entertainment (international), 1995, 82 minutes.
[464] Jaron Lanier et Frank Biocca, « An Insider's View of the Future of Virtual Reality », *Journal of Communication*, vol. 42, nº 4, décembre 1992, p. 150-172, en ligne, <doi: 10.1111/j.1460-2466.1992.tb00816.x>.

manière improvisée[465]. » L'expérience de l'improvisation au casque est très proche de ce que Ryan décrit à propos de la VR, à ceci près qu'il n'y a pas d'écran dans l'improvisation au casque, tout se joue dans cette *scène intérieure*,

> *mais ici, faire des mondes chorals ce n'est pas ajouter temporairement une tranche de plus au réel. Confiné dans l'espace des casques et du circuit électrique, le monde choral devient temporairement l'unique tranche de réel dans laquelle habiter. Un réel éphémère produit par les résonances d'une infinité de jeux de ficelle, d'hormones et de câbles tirés par chacun pour tisser des fictions-paniers que tous·tes peuvent créer, habiter et modifier, une ~~SF des cordes sensibles~~ réalité virtuelle,*

c'est-à-dire dans le sens où « le virtuel n'est pas ce qui est privé d'existence, mais ce qui possède le potentiel, ou la force, de se développer en existence réelle[466]. » Les trois points principaux extraits de la métaphore de la VR que propose Ryan pour analyser les œuvres à l'ère des médias numériques sont : l'immersion, l'interactivité et la narrativité. Chez Ryan, l'immersion peut-être spatiale, temporelle et émotionnelle, l'interaction peut être faible ou forte et la narrativité classique ou interactive. Avec la distinction de l'interaction forte et faible nous retrouvons la binarité média chaud (*hot*), média froid (*cool*) de McLuhan (1969). Toutefois, chez Ryan, la VR sert avant tout avant tout à concilier ces deux pôles dans ce qu'elle appelle « la métaphore ultime de l'interface »[467].

La métaphore de Ryan sur la VR entretient une curieuse similitude avec ce que nou·s essayons de faire avec notre plateau-radio mais son approche repose beaucoup sur

---

[465] Notre traduction. Citation de Jaron Lanier, dans l'ouvrage de Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, the Johns Hopkins university press, coll. « Parallax », 2001, p. 58

[466] Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, the Johns Hopkins university press, coll. « Parallax », 2001, p. 27

[467] Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, the Johns Hopkins university press, coll. « Parallax », 2001, p. 44

la qualité des dispositifs et non sur les participantes – c'est peut-être cela que nou·s cherchons à dépasser avec la notion d'*espace moite*. Peut-être que l'enjeu n'est pas seulement de trouver un compromis, un ratio entre chaud et froid au sein du dispositif, mais de laisser une possibilité d'injecter dans le dispositif no·s propres désirs en cours de jeu. Nou·s avons vu que le plateau-radio peut permettre de produire différentes formes de soin chez les participant·s à travers ces possibilités de générer des sentiment d'appartenance, liées à l'écoute et au jeu sonore improvisé. Il est important ici de comprendre le mot « appartenance » dans le sens d'un mot qui n'existe pas en français et qui serait le strict opposé au mot « solitude ». La « solitude » renvoie au fait de se sentir seul·e physiquement, émotionnellement et/ou existentiellement en tant qu'individu. Dans cette thèse le mot « appartenance » renvoie à un sentiment très fort d'attachement, associé à la certitude d'être perçue et d'être en relation avec d'autres. Le plateau-radio produit donc une forme de soin en modélisant à travers le jeu et l'écoute des participantes un effet temporaire et puissant d'*appartenance* d'où la notion de *monde chorals*. De plus nou·s avons aussi vu à travers l'*Eau argentée* et les *Futurotopies* que le plateau-radio peut être propice à expérimenter ce que nous avons nommé la *SF Obscure,* dans laquelle le sentiment d'appartenance ne passe pas uniquement par une forme de dilution *dionysiaque* de l'individu dans le collectif mais par le fait de pouvoir transformer cette *appartenance* en un geste individuel et singulier qui peut être, à son paroxysme, *dæmonique*, sinon *démiurgique* en permettant d'agir, d'ajouter, de modifier ou d'influencer le *monde choral* à travers le son, mais aussi à travers des expériences de coprésence sur un document en ligne. Le *gameplay* que nous souhaitons pour le dispositif rΔΔdio cΔΔrgo est donc un *gameplay* relationnel, basé sur la capacité d'écoute, de rencontre et d'attachement entre les participantes. Le jargon informatique et

cyberpunk anglo-saxon utilise le terme *wetware*[468] pour désigner les utilisateurtœs et leur cerveau en grande partie constitués d'eau et qui se situeraient entre la partie matérielle d'un dispositif numérique, le *hardware*, et la partie logiciel, le *software*. Le terme est aussi appliqué aux organismes biologiques, notamment au système nerveux et au cerveau humain. Le *wetware* décrit les propriétés bioélectriques et biochimiques du cerveau, où les impulsions neuronales sont considérées comme le « software », tandis que les neurones eux-mêmes sont le « hardware ». Ce concept questionne l'interaction entre l'esprit et le cerveau, qui produit la conscience de *Soi*[469]. Nous allons utiliser ce terme plus loin pour continuer à filer cette métaphore de l'*espace moite*, afin de mettre l'accent sur ceci : l'important n'est pas tant la chaleur du dispositif que la capacité du *wetware* à entrer en condensation. Nous posons ainsi un premier indice pour un futur mode, non pas d'analyse mais d'interprétation des œuvres, que nous appellerons l'*indice d'humidité*, c'est-à-dire l'indice du niveau d'interaction socio-affectives entre les personnes qui constituent le *wetware*, mais nous garderons cela pour la conclusion de cette partie.

Nous nous sommes intéressée au travail de l'ombre et au *dæmonique* dans la partie précédente, nous nous consacrerons à mieux comprendre les possibilités *démiurgiques* du *wetware* dans ce qui suit.

---

[468] Notre synthèse. Historiquement, le terme est utilisé depuis les années 1950, mais il s'est largement popularisé avec le cyberpunk, notamment dans les romans Schismatrix (1985) de Bruce Sterling et Vacuum Flowers (1987) de Michael Swanwick. Rudy Rucker a contribué à sa diffusion en utilisant le terme pour désigner les données biologiques présentes dans tout système vivant, incluant l'ADN, le système immunitaire et l'architecture neuronale. Le terme a également été repris par des figures comme Timothy Leary et Arthur Kroker, devenant un mot à la mode dans les années 1990, notamment avec la Wetware Convention organisée en 1991 par le théoricien Geert Lovink à Amsterdam. « Wetware (brain) », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Wetware_(brain)&oldid=1243298800>, consulté le 25 octobre 2024.

[469] Marvin Lee Minsky, *The society of mind*, New-York, Simon and Schuster, 1988

II - La Pulpe

La rêverie est un espace à la fois fragile et puissant

Sachez que vous êtes sur rΔΔdio cΔΔrgo et que vous écoutez La Pulpe

La Pulpe mélange les sons et les sens

La Pulpe hybride les voix et l'électronique pour en faire des rêves sucrés et acides

La Pulpe brasse des fictions étranges qui troublent le réel

La Pulpe amplifie le champ conscience

Alors mettez vos casques et laissez-vous aller…

Générique de La Pulpe

Nou·s sommes venues à Locus Sonus pour penser *New Atlantis* comme un espace de rencontre en ligne et imaginer dans quelle mesure cet espace peut être envisagé comme un studio radio virtuel auquel se connectent des participant·e·s à distance. Depuis les workshops *Narration Cyborg* et les *Futurotopies*, nou·s considérons l'espace sonore et la technique du plateau-radio comme un espace utopique et éphémère dans lequel chacun·e peut venir se brancher, se connecter avec son propre matériel dans ce que nou·s appelons une esthétique du câblage très empruntée à l'esthétique *Cyberpunk*[470], avec des œuvres cinématographiques comme *The Matrix*[471] ou *Ghost in the shell*[472]. Nous espérons pouvoir transposer cette esthétique de la connexion et des câblages dans un monde 3D et en ligne. Cependant, l'expérience du premier workshop *New Atlantis* a fait émerger

[470] Le cyberpunk est un genre littéraire et cinématographique qui émerge dans les années 1980, caractérisé par des futurs dystopiques dominés par la haute technologie et un environnement urbain sombre. Ce genre explore les thèmes de la cybernétique, de l'intelligence artificielle, du hacking, et des réalités virtuelles, tout en mettant en scène des personnages marginalisés qui luttent contre des corporations puissantes. Parmi les œuvres phares, on retrouve *Neuromancer* de William Gibson et le film *Blade Runner* de Ridley Scott. Richard Saint-Gelais, *L' empire du pseudo: modernités de la science-fiction*, Québec, Éd. Nota Bene, 1999, 399 p.

[471] Lana Wachowski et Lilly Wachowski, *The Matrix*, Warner Bros. Pictures, 1999, 136 mn.

[472] Mamoru Oshii, *Ghost in th shell*, Shochiku (Japon), Manga Entertainment (international), 1995, 82 minutes.

plusieurs obstacles. *New Atlantis* se pensait comme un espace participatif au sein duquel les participanx étaient invitéx à venir jouer dans un sens musical comme ludique. En l'état, la plateforme met les participantx dans une situation paradoxale puisque ni les règles ni les cadres de jeux ne sont définis, sa manipulation n'est pas instinctive et nécessite un temps de prototypage important. Pour nou·s comme pour Ludmila, cela remet à plus tard une question importante de nos recherches respectives, celle de la participation dans la création artistique qui est pour Ludmila un sujet et pour rΔΔdio cΔΔrgo une pratique.

En 2019, l'ESAAix connaît l'essor de différents clubs internes ou externes à l'école qui permettent aux étudianx d'approfondir certaines spécificités de leur travail. Il y a notamment læ Pang Pang Club[473], créé par Robin Moretti et co-dirigé par Leslie Astier et Théo Goedert, qui approfondit les questions du ludique et des mécaniques de jeu. Læ Pang Pang Club se réunit chaque semaine à la bibliothèque municipale Méjane d'Aix-en-Provence. C'est Ludmila qui nou·s y introduit et nou·s y croisons Loli. Leslie comme Loli sont toux deux étudianx en 5ème année à l'ESAAix et sont chacunx actif/es dans l'atelier Hypermedia, alors dirigé par Douglas Edric Stanley[474] assisté par Guillaume Stagnaro, qui met un focus

[473] Læ Pang Pang Club est un groupe de créateuricexs d'artefacts jouables. Ouvert à toute personne respectant l'atmosphère de bienveillance collaborative de læ Club, les sessions sont des moments de rencontre sans impératif de production. Læ Pang Pang Club est un projet artistique visant à développer une pratique créative collaborative autour du jeu et du jeu vidéo. Læ Club œuvre à l'accompagnement, au développement, à la circulation et à la diffusion de pratiques expérimentales ludiques. Le jeu y est envisagé comme plateau de questionnements, de rencontres, de discussions et de créations. Læ Club se réunit durant l'année et s'organise par sessions de créations sous contraintes communément appelées GameJams. Proposée par un·e ou plusieurs membres de læ Club, chaque session est l'occasion de s'inspirer d'une thématique, de s'approprier un outil de conception ou encore de détourner un jeu ou jouet existant.

[474] Douglas Edric Stanley est un artiste, chercheur et professeur spécialisé dans les arts numériques et l'interaction entre l'art, la technologie et les jeux vidéo. Il a enseigné à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et a été professeur à la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD). Son travail explore les enjeux critiques et esthétiques du numérique, en s'intéressant notamment à la culture des jeux vidéo, à la programmation et aux installations interactives.

particulier sur les mécaniques de conception de jeu. Læ Pang Pang Club a donc été créé pour prolonger ces approches et les ouvrir aussi à des personnes extérieures à l'ESAAix. Leslie est par exemple portéx sur des questions de narrations non-linéaires, sur la manière dont les histoires s'écrivent et comment les savoirs se transmettent à partir de mécaniques ludiques ou aléatoires comme des tirages de cartes. Les discussions avec Loli, Leslie, Ludmila et Douglas sont riches et viennent nourrir notre imaginaire de références, d'approches vidéoludiques et élargir notre champ de départ qui est initialement celui des arts sonores, de la musique expérimentale et de la création radiophonique.

En parallèle du Pang Pang Club, un autre collectif d'étudianx, appelé Plexus[475], s'intéresse aux pratiques sonores orientées vers les arts et la musique expérimentale. Comme dans de nombreuses écoles d'arts, il y a bien un studio son à l'ESAAix, ainsi que le laboratoire Locus Sonus, les deux espaces permettant d'accéder à des outils et des pistes de travail intégrant du son. Toutefois, le champ des arts plastiques et des arts visuels est réticent aux pratiques musicales. L'apparition des studios son dans les écoles d'art est profondément liée au fait de pouvoir travailler du son destiné à la production de films et de vidéos, il n'y a pas ou peu de valorisation pour les approches sonores indépendantes comme celui de la composition ou de la performance. Plexus réunit des étudianx de toutes les années qui partagent le besoin d'avoir un espace pour valoriser ce type de pratiques sonores. Au croisement des frustrations suscitées par *New Atlantis*, qui nécessite une mise à jour plus importante que celle annoncée, et de celles d'étudiantx qui sont en recherche d'espaces d'expérimentation pour approfondir certaines de leurs pratiques qui dépassent le champ des arts plastiques – la musique, les jeux et la

[475] Plexus était constitué d'Antoine Briot, Paul Buram, Lise Godard, Virginie Jordan, Nassim Khouader, Inès Lamalchi, Armelle Marten, Max Sister-Giudicelli, Anne Teisseire et Amir Youssef

narration, nou·s avons proposé un projet de veillées radiophoniques appelé *La Pulpe*.

Initialement, *La Pulpe* souhaite être un espace de création radiophonique en direct autour de l'improvisation électronique et de récits ou fables de science-fiction inspirés des ateliers de *Spideralex*. Le nom découle des *pulp magazines*, qui étaient des revues littéraires peu coûteuses et dont le papier de mauvaise qualité en laissait apparaître la pulpe. Très appréciés au États Unis, ces *pulp magazines* ont favorisé l'apparition de genres littéraires comme ce que nous allons appeler la SFFF (Science-Fiction, Fantasy et Fantastique) et ont aussi permis à de nombreux auteurtes d'écrire leurs premières histoires comme H.P Lovecraft, Isaac Asimov, Philipp K. Dick. Les *pulp magazines* ont aussi permis l'apparition d'une littérature subversive à l'adresse des cultures gays, lesbiennes et des sexualités alternatives comme le BDSM [476] et nou·s nou·s revendiquons comme héritières de cette contre-culture à la fois subversive et clandestine.

[476] Pour plus d'informations sur ce sujet, nous recommandons la lecture de l'ouvrage de Susan Stryker, *Queer pulp: perverted passions from the golden age of the paperback*, San Francisco, Calif, Chronicle Books, 2001

Figure 39 Exemple de couvertures de pulp magazine de science-fiction et de littérature queer.

Cet élan autour de la science-fiction n'a pas nécessairement pris chez les étudianx. Une chose que notre expérience à l'ENSA-Bourges nou·s a apprise c'est qu'en tant qu'artiste-chercheuse, le travail avec les étudianx ne peut pas se faire de manière ascendante, mais seulement de manière inclusive, en faisant en sorte que no·s proposition intègrent leurs besoins et pas l'inverse. C'est nou·s qui sommes payées pour intervenir dans leur école et non eux pour travailler pour nou·s. Nou·s ne sommes pas des professeurœs et travailler avec nou·s dans le cadre de cette résidence ne leur rapporte pas non plus de points pour leurs examens. Nou·s devons développer avec les étudianxs une relation de complicité plus qu'une relation de productivité. L'important est que nou·s puissions nou·s réunir pour faire des « mauvais coups » dans le dos de certains professeurœs ou de l'administration et que ces « manigances » leur permettent d'avancer sur leurs projets personnels ou de pratiquer leur technique d'écriture, d'oralité, de jeu sonore ou de composition musicale. Cette approche pédagogique à travers la création radiophonique, nou·s la devons à Jean-Michel Ponty, un des professeurs enseignant à l'origine de

RadioRadio à l'ENSA-Bourges, et on la retrouve dans l'approche de Gracia Giacco concernant la recherche-création :

> Renouer avec toute une tradition de l'artiste-pédagogue (Kandinsky, Klee, Schoenberg, Messiaen, Sciarrino…) permettrait de comprendre comment l'artiste se positionne dans son rapport à l'autre (étudiant, jeune artiste, public) et comment cette expérience, en retour, entre en résonance avec sa création et sa recherche. Aussi, s'inspirer des démarches d'artistes (de leurs questionnements, de leurs processus, de leurs tentatives, erreurs, choix, au-delà d'une simple retranscription « à la manière de »…) ou de sa propre démarche de création, pour un enseignant (spécialiste ou pas), permettrait d'encourager des pratiques de création qui impliquent une forme de recherche propre, à tous les niveaux de l'enseignement, permettant ainsi aux individus d'être disponibles à l'expérience esthétique et poïétique.[477]

La Pulpe est donc un espace pédagogique facilitant des intéractions entre étudianx, professeurœs, et artistes-chercheurœuses dont la pédagogie se fait par l'organisation d'un plateau-radio et d'expérimentations réalisées dans des conditions de direct. *La Pulpe* prend donc la forme d'une première veillée radiophonique. Cette veillée se déroule dans l'école et nou·s négocions avec le directeur, Christian Merlhiot, la possibilité de rester après la fermeture de celle-ci avec la complicité du gardien pour fermer après nou·s. Nou·s utilisons une partie de la bourse que nou·s donne l'ESAAix pour créer un visuel auprès d'une amie commune de Ludmila et nou·s, l'artiste Oriane Huet[478] (figure 4o), et composons

[477] Grazia Giacco, *Recherche-création et didactique de la création artistique: le chercheur travaillé par la création*, Louvain-la-Neuve (Belgique), EME éditions, coll. « CREArTe », 2018, s. p. 103

[478] Oriane Huet est une artiste qui vit et travaille à Lille. Son travail est principalement axé autour du dessin et de l'image imprimé avec un goût particulier pour la micro-édition. Inspirée autant par les grands maîtres de la bande dessinée que par les virtuoses de la peinture classique, ses travaux sont empreints de son enfance dans la banlieue des années 90, entre architecture brutaliste et robots géants.

un générique inspiré par les mots de la Princesse Irulan dans l'introduction du film *Dune*[479] de David Lynch, mais aussi par des paroles reprises d'une scène du film *Scanner*[480] de David Cronenberg lors d'un rituel de connexion entre *scanners*, des personnes dotées de pouvoirs comme la télépathie, l'empathie, la télékinésie ou la technopathie[481].

Figure 40 Visuel réalisé à par l'artiste Oriane Huet

[479] David Lynch, *Dune*, Universal Pictures, 1984, 137 mn.
[480] David Cronenberg, *Scanners*, Embassy Pictures (États-Unis), AVCO Embassy Pictures (international), 1981, 103 mn.
[481] La technopathie est la capacité de communiquer avec les machines donc les technologie qui inclues de mécanique, de l'électrique ou de l'électronique.

*a) ES*Δ*-*Δ*ix Underground et* Δ*v*Δ*t*Δ*r*

Deux émissions ont ainsi eu lieu à l'école, de nuit. Une émission test, ou émission zéro, que nou·s appelée *La Pulpe #oo_ES*Δ*-*Δ*ix Underground*[482] a eu lieu le 3 Mars 2019, suivie d'une seconde émission un mois plus tard intitulée *La Pulpe #o1_*Δ*v*Δ*t*Δ*r*[483] le 24 Avril[484] 2019. À défaut d'être le laboratoire science-fictionnel imaginé en amont, *La Pulpe* devient un espace d'expérimentation radiophonique. Cet espace met en jeu les différentes formes de coprésence que le dispositif du plateau-radio permet d'expérimenter en présentiel ou à distance. Les étudianx testent et prototypent des performances, des improvisations et des manières de jouer ensemble qu'ɨls réutilisent dans leurs propres travaux pour l'école et à l'extérieur. Nou·s profitons de *La Pulpe*, pour expérimenter des possibilités de branchement et de connexion.

La deuxième émission, Δ*v*Δ*t*Δ*r,* invite les participanx à s'interroger sur la notion d'avatar[485] appliquée à la création radiophonique en direct. Cette idée nou·s vient d'une discussion avec Douglas Edric Stanley autour de la notion d'*embodiement*, traduite en français par *incarnation* ou *corporéité* et développée

---

[482] rΔΔdio cΔΔrgo, « ESΔ-Δix Underground », *La Pulpe*, 0, École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, 3 mars 2019, 1:44:41, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/la-pulpe-0_esa-aix-underground_08032019?in=raadiocaargo/sets/la-pulpe>.

[483] rΔΔdio cΔΔrgo, « ΔvΔtΔr », *La Pulpe*, 1, École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, 24 avril 2019, 1:43:45, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/la-pulpe-1-avatar?in=raadiocaargo/sets/la-pulpe>.

[484] Le 24 avril est le jour de la commémoration du génocide arménien.

[485] Le terme avatar qui signifie « incarnation divine« en sanscrit est apparu de différente manière dans l'informatique et les jeux vidéo, notamment dans les jeux *Ultima IV: Quest of the Avatar* de Richard Garriot (1985), *Habitat* de Lucasfilm (1986) ou dans le roman le *Samouraï Virtuel* de Neal Stephenson (1991).

par Francisco Varela[486]. Elle considère que les rapports de cognition émergent de l'interaction entre le corps et l'environnement, plutôt que d'être un processus purement mental. Nou·s invitons les étudiantes à imaginer comment iels s'incarnent à travers le son durant une performance radio en direct nou·s parlons alors de *Sonic Embodiment For Live Radio :*

> Est-ce une question de textes choisis et de sens? Est-ce le choix d'un timbre de voix, d'un ton ou d'un effet appliqué sur la voix et les instruments ? Est-ce un choix de matériel (synthétiseur, logiciel, objet sonore) ?[487]

Cette deuxième émission[488] nou·s permet de collaborer avec différentes artistes chercheuræuses. Erin se joint à nou·s pour une performance d'ASMR, Ludmila teste une approche plus instrumentale de *New Atlantis* en jouant depuis chez elle à Lille tandis que nous récupérons le son de son ordinateur par l'application Skype[489]. Ludmila ne parle pas, seuls des sons compressés par Skype nou·s arrivent et sa présence ne s'incarne que par ces bruits, à la fois liquides et numériques, tandis qu'une étudiante, Anne, lit un texte. Ainsi, ce n'est plus *New Atlantis* qui contient nos interactions sonores mais le plateau-radio qui accueille le

---

[486] Francisco J. Varela, Evan Thompson et Eleanor Rosch, *The embodied mind: cognitive science and human experience*, 14. print., Cambridge, Mass., MIT Press, 1993, 308 p.

[487] Issu d'un mail envoyé aux étudiant·es en préparation de l'émission ΔvΔtΔr.

[488] rΔΔdio cΔΔrgo, « ΔvΔtΔr », *La Pulpe*, 1, École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, 24 avril 2019, 1:43:45, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/la-pulpe-1-avatar?in=raadiocaargo/sets/la-pulpe>.

[489] Skype est un logiciel de communication qui permet aux utilisateurs de passer des appels audio et vidéo, d'envoyer des messages instantanés et de partager des fichiers. Lancé en 2003, Skype est rapidement devenu l'une des premières plateformes grand public à proposer des appels vidéo gratuits.

son produit par *New Atlantis*. L'artiste-chercheuse Mawena Yehouessi[490] se joint à nou·s par téléphone pour une lecture de ses textes *Meta* et *To the jungle*. Par-dessus, j'improvise à la boîte à rythme avec un étudiant, Nassim, qui improvise des motifs de *oud*. Théo et Leslie du Pang Pang Club participent aussi à l'expérience, Leslie depuis chez eil[491], en tant qu'auditeurice test, tandis que Théo, avec nou·s sur le plateau, interprète certaines des transitions sous la forme d'aphorismes performés avec une théâtralité propre aux personnes qui jouent à des jeux de rôle (JdR). Enfin, nou·s sommes aussi rejoints par notre nouveau collègue Mitchell Hermann[492], un artiste américain qui, lui aussi, vient passer trois mois à l'ESAAix comme artiste-chercheur à Locus Sonus et qui arrive de Londres.

Ces veillées sont des moments très conviviaux, mais aussi intenses en stress lié à la préparation, à la coordination pour réunir le matériel nécessaire et les étudianx aux bons moments et au bon endroit, couplé au stress vécu lors des directs. Aurélia prend en charge la table de mixage pour faciliter l'ensemble des manipulations sonores et je m'occupe de la coordination des passages de chacurie, des changements de plateau. Nou·s participons à certaines improvisations. Les étudianx finissent les sessions avec cet état modifié de conscience que nou·s avons pu observer durant notre résidence aux Ateliers du Vent et nou·s disent qu'ił·ls sont « *stones* » et qu'ił·ls « planent » à la fin des sessions. Nou·s leur disons alors que c'est

---

490 Mawena Yehouessi est une artiste et commissaire d'exposition franco-béninoise qui explore les thèmes de la décolonisation, de l'identité et de l'afrofuturisme. Son travail mêle installation, performance et narration, et questionne les relations entre culture, politique et technologie. (https://mawenayehouessi.fr/)

491 Le pronom « eil » est un pronom non-binaire, il est un équivalent de iel tout en mettant le « e » en premier.

492 Mitchell Herrmann est un chercheur en art moderne et contemporain, avec un intérêt particulier pour les questions de technologie, d'écologie, et de théorie critique. Il a obtenu un master en philosophie de l'art à Kingston University à Londres et a travaillé dans des institutions telles que le Yale University Art Gallery et le MoMA à New York.

normal mais que c'est un phénomène que nou·s connaissons sans vraiment le comprendre, que nou·s l'associons à un pic d'adrénaline sans en être vraiment sûres, que dans tous les cas il important qu'ils prennent soin d'eux sur le trajet du retour et de venir nou·s voir si quelque chose les fait se sentir mal à l'aise dans les jours qui suivent.

Figure 41Vue de la première veillée radiophonique ESA-Aix Underground

Figure 42 Max, Paul, Ines et Nassim durant l'émission ESΔ-Δix_Underground

b) Participation et incorporation chez Calleja

Nous sortons un moment des comptes-rendus pour aborder une notion qui nous semble importante pour mieux comprendre les possibilités de notre *wetware* lorsqu'il fait l'usage du plateau-radio. Nous avons parlé de *game* et de *play* – il est tant de nous intéresser aux possibilités de play de notre *wetware* grâce aux théories non pas sur les

jeux mais sur les joueurœuses, les *play studies*[493]. Dans son processus pédagogique Δ*v*Δ*t*Δ*r* invite les participant·es à s'incarner à travers le son et, ainsi, à réfléchir sur la manière dont ·ils peuvent manifester leur présence dans l'espace sonore afin d'en faire un *monde choral*, ce que durant la résidence nous avions appelé le *Sonic Embodiment For Live Radio*. Nous pouvons désormais approfondir cette notion avec deux grilles de lecture, l'une provenant des JdR et l'autre du monde des jeux numériques et des jeux vidéo.

Nous emprunterons la première grille à Olivier Caïra, avec son ouvrage sur les JdR, *Jeux de Rôle : les forges de la fiction*[494]. Caïra énumère les différents modes d'identification propres au JdR. Il cite un article de Hans Robert Jauss[495] pour parler des différentes modalités d'identification des joueurœuses vers les personnages. L'identification *associative* ne distingue pas les joueurœuses de leur personnage – en tant que joueurœuses, nous ne cherchons pas à interpréter, nous sommes tel que nous sommes dans l'univers du jeu. L'identification *admirative* projette le joueurœuses dans un personnage possédant les qualités qui font défaut au joueurœuses – nous pouvons ainsi nous identifier à des personnages puissants dont la marge de progression semble sans fin, c'est ce que l'on retrouve dans des titres importants que Dungeon & Dragon[496] ou *Shadow Run* (1993)[497]. L'identification *sympathique*, proche de l'identification *admirative*, interprète quelqu'un d'ordinaire mais dans un autre métier ou d'autres situations – cela suggère par exemple que le jeu se passe dans un univers qui ait l'air normal en début de partie comme dans *Cthulhu*[498] (1981), ce qui permet aux joueurœuses de rentrer en empathie avec ce qu'il arrive au personnage. L'identification *cathartique*

493 Nous en profitons pour continuer de faire apparaître la présence de McKenzie en mentionnant son ouvrage essentiel sur les *play studies*, WarkMcKenzie Wark et Noé Le Blanc, *Théorie du gamer*, Paris, les Prairies ordinaires, 2019
494 Olivier Caïra, *Jeux de rôle: les forges de la fiction*, Paris, CNRS éd, 2007.
495 Hans Robert Jauss, Claude Maillard et Jean Starobinski, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des idées », 1978
496 David Arneson et Gary Gygax, *Dungeons & Dragons*, T.S.R., 1974
497 *Shadowrun*, FASA Corporation, 1989 .
498 *The Call of Cthulhu*, Chaosium, s. l., 1981

permet au joueur de contempler les étapes importantes de la vie du personnage, le mettre face aux aléas du destin – souvent, cela met les joueuræuses face à une perte de contrôle de leur personnage qui subit l'univers, comme c'est le cas dans des jeux comme *Polaris*[499] de PH Lee. L'identification *ironique* créée une rupture entre le joueur et son personnage pour en limiter l'identification à travers des personnages absurdes, comme dans *Cozy Town*[500] (2021) qui permet d'interpréter des personnages absurdes tel que des « desserts » ou des « planètes ».

Caïra propose ainsi une grille d'identification issue de la théorie littéraire, qui reste encore une fois une théorie de la réception alors que notre propos le geste créatif. Cette distinction est importante car c'est bel et bien la partie *démiurgique* qui se joue ici. Quelle est donc cette marge de manœuvre créatrice que permet une approche ludique du plateau-radio ? Gordon Calleja propose dans *In-Game, from immersion to incorporation*[501], une tout autre approche que celle de Caïra, celle de l'*incorporation* :

> Nous pouvons ainsi concevoir l'incorporation comme l'absorption d'un environnement virtuel dans la conscience, produisant un sentiment d'habitation, soutenue par l'incarnation systémique du joueur dans un lieu unique, représenté par l'avatar. Cette conception conserve les deux interprétations traditionnelles du terme incorporation : l'incorporation comme sentiment d'assimilation à l'esprit et comme incarnation[502].

Chez Calleja, ce qui différencie l'incorporation des processus d'identification dans les œuvres littéraires et/ou cinématographiques est la réduction de la distance entre le joueur et le personnage. Là où l'identification à

---

499 PH Lee, *Polaris: Chivalric Tragedy At Utmost North*, These Are Our Games, 2005, s. p.
500 Rae Nedjadi, *Cozy Town*, 2021
501 Gordon Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press, coll. « The MIT Press Ser », 2014,
502 Gordon Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press, coll. « The MIT Press Ser », 2014, 1 p.

un personnage d'œuvre de fiction va passer par le fait de trouver de l'écho entre les émotions, les pensées ou les actes d'un personnage et soi, l'incorporation va permettre d'immerger l'auditeurice dans un avatar qui lui offre une marge de manœuvre pour interagir avec le virtuel de la fiction. Calleja ajoute à ce propos que :

> L'incorporation s'opère ainsi selon un double axe : le joueur intègre (au sens d'intériorisation ou d'assimilation) l'environnement de jeu dans sa conscience tout en étant simultanément incorporé par l'intermédiaire de l'avatar dans cet environnement. La simultanéité de ces deux processus est une condition nécessaire à l'expérience de l'incorporation. En d'autres termes, l'incorporation se produit lorsque le monde du jeu est présent à l'environnement virtuel[503].

Dans le cas d'un direct radiophonique, cette simultanéité peut opérer dans ce que Geitner appelle la *scène intérieure*, donc par empilement de l'environnement du jeu plus l'incorporation de l'avatar dans la conscience des auditeurices. L'interaction entre Kernel et son monde se produit en nous. Calleja insiste par la suite pour dire que si l'incorporation dépend du média utilisé, celui-ci doit permettre, mais surtout demander, un effort *non-trivial* ou *ergodique* au participant (Aarseth 197)[504]. Le joueuræuses doit en retour fournir cet effort que Calleja appelle un *investissement*, afin que l'incorporation puisse se produire. Plusieurs types d'*investissements* sont possibles. Tout d'abord les joueuræuses peuvent fournir un investissement ou une participation, *involvement*, de mouvement, *kinesthetic*, lié à l'avatar. Chez Calleja, le *kinesthetic* correspond au mouvement réalisé dans le monde réel pour produire de l'effet dans le jeu. Dans le cas des sessions *ESAAIX_Underground* et Δ*v*Δ*t*Δ*r*, cela se traduit par la manipulation

[503] Gordon Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press, coll. « The MIT Press Ser », 2014, 1 p.
[504] Espen J. Aarseth, *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore, Md, Johns Hopkins University Press, 1997, 203 p.

d'instruments de musique, de texte à lire à haute voix ou improvisé, des conversations, mais aussi de tous ces gestes de mixage que nous affectionnons. Enfin, des processus d'écriture, manuscrite comme sur des documents partagés ou des *chats* peuvent aussi rentrer dans les processus.

Le second investissement correspond aux déplacements spatiaux, *spatial*, et c'est l'une de particularité de la radio. Si dans un jeu vidéo le déplacement de l'avatar se passe dans un espace visuel, simulé sur un écran, dans le cadre d'une incorporation radiophonique, la participation *spatiale*, ne dispose que d'une représentation uniquement mentale de l'espace sonore. C'est là qu'il va y avoir un point complexe à décrire : la représentation que l'on se fait d'un *monde possible sonore* n'est pas uniquement cardinale mais multi-sémiologique. La notion de déplacement lorsque l'on improvise au casque se joue au moins sur deux niveaux. Le premier niveau recoupe plusieurs éléments physiques : la manière avec laquelle nou·s allons nous positionner dans l'espace sonore dans la stéréophonie ; et la manière dont nou·s nou·s disposons de façon musicale avec un rapport de timbre, de hauteur, de tonalité, de rythme, ou oralement, avec toutes les possibilités qu'offrent les cordes vocales ; les possibilités du langage, du verbe et des mots ; les processus qui ont été évoqués par rapport à notre approche du *Hörspiel*, mise en abyme, stéréophonie, collage, *inter-dits*. Le deuxième niveau recoupe d'autres éléments mentaux : il y a tout ce que nous avons vu avec l'approche de l'écoute chez Oliveros, qui implique des opérations mentales pour déplacer son attention tout en étant consciente de ce qu'il y autour de nous, ou comme le dit Voegelin, centrer-décentrer-recentrer. Dans la citation précédente Calleja explique que l'incorporation implique simultanément d'intérioriser une partie de l'environnement virtuel tandis que nous avons une représentation de nous-même via notre avatar projeté dans cet environnement sur écran. Cette représentation se passe en nous-même, dans la *scène intérieure*, qui signifie que s'il y a un avatar qui se déplace dans un espace, peu importe la nature de cet avatar et de cet espace, c'est en nous-même que nous le modélisons à partir de stimulations principalement sonores. Sur cette question de la

représentation du *Soi* et de l'espace, la métaphore de la VR de Ryan devient encore plus puissante. La VR fantasme le fait de nous projeter dans des univers immersifs et oniriques à la première personne, en vue subjective ; l'improvisation au casque, et encore plus dans l'approche de *mondes chorals* de rΔΔdio cΔΔrgo, nous invite et nous apprends à modéliser des espaces bien plus complexes, de timbres, de sens, de symboliques et de représentations spatiales, et ce en nous même. Une fois modélisés, nous pouvons apprendre à nous mettre en abyme dans ces espaces, à nous y représenter, à nous y déplacer d'une manière fluide, d'un point d'attention à un autre, d'un avatar sonore à un autre.

Il y a ensuite la participation partagée, *shared*. La participation *partagée*, renvoie à toutes les formes qui permettent de prendre conscience que l'on est en train d'interagir avec d'autres. Ainsi la coopération, la cohabitation de coopération et la compétition sont autant de modes de *jouer-avec,* et donc de partage de la participation. Cette notion s'applique principalement dans le *play*, c'est-à-dire durant une partie. Une émission de *La Pulpe*, cela passe principalement par des improvisations musicales ou des lectures accompagnées qui n'ont pas été répétées en amont. Nou·s avons importé de l'ENSA-Bourges une vision de la radio proche du cabaret, pour des formes de créations expérimentales en direct. Ces formes suggèrent souvent des jeux d'écoute pour partir ensemble d'un point et arriver, toujours ensemble, à un autre point. De quelle manière l'imaginaire se représente ce déplacement, quelle forme prend la *scène intérieure* lorsqu'elle inclut de se représenter *Soi* en coprésence de l'autre dans un mouvement sonore qui ne correspond pas à ce que l'on voit devant soi?

La participation narrative, *narrative*, correspond aux investissements narratifs que peuvent faire les joueurœuses. Calleja distingue ce qu'il appelle les *narrations scriptées*, et les *alterbiographies*. Les narrations scriptées correspondent à toutes les possibilités narratives prédéterminées par les concepteurtes du jeu. Dans un livre dont vous êtes le héros, nous pourrions parler du nombre d'embranchements possibles. À l'inverse, les

alterbiographies représentent l'ensemble des choix narratifs que chaque joueuræuses pourra effectuer pour y vivre sa propre version de l'histoire. Dans le cas de notre plateau-radio, l'écriture du conducteur, le choix des binômes et de différents dispositifs de jeux représentent cette part de *narration scriptée*, tandis que l'ensemble des choix d'interprétation, les changements d'ordre et de passage, les modifications sur les branchements, les réglages ou la réécriture de certains textes en cours d'émission représentent cette *alterbiographie*, c'est-à-dire la manière dont chacure vit et expérimente le direct radiophonique dans une expérience qui n'est pas toujours sonore. Dans un jeu vidéo, ces éléments sont uniquement liés à l'histoire, au scénario. Dans le cas d'un direct radiophonique, narration scriptée et alterbiographie sont intimement liées au dispositif. C'est autant l'histoire du direct, en tant que grande structure, que celle de l'une des séquences de quelques minutes, produite lors d'une lecture ou d'une improvisation. La manière dont le collectif se scripte et toutes les manières dont il vit ce script.

La participation *affective* est peut-être celle qui va nous intéresser le plus pour la suite. Chez Calleja la participation *affective* est ce qui va déterminer la sensation d'immersion chez les joueuræuses. Elle peut être liée à la qualité des graphismes, à l'expérience esthétique de l'exploration, à la tension que crée le *game* et le *play* entre le scénario, à la manière d'utiliser la manette et aux émotions que l'identification aux personnages va générer chez nous. Dans le cas d'un direct radiophonique la participation *affective* se fait à plusieurs niveaux que nous avons mentionnés. Il y a tout d'abord le stress lié au direct qui implique une sensation de n'avoir qu'un seul essai, c'est-à-dire qu'on ne pourra pas recommencer l'expérience. C'est aussi les notions d'attente, de temps du récit proposées par Tétu que nous avons vu dans le Chapitre 4 de la Partie II. Nous allons augmenter ce terme de *direct* de son équivalent anglo-saxon, le terme de

liveness proposé par Philipp Auslander[505] (1999), qui conçoit l'expérience du direct, du *live*, comme une forme qui évolue avec le temps et qui n'est pas figée. Cette expérience dépend du contexte culturel et, à l'heure du *streaming,* la notion de direct renvoie autant à celle de live sur *Instagram* qu'à celle d'un concert dans une cave. Nous souhaitons proposer ici que le direct renvoie aussi à une expérience de mise à nu et d'exposition de *Soi* : même lors d'une émission de radio qui est seulement enregistrée, le direct implique la sensation de s'offrir au reste du collectif, dans la vulnérabilité d'un moment performé et improvisé, seule ou à plusieurs, sous les yeux des autres qui nous écoutent au casque. La qualité des interprétations relève d'une expérience esthétique, mais la notion d'*appartenance* que nous avons abordé plus tôt dans cette partie, dans laquelle cette sensation de mise nue et d'acceptation par le regard des autres participe aussi à déployer quelque chose qu'il est peut-être plus difficile à ressentir dans situation vidéoludique – de l'*attachement*.

Le dernier type de participation est celle que Calleja appelle la participation *ludique*. Elle offre ce que nous pourrions appeler le sentiment de réussite face à des choix qui ont été faits, le fait d'accéder à de nouvelles zones du jeu ou du scénario, la satisfaction de vaincre un ennemi ou d'avoir intégralement fini le jeu. Dans le cadre de nos plateaux-radios cela reste encore une part d'inconnu. Nous connaissons la satisfaction d'être allé au bout d'une émission, d'avoir réalisé ce que le collectif avait décidé de faire et de terminer l'émission. Nous connaissons aussi le soulagement lié au fait d'avoir expérimenté un moment de direct le temps d'une prise de parole ou d'une improvisation, mais c'est là que le plateau-radio recèle encore de zone mystère. Chacun vient jouer à quelque chose de très précis, qui bien souvent est quelque chose qui n'est pas encore en mesure d'être nommé. Pour certaines, le fait de prendre la parole

[505] Philip Auslander, *Liveness: performance in a mediatized culture*, 2nd ed, London New York, Routledge, 2008, s. p.

représente un défi. Peut-être que pour Aurélia en moi le défi se joue dans notre capacité à encadrer le groupe et à faire en sorte que tout le monde se sente bien. Chaque émission du type *La Pulpe* est chargée de ces choses obscures qui parfois nous terrifient, de ces défis personnels auxquels nous venons nous confronter discrètement aux yeux de tous pour nous sentir acceptées. Peut-être est-ce cela l'enjeu d'un certain nombre d'expériences collectives, mélangé à l'intensité d'une sensation de *liveness*, le *coup de poker* d'être accepté sur un *one shot*. La question du des *mondes chorals* rentre aussi dans cette logique de réussite, mais c'est un point que nous laisserons pour la dernière expérience de *La Pulpe*.

c) PΔlΔbre

Deux autres émissions ont eu lieu dans le cadre de *La Pulpe*, notamment une à Bourges intitulée *La Pulpe #02_P 1 bre*. Cette émission est un peu différente car elle se déroule en dehors du cadre de notre résidence à Locus Sonus, mais lors d'un partenariat que nou·s avions créé avec le Palais Jacques Coeur. Durant l'année 2019, en parallèle de no·s aller-retours à Aix-en-Provence, nou·s travaillons avec un groupe de mineurs non-accompagnés, c'est-à-dire des adolescents qui viennent de l'étranger et qui non pas de tuteurs légaux pour résider en France et qui sont donc en situation irrégulière. Le programme qui accompagne les adolescents s'appellent *La Belle Classe*, et nou·s avions travaillé l'année d'avant au Lycée Jacques Coeur sur des ateliers de lecture à haute voix, parfois accompagnée d'une utilisation de la radio comme processus d'alphabétisation et d'oralisation du français[506]. Cette

[506] Le dispositif créé pour La Belle Classe consistait à inviter des étudiant·es de l'ENSA-Bourges à présenter leur travaux aux élèves et les élèves avaient le rôle de poser des questions jusqu'à ce que les étudiant·es aient adapté leur niveau de français pour le rendre accessible à ces derniers. Ces émissions n'ont pas été enregistrées, la question des droits de diffusions concernant ces adolescents nou·s paraissant inappropriées. Cel à toutefois permis d'expérimenter le plateau-radio comme dispositif qui permet de renverser un pouvoir entre des élèves qui apprennent le français et des étudiant·es en art.

année, ce n'est plus le lycée mais le Palais Jacques Cœur[507] qui nou·s propose de créer un partenariat avec eux dans le cadre du festival *Les Futurs de l'Écrit* à l'Abbaye cistercienne de Noirlac. Ce partenariat nou·s permet de voir les élèves de *La Belle Classe* durant trois heures, une fois par mois. La première heure est consacrée à une notion que nou·s reprenons à *Spideralex* à travers ce qu'elle appelait les *connaissances ancestrales* : les techniques et savoir-faire transmis par les ancêtres. Les élèves prennent alors le temps de nou·s parler de ce qu'ils ont appris de leur famille, par leurs parents ou grand-parents. Ils nou·s parlent de l'éducation des plus petits, de la coiffure, de l'agriculture, des réparations de mobylettes, des remèdes pour les maux de ventre ou de la fabrication d'atèle. La deuxième heure est encadrée par Aurélia et propose aux élèves de faire du chant improvisé, des bourdons, des imitations de paysages. Ces moments de chants sont propices à travailler l'écoute, à sentir son corps, à être l'écoute du groupe comme de soi-même. La troisième heure est préparée par Nina Queissner alors en 5ème année à l'ENSA-Bourges. Le temps préparé par Nina est un temps consacré au son et à la musique électronique. C'est un moment où l'on va explorer le vocabulaire de l'écoute, décrire des sons, comparer les sons entre eux, mais aussi un moment où des synthétiseurs ainsi que des micros sont branchés, permettant des moments très libérateurs où ce mélange rap, musique noise, et *beatmaking*. L'émission *La Pulpe #02_ PΔLΔbre* est donc la contrepartie d'organiser un évènement public au Palais Jacques Cœur, en échange de nou·s avoir soutenues pour obtenir la bourse *Les Futurs de l'Ecrit.* Il est important pour nou·s de ne pas mettre les élèves au travail pour cette proposition de dernière minute, l'important pour nou·s étant de nou·s en tenir à ce qui été convenu avec eux en début d'année et de ne pas les

[507] Le Palais Jacques Cœur, situé à Bourges, est un chef-d'œuvre de l'architecture civile gothique du XVe siècle. Construit par le grand argentier du roi Charles VII, Jacques Cœur, ce somptueux édifice reflète la richesse et l'influence de son propriétaire. Aujourd'hui, il est ouvert au public et témoigne du raffinement et du pouvoir de la bourgeoisie de l'époque.

mettre dans des situations de stress ou de mise à nu à un moment pour lequel ils n'ont pas pu anticiper leur participation à l'avance, à savoir une restitution public au mois de juin à l'Abbay de Noirlac.

Pour cette émission nou·s sommes accompagnés de trois ami·e·s, Abel Lara, Jon Haure-Placé et Claire Bertolotti, alors tous membres du collectif radio Friture et ancien·ne·s étudiant·e·s de l'ENSA-Bourges. Le thème de cette Pulpe est l'idée de palabre que l'on peut définir comme l'art d'être ensemble, de communiquer à plusieurs et de se réunir et qui est pour nou·s une occasion de travailler les questions de narration qui nou·s intéressent depuis *Ondes Sauvages // Futurotopies Féministes*. Nou·s avons notamment travaillé avec Abel et Jon quelques mois plus tôt dans le cadre l'émission *Chaud Froid 12 : Fables Lab*[508] autour de dispositifs d'improvisation narrative et de storytelling. *PΔlΔbre* est aussi la possibilité de tester un dispositif en prévision de la performance des *Futurs de l'Écrit*, *La Geste Invisible* qui est une lecture accompagnée par une chorale. L'émission et son habillage sonore sont donc réalisés en direct par une chorale que dirige Aurélia depuis plusieurs années sur Bourges et qui s'appelle les *Dissipées*. C'est la possibilité pour Aurélia de tester des gestes de *sound painting*[509], c'est-à-dire des signes qu'elle peut produire avec ses mains pour orienter des improvisations vocales sans avoir nécessairement à passer de longues heures de répétitions.

[508] Les émissions Chaud-Froid ont été créer par Abel Larat en 2018 dans le cadre du projet radio itinérant Friture. rΔΔdio cΔΔrgo a ainsi participé à deux émissions qui sont Virtualités Réels en tant qu'invitées et Fables Lab dont nou·s sommes à l'initiative

[509] Le soundpainting est un langage gestuel de création artistique multidisciplinaire en temps réel, élaboré par Walter Thompson à partir de 1974-1980 à Woodstock. Il est destiné à des musiciens, des danseurs, acteurs et plasticiens. Solène Coquillon, *Le Soundpainting Et Ses Applications Pédagogiques À l'École Primaire*, Omniscriptum, s. l., 2018, s. p.

L'émission est un peu étrange, elle est ouverte au public et cela nou·s change des conditions de travail que nou·s tentons de mettre en place depuis une année maintenant, à savoir des conditions qui permettent au groupe de se connecter et d'être à l'écoute de lui-même et non à ce qu'il est en train de produire à l'adresse d'un public. Ce retour dans un cadre public très exposé est tout de même l'occasion de travailler dans un lieu aussi magnifique qu'atypique avec des personnes que nou·s apprécions. *PΔlΔbre* porte en elle l'envie de parler de récits de voyages, de déplacement, mais aussi de migration. Manon Vallée qui travaille avec nou·s sur l'*Eau argenté* lit un texte, *Mo Pa save Palé Créol Manman*, sur la disparition du Créole Guyannais dans sa famille puis l'émission se termine par *La Geste Invisible*. *La Geste Invisible* est une fable écrite avec les élèves de *La Belle Classe* qui mélange des éléments de leur propre vie, intégrés à une fiction inventée collectivement. Cette fiction raconte les péripéties d'un groupe d'adolescents qui s'ennuient à Bourges et qui décident de quitter Bourges et de traverser la mer à destination de la *NBA*, la Nation du Berry Africain. Les épreuves et les obstacles rencontrés sont résolus par les *connaissances ancestrales* qui ont été mentionnées et oralisées durant les différentes sessions de travail au Palais Jacques Cœur.

Figure 43 Vue du plateau-radio au Palais Jacques Cœur, Claire Bertolotti au premier plan

d) LUDØPHØNIE

Le 25 Mai 2019 a lieu la quatrième émission *La Pulpe #03_LUDØPHØNIE*. Cette émission s'organise à la bibliothèque d'Aix-en-Provence, La Méjane, sur une proposition de Leslie dans le cadre du PANG PANG FEST, qu'*eil* organise avec ses ami·s du Pang Pang Club, Théo Goedert et Robin Moretti. Derrière ce terme de *ludophonie* proposé par Leslie se cache la volonté de croiser les dynamiques d'improvisation et d'écoute de rΔΔdio cΔΔrgo avec les mécaniques de jeux et de narrations propres au Pang Pang Club. Ludophonie naît du désir de créer un espace tangent entre radio et jeux vidéo dans lequel les sons répondent à des dynamiques de jeu et les images mentales remplacent les écrans. C'est aussi le point de départ d'une spéculation importante proposée par Leslie pour le travail de rΔΔdio cΔΔrgo comme pour cette thèse :

Et si le plateau-radio était un jeu de plateau ?

LUDØPHØNIE[510]*,* à la manière d'Δ*v*Δ*t*Δ*r*, transforme le direct radiophonique en laboratoire de recherche-création. Ludmila, Loli, Mitchell et Douglas participent à cette émission et nou·s sommes aussi rejoints par Chloé

[510] Pour différentes le son et l'enregistrement sont de mauvaise qualité.rΔΔdio cΔΔrgo et Pang Pang Club, « LUDØPHØNIE », *La Pulpe*, 3, Bibliothèque Méjanes - Allumettes, 25 mai 2019, 1:31:18, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/la-pulpe-04-ludophonie?in=raadiocaargo/sets/la-pulpe>.

Desmoineaux[511], ancienne étudiante de l'ESAAix et qui était à la conception de la journée *Very Symbiotic* durant *TRANS//BORDERS*. Durant cette émission sont expérimentés des dispositifs improbables, comme sur la performance *An Echo Dark Room*. *An Echo Dark Room* utilise le jeu textuel *A Dark Room*[512] pour générer une déambulation lue par Mitchell tandis que Ludmila joue sur son ordinateur au jeu *Dark Echo*[513] dont les sons sont utilisés pour bruiter la narration de Mitchell. Sur une proposition de Chloé, une forme de théâtre radiophonique s'improvise autour d'une partie *Space Team*[514], sur smartphone. *Space Team* se joue en réseau, chaque joueuræuse a sur son écran de smartphone le tableau de bord d'un vaisseau spatial en train de se disloquer. Des instructions sont données par l'application et doivent être prononcées à haute voix car elles concernent des bouts du tableau de bord qui apparaît sur un autre téléphone. La personne qui effectue la tâche doit alors dire à haute voix que la tâche est exécutée, ce qui donne une scénette de vaisseau très drôle à *jouer*.

Leslie anime une improvisation collective à la manière d'un cadavre exquis narratif. Eil développe ainsi une approche de meneuræuse de jeu associée à la narration radiophonique comme celle que l'on peut trouver dans les JdR. Leslie pose des questions tandis que nou·s autres y répondons de manière descriptive. Cette improvisation se fait en écoutant le stream du micro ouvert *Cyberforest* que nou·s affectionnons, accessible depuis la carte *Locustream,* et Loli nou·s

---

511 Chloé Desmoineaux élabore des installations interactives, détourne des jeux vidéo et réfléchis à des manières alternatives de concevoir l'interaction écran-manette. Iel organise des expositions de jeux indépendants et expérimentaux (https://chloedesmoineaux.surf/)

512 Amir Rajan, *A Dark Room*, Doublespeak Games, 2013.

513 *Dark Echo*, RAC7 Games, 2015.

514 *Space Team*, Sleeping Beast Games, 2012.

accompagne avec ses instruments. De nombreux problèmes de son se font entendre sur l'enregistrement et rendent l'écoute et la participation de chacun·e complexe durant le direct. L'ensemble de ces sons hétérogènes et parasites est intégré dans nos manières de décrire l'histoire, la forêt et les protagonistes que nou·s co-générons. D'autres jeux de description et de commentaire se font durant des parties d'*Inside*[515], d'*Ape Out*[516] ou de *Postal 2*[517], on essaie de décrire à haute voix et à la première personne ce que l'avatar expérimenté dans le jeu (voir figure 44 et 45) :

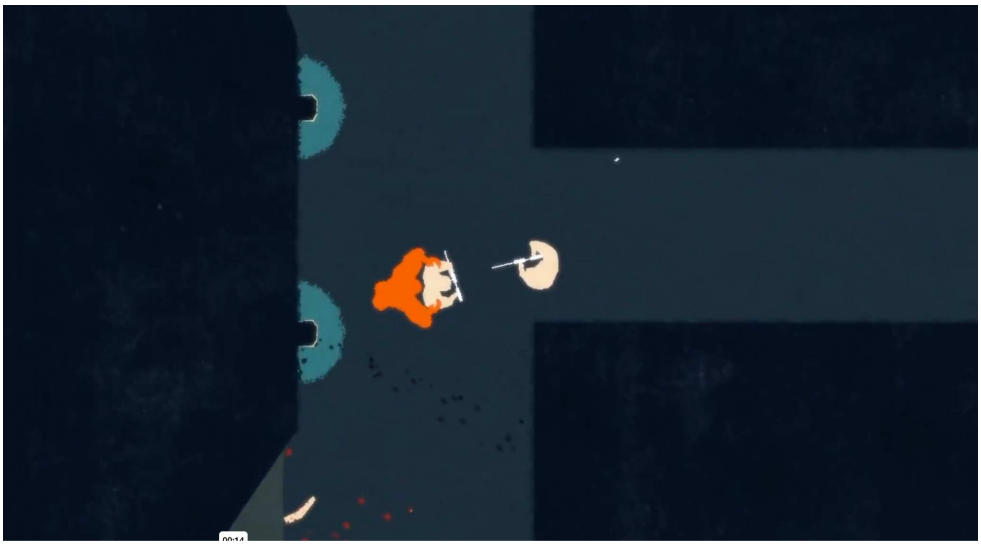


Figure 44 Ape Out (2019)

Alors je suis un gorille, et j'attrape quelqu'un avec une arme par derrière, je l'éclate contre le mur. Je cours et j'attrape une autre personne, je tire sur quelqu'un d'autre avec, et j'éclate contre le mur la personne. J'en attrape une autre, je m'en sers de bouclier… Et j'ai perdu.

---

[515] *Inside*, Playdead, 2016.

[516] *Ape Out*, Devolver Digital, 2019.

[517] *Postal 2*, Running with Scissors, 2003.

(Marie qui décrit à la première personne une partie d'*Ape Out* jouée par Robin)

Figure 45 Postal 2 (2003)

Crys : Est-ce que l'on aurait envie de créer de l'activité dans la ville ? De, peut-être, déclencher une rixe ?

Douglas : Déjà par le mécanisme même du clavier, tout est violence. Je marche et je tape sur des trucs. Ça ne me donne pas beaucoup d'options.

Crys : Tu dirais que tu vis dans un monde qui te pousse à la violence ?

Douglas : Là il y a des gens qui marchent, je n'interagis pas avec eux. Ah là, il a « kick me » sur… C'est une blague de pote !

Crys: C'est peut-être une consigne ? C'est peut-être une mécanique de jeu ?

Douglas : Ah oui oui oui (bruit de coup suivi d'un hurlement)

Crys* qui incite Douglas à la violence sur une partie de Postal 2

Une performance de Ludmila nou·s impressionne toustes. Formée à la musique électroacoustique par Annette Von de Gorne[518], Ludmila réalise un exercice d'écriture sur support[519] qui mélange ce que l'on appelle un *tissage* et un *vitrail*, qui sont des pratiques de mixage en direct pour acousmonium. Elle a ainsi échantillonné un certain nombre de sons, de voix, de musiques et d'effets spéciaux provenant de différents jeux vidéo afin d'en réaliser un premier montage en multipistes. Lors de la performance, Ludmila effectue des gestes de mixage et de transition entre ses différentes pistes à la manière d'un DJ-set associé aux enjeux d'une narration sonore radiophonique. Cela se rapproche de nos techniques de *mix-up* tout en conservant des procédés d'écriture[520] plus classiques et moins improvisés.

LUDØPHØNIE est une émission importante pour nou·s. Même si une partie des expérimentations ne sont pas intéressantes au niveau du sons, ou de la qualité radiophonique, qu'en plus l'enregistrement de cette émission n'est lui-même pas de bonne qualité suite à une erreur technique, *LUDØPHØNIE* correspond au moment où réfléchir à comment raconter et improviser des histoires prend le dessus sur l'approche sonore. Si P l bre nou·s permettait d'expérimenter des textes écrits à l'avance, *LUDØPHØNIE* nou·s permet d'expérimenter un trouble

[518] Annette Vande Gorne est une compositrice de musique acousmatique emblématique qui s'intéresse particulièrement à la formation et à la transmission de cette musique. Elle a fondé l'association Musique et Recherche à Ohain (Belgique) et elle est à l'origine de la section « Composition Acousmatique » du Conservatoire Royale de Mons (Belgique). « Musiques & Recherches », dans *Musiques & Recherches*, en ligne, <https://www.musiques-recherches.be/fr>, consulté le 31 octobre 2024.

[519] On nomme « écriture sur support » l'ensemble des écritures musicales possibles avec la technologie de la bande magnétique pour la composition. Elle s'oppose à l'écriture traditionnelle de la partition sur papier. Pour plus d'information sur ces techniques d'écriture voir le *Traité d'écriture sur support* par Annette Van de Gorne (https://sites.inagrm.com/avdg/index.xhtml)

[520] Pour aller plus loin sur les techniques d'écriture sonore il est possible de consulter les Traités d'écriture sur support d'Annette Von de Gorne. https://sites.inagrm.com/avdg/index.xhtml

narratif qui existe entre expérience vidéoludique et commentaire sportif. De plus, à un moment où la pratique de *let's play*, c'est-à-dire de vidéo de joueurœuses qui simplement font des direct sur Twitch pour montrer leur manière de jouer et de parcourir certains jeux, nous remédions (Bolter, Grusin, 2000[521]) cette pratique en la transposant dans le média radiophonique invitant les auditeurices à imaginer la partie visuelle. C'est aussi un moment convivial où nou·s nou·s sommes soutenues pour la co-écriture et la préparation de l'émission par Ludmila, Leslie, Théo, Robin et Loli. La présence de Douglas sur le plateau-radio et de Peter du côté des auditeurices nou·s amène aussi la sensation d'être vues et soutenues par l'équipe enseignante, après no·s expérimentations secrètes. Cela prépare largement la manière dont la recherche évoluera dans la Partie IV.

[521] Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: understanding new media*, 6. Nachdr, Cambridge, Mass., MIT Press, 2003, 295 p.

III - TrΔnsΔtlΔs, world building et intercréativité de jeux de rôle

a) Contexte et Intentions

Pour la dernière émission de *La Pulpe* et donc pour la sortie de résidence de rΔΔdio cΔΔrgo, nou·s avons décidé de collaborer avec Leslie à l'écriture d'un dispositif d'improvisation de théâtre radiophonique, ou *radio drama* dans sa version anglo-saxonne, avec pour objectif que les participant·es, quatre narrateurices et cinq musicien·nes soient en mesure d'improviser et de jouer une histoire à travers la création d'un dispositif d'improvisation radiophonique en direct. Ce dispositif reprend des principes déployés durant *les mix-up*, notamment *Ceux qui partent d'Omelas*, à savoir le fait de relier chacune des quatre narratrices par des casques audio à l'ure des quatre musicien·nes. Les musicien·nes participent à la dramaturgie en créant des espaces sonores, des ambiances, à l'intérieur desquels les narrateurices improvisent des monologues ou des dialogues. Nou·s imaginons pour cela un schéma de branchements qui permet d'isoler certains canaux d'écoute des autres afin que les groupes puissent co-générer l'histoire de façon isolée et qu'ils puissent aussi être réunis. Nou·s profitons de cette fin de résidence pour démarrer de nouvelles pistes. Suite à une proposition de Leslie, nous remplissons un dossier de demande de résidence à l'Université Grenoble Alpes (UGA) pour un projet qui inclut aussi Théo. Peter nou·s aide à refaire le *patch* MaxMSP créé pour *Streambiosis* sous Pure Data. Pure Data est un équivalent libre de MaxMSP et permet d'utiliser les outils de streaming Locus Sonus. Une idée sur laquelle nou·s travaillons consiste à pouvoir streamer les directs de rΔΔdio cΔΔrgo piste par piste et Théo nou·s aide ainsi à créer une page web qui récupère l'intégralité des pistes audio streamées pour que les auditeurices puissent jouer à mixer eux-même les émission, c'est-à-dire faire eux-même du *mix-up*, en cliquant sur de petits lecteur de sons (figure 46).

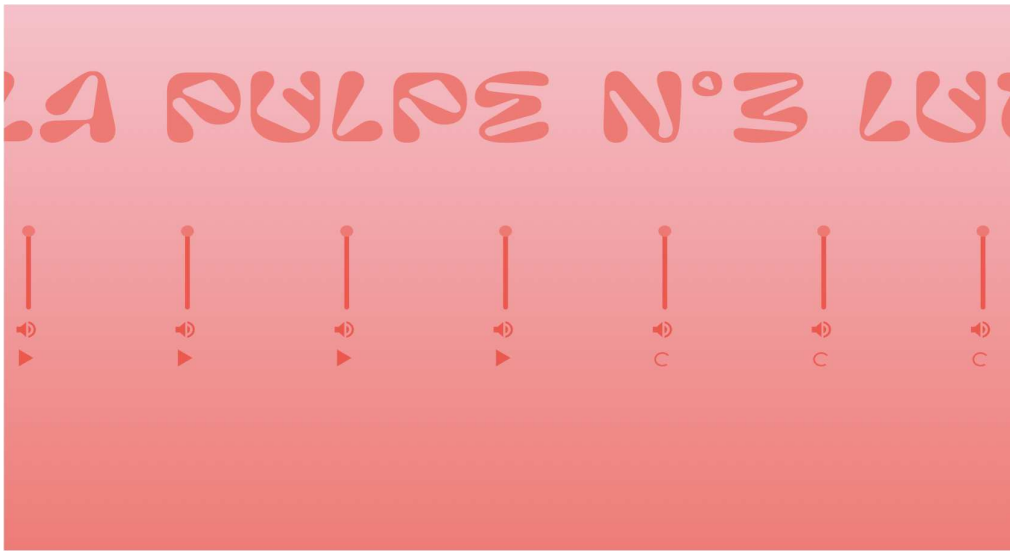


Figure 46 Vue de la page web conçue par Théo et destinée à ce que les auditeur·ices puissent faire du mix-up en écoutant la radio.

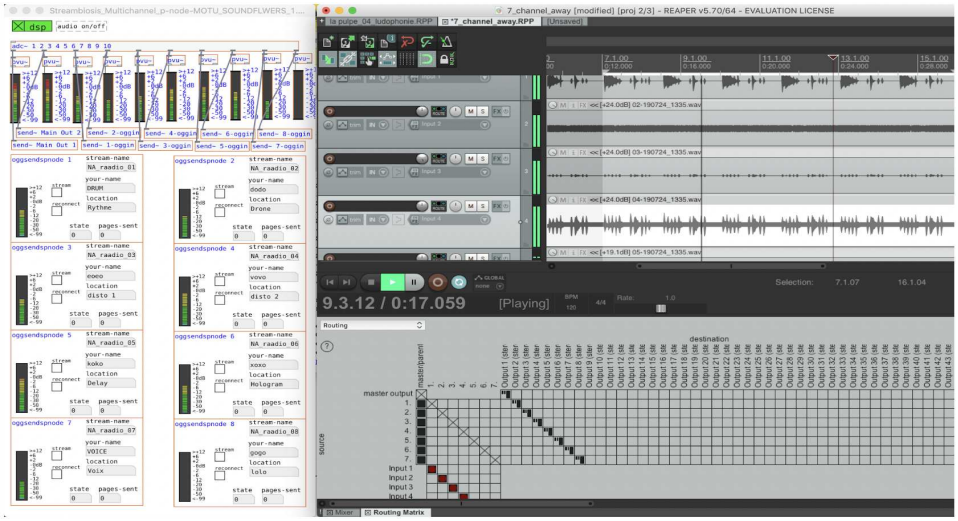


Figure 47 Vue du patch Pure Data et du routage réalisé dans Reaper

Ce passage de la table mixage analogique à une carte son n'est jamais simple pour nou·s et nou·s ne l'avons pas refait depuis *Streambiosis*. Une première solution impliquerait d'utiliser Reaper pour router les différentes pistes vers les casques audio, tandis que Pure Data ne servirait que pour streamer en multipiste. Mitchell s'occupe alors de nou·s aider à paramétrer *Reaper* (voir figure 47).

b) Écrire le monde à plusieurs

Pour mettre en place notre *radio drama*, il nou·s faut un monde, une fiction-panier et pour cela, nous concevons un monde fictionnel de *planet opera*[522] afin d'y développer notre histoire à la manière d'un jeu de rôle (JdR*). Leslie, propose d'utiliser un système de création d'univers provenant du JdR The Ground Itself – Le sol lui-même*[523] (voir figure), de læ game designer Everest Pipkin[524] , qui permet de créer le monde collectivement et de faire ainsi ce que l'on appelle du *world building*

[522] Le Planet Opera est un sous-genre de la science-fiction qui se concentre sur l'exploration et la description détaillée de planètes extraterrestres. Contrairement au Space Opera, qui met l'accent sur les batailles spatiales et les grandes aventures interstellaires, le Planet Opera privilégie l'étude des civilisations, des environnements et des écosystèmes de ces mondes imaginaires. Ce genre explore souvent des thèmes liés à la colonisation, aux dynamiques culturelles et aux interactions entre les humains et les peuples extraterrestres.

[523] *Le sol lui-même* est un jeu de narration en une session pour 2 à 5 joueurs, joué avec des matériaux domestiques (une pièce de monnaie, un dé à six faces et un jeu de cartes). En se concentrant sur un lieu – un endroit spécifique choisi par le groupe – *Le sol lui-même* se déroule sur des périodes de temps radicalement différentes, pouvant aller de 4 jours à 18 000 ans. En explorant largement à travers le temps, il examine comment les lieux changent et se souviennent d'eux-mêmes. Fondamentalement, *Le sol lui-même* traite des échos et des traces que nous laissons pour les autres après notre départ.

[524] Everest Pipkin, *The Ground Itself*, 2015

Figure 48 The Ground Itself, Everest Pipkin (2015)

Le système de création de monde fonctionne par tirage de cartes d'un jeu standard. Chaque couleur est associée à une catégorie, comme *le Sol*, *la Politique*, *le Peuple* et *les Mythes* ; et chaque tête correspond à une question à laquelle doit répondre la personne qui la tire. Par exemple, le Valet de Trèfle est associé à la question « À quoi ressemblait ce lieu dans le passé ? C'était il y a combien de temps ? ». De cette manière, chaque participanx, en répondant à l'une des questions tirées, ajoute sa touche à la diégèse jusqu'à ce que ce monde paraisse stable dans l'imaginaire du collectif. Le mondes de *TrΔnsΔtlΔs* se présente ainsi :

> Notre histoire se passe dans un monde de tempo, de flots, et de flux.
> Un monde qui n'était que chaos avant d'être modifié par un un typhon sonic.
> Ce monde est habité par des créatures, des animaux et des plantes qui réagissent au sons et pour qui le son est une ressource depuis que le typhon a changé leur ADN.
> Ces êtres qui se nourrissent du silence, qui existent entre les tempos, les flots et les flux,
> Ils brillent en réaction aux sons qui les traversent et ont peur de l'eau dont les propriétés

modifient l'acoustique.

Sorties d'une boîte, des baleines gigantesques appelés les Chevaliers Noirs sillonnent les flux sonores en les restreignant afin de recréer l'Harmonie.

Le nom de cet endroit ne se prononce pas, c'est une aspiration…

Une fois l'univers fictionnel de *TrΔnsΔtlΔs* co-créé, et avant de concevoir notre grille radiophonique, une trame narrative est déterminée au préalable. Cette trame implique de penser collectivement comment et où les protagonistes se situent dans les espaces sonores et dans la narration. Cette idée vient de nouveau du film *Cloud Atlas* des Sœurs Wachowski qui raconte l'histoire de sept personnages séparés dans le temps et l'espace mais qui entrent en écho et résonnent les uns avec les autres dans leurs parcours d'émancipation respectifs. Leslie propose d'y ajouter une approche dans laquelle les narrations avancent bloc par bloc, chaque acte venant redistribuer les configurations de chaque espace sonore sans transition. Leslie s'inspire du film *Snowpiercer*[525], le *Transperceneige* en français, dont la structure narrative repose sur la remontée des différents wagons d'un train, chaque wagon étant un monde à part entière. C'est en hommage à ces deux films de science-fiction que nous avons appelé le projet *TrΔnsΔtlΔs* et c'est cette trame narrative que nous avons appliqué à notre diégèse. Cela crée une forme hybride entre un synopsis et un conducteur radiophonique. Le conducteur décrit comment sont répartis les binômes en fonction des scènes et à quels phénomènes leurs personnages ont été exposés. Ce conducteur, nou·s l'écrivons ensemble avec les étudianx, un dimanche après-midi à la terrasse d'un café, c'est un moment important car nou·s mettons un soin particulier à éclaircir des points et à formuler le fait que beaucoup d'imprévus arriveront et que cela fait partie du processus d'improvisation. L'univers que nous créons se verticalise à

[525] BONG, Joon Ho, *The Snowpiercer*, 2013

travers la chronologie des séquences. Cette chronologie laisse apparaître une dramaturgie en plusieurs actes. Puisque nou·s savons tous·tes dans quelle direction l'histoire nous dirigera, le travail d'improvisation consistera à alimenter la tension narrative en créant les éléments qui nous permettront de passer d'une scène à une autre.

Pour habiter ce monde, il est nécessaire de créer des personnages. Les participant·es créent des personnages très abstraits ou conceptuels, ce qui est typique des étudiant·es en école d'art qui anticipent à la fois de ne pas tomber toujours dans des représentations humanoïdes, mais aussi de pouvoir se mettre à distance en manipulant des personnages qui sont avant tout des concepts, moins susceptibles d'être traversés par des émotions. Ainsi Zix Uan est *Soul shifter*, qui peut projeter son âme d'un personnage à un autre. Fanny crée l'*Explorateur Jacob*, qui revisite le personnage du Petit Prince. Virgine représente *Everything*, sa voix exprimera les émotions et sensations de toutes les créatures nées après le typhon. Ines est *Lisquidnes* et son personnage incarne l'élément eau dont toutes les créatures et les plantes ont peur. Lise est *Free Whales*, une baleine Chevalière Noire de l'Harmonie à la fois seule et partout à la fois. Leslie aura un rôle de meneuræuse qui s'adressera à chaque binôme pour leur transmettre des informations. Eil définit ainsi les règles de jeu très simple qui visent à faciliter la cohérence durant l'improvisation :

RÈGLES DU JEU :

Ne pas se contredire

Respecter le cadre des personnages

Être à l'écoute

Embrasser le silence[526]

[526] Reproduite à partir des notes de Leslie Astier lors de la création de *TrΔnsΔtlΔs*.

C’est à partir de ces différents éléments que sont élaborés les trois actes, ou plutôt tableaux, dans lesquels se dérouleront les improvisations. Nou·s ne pouvons pas écrire un scénario puisque l’histoire est improvisée, les dénouements ne nou·s appartiennent pas, nou·s créons une séquence de situations d’écoute et de jeu qui implique de répartir les binômes dans des espaces sonores différents, de les exposer au même phénomène, le passage d’une baleine cosmique, puis de les faire se rencontrer binôme par binôme avant que tout le monde ne se retrouve dans un unique espace de jeu. Voici la grille radiophonique ou conducteur écrit par Leslie et transmis à chacun·e le jour de la performance :

STRUCTURE TRΔNSΔTLΔS

Mitchell : intro

TABLEAU 1 : *Deux espaces sonores qui n’interagissent pas*

Lise (dans aucun AUX mais audible pour le public)
AUX 1 : Fanny & Lola + Virginie & Nassim
Puis au signe de Leslie AUX 2 : Zix Uan & Mitchell + Inès & Max

Leslie aspiration > silence général

TABLEAU 2 : *tout le monde dans le même espace sonore*

Par ordre chronologique, les uns après les autres :

Lise Passage de baleine

Virginie & Nassim réaction au passage de la baleine
Inès & Max réaction au passage de la baleine
Fanny & Lola réaction au passage de la baleine
Zix Uan & Mitchell réaction au passage de la baleine

Lise Réaction de la baleine

Leslie aspiration > silence général

TABLEAU 3 : *Deux espaces sonores distincts puis progressivement tout le monde dans le même espace*

AUX 1 : Fanny & Lola + Inès & Max // rencontre des nouveaux personnages

AUX 2 : Zix Uan & Mitchell + Virginie & Nassim // rencontre des nouveaux personnages

Improvisation générale jusqu'au Climax

Fin du tableau : Festin de silence (aspirations vocales/chuchotements, micro-bruits… à vous de jouer)

Mitchell : outro / describe the silence fest[527]

c) Dispositif technique

Une fois la structure narrative appliquée à une répartition des espaces aux casques, se pense alors le système de câblage du plateau-radio. Ce câblage et cette répartition permettent de produire, dans un premier temps, des duos isolés les uns des autres. Ces duos apparaissent alors dans la narration chacun leur tour. Les participanx qui ne jouent pas ne peuvent pas entendre ce qui est produit par les autres binômes, ɨls n'ont donc aucune idée de l'avancée de la performance. Pour des raisons techniques nou·s décidons ne pas utiliser la carte son et donc de remettre l'expérience du *streaming* multipistes à plus tard. Le fonctionnement d'un tel dispositif est lourd et demande la disponibilité de personnes comme Théo et Peter pour corriger des défauts dans le code, dans les patchs ou dans la

[527] Ibid. Sur cette note de Leslie Astier, les différentes couleurs de typographie indique la manière dont les binômes sont mis en lien dans les deux espaces au casque Aux1 et Aux2

paramétrage de routage de la carte son. Nou·s ne souhaitons pas porter cela à deux et encadrer une dizaine d'étudianx en même temps. Nou·s avons aussi constaté que les *streams* n'arrivent pas avec les mêmes délais les uns les autres et nou·s en sommes un peu frustrées. Ce sont donc les possibilités de la table de mixage analogique qui permettent de répartir une source sonore en direction de certains casques plutôt qu'une autre (figure 49), cela implique des gestes plus longs comme celui de tourner des potentiomètres un par un plutôt que de simplement cliquer sur des préréglages, mais nou·s nou·s sentons plus à l'aise avec cet outil afin de rester plus à l'écoute des participanx que du bon fonctionnement du dispositif.

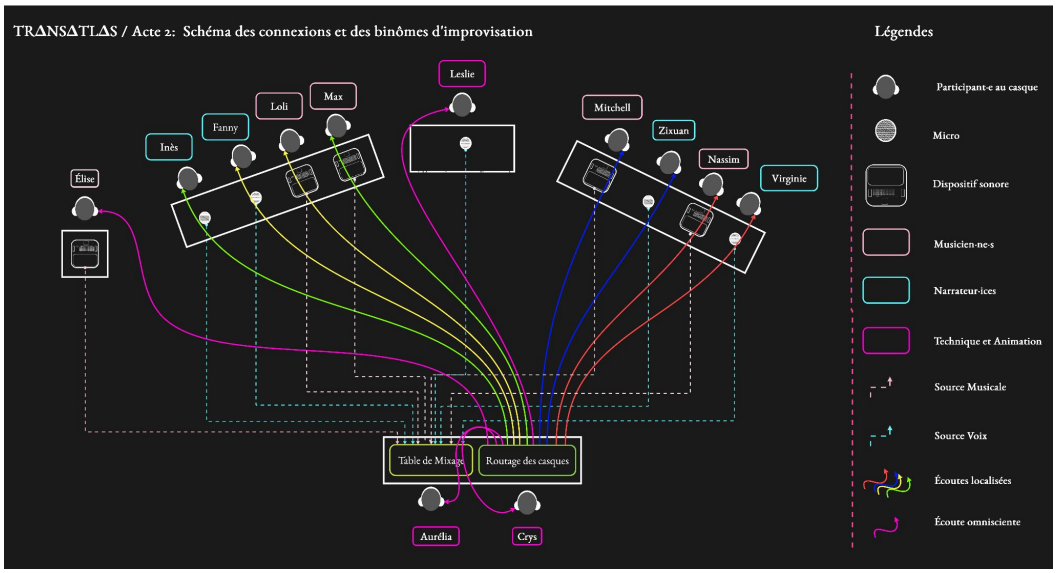


Figure 49 Jeu de ficelle de la répartition des espaces au casque en début de performance

Le dispositif permet, dans un deuxième temps, de créer et de séparer les duos pour composer de nouveaux groupes en trio, en quatuor ou plus. Pour comprendre ce système en jeu de ficelles de *TrΔnsΔtlΔs*, il est important de comprendre sa mécanique de jeu et celle-ci existe de deux manières. Une première mécanique de jeu est encadrée par trois personnes qui manipulent l'ensemble technique. Leslie a une fonction de meneuræuse de jeu, eil oriente les narrateurices dans leur improvisation en leur posant des questions ou en décrivant des mises en contexte. Aurélia a une fonction d'ingénieur du son qui est derrière la table de mixage. Elle

mixe les différentes pistes et veille à la cohérence sonore de l'ensemble de la performance. Je* suis pour ma part en charge du routage, c'est-à-dire de la répartition des pistes sonores entre les casques, c'est à moi de mettre musicien·nes et narrateurices en relation au bon moment. Cette dernière opération fait et défait les espaces qui réunissent les participanx en un même point d'écoute, à savoir un espace de jeu à la fois matériellement connecté, fictionnel et sonore. Cette première mécanique offre donc la possibilité à trois personnes, en retrait de la fiction, d'agir de manière extérieure sur le dispositif par la narration, par le mixage et par le routage. Ces mises en tension agissent sur les participanx en créant des espaces de jeux sonores qui les unissent et qui les désunissent, en leur donnant plus ou moins d'importance, en jouant sur les volumes et en interagissant directement avec iels, en guidant la fiction. Ces trois fonctions, ou plutôt rôles, possèdent donc un point de vue omniscient sur la création. Dans un tel dispositif, la fiction a donc un rôle de liant. C'est la fiction qui alimente une intention commune, qui anime l'improvisation, mais aussi qui propose une structure sur laquelle chacun·e peut s'appuyer. C'est la fiction qui va rendre logique la manière dont chacun·e va traiter et utiliser les informations échangées et ce depuis l'intérieur même de l'histoire pour les participanx qui improvisent, et depuis l'extérieur de celle-ci pour Leslie, Aurélia et moi.

d) La performance

Figure 50 vue du plateau-radio pour TrΔnsΔtlΔs

Après le générique de La Pulpe, la performance commence par une introduction lue par Mitchell en anglais. Michell décrit ainsi ce qu'il va se passer ainsi et détaille la diégèse de notre univers. Il parle de « Sonic Typhoon », et de créatures qui « feed on silence but they glow from sound ». Michell introduit ensuite chacunx des participanx ainsi que leur rôle narratif ou technique. Sa voix est feutrée. *Jacob* qui revisite le mythe du Petit Prince, prend la parole. Il improvise un monologue et décrit un paysage à la première personne. *Everything* apparaît par des souffles, *Everything* dit qu'ɬls ont eu peur. La musique accompagne la situation, elle sert de fond sonore ou peut-être de bruitage.

Leslie : "Quelle couleur vois-tu sous tes pieds ?"

LiquIdness : "Mon son fait coller les plantes les unes aux autres, il est jaune."

La performance *Tr∆ns∆tl∆s* est une œuvre intéressante car elle arrive comme le prototype d'une forme médiane entre *l'Eau argentée* et les *Futurotopies*. *Tr∆ns∆tl∆s* et nous paraît être un très bon exemple pour utiliser la grille d'analyse de Calleja. Nous allons commencer par ce qui fonctionne pour nous diriger vers ce qui ne fonctionne pas et voir comment les différentes formes d'incorporation réussissent ou échouent dans *Tr∆ns∆tl∆s*. L'une des participations la plus importante est celle du *partage*. La participation *partagée* est présente à plusieurs étapes de la création qui s'appliquent aux autres catégories de la théorie de l'incorporation. Il nous paraît ici important de mentionner un point théorique très bref. Il y a dans les théories sur les jeux le concept de *magic circle* ou cercle *magique*, proposé par Johan Huizinga dans *Homo Ludens*[528] (1938). Le *cercle magique* désigne l'espace séparé et protégé où les règles de la vie ordinaire sont suspendues, et laissent place à celles du jeu. À l'intérieur du cercle les joueurœuses entrent dans un état de transformation où la réalité quotidienne laisse place aux règles et aux interactions fictives du jeu. Ce point nous paraît important pour créer un écho à plusieurs notions abordées en amont de ce chapitre. S'il est facile d'entendre l'écho entre *tracer le cercle* et *cercle magique*, il semble nécessaire de commenter ce qui est écrit au-dessus : le geste de conception d'un univers fictionnel à plusieurs représente l'un de moment de *traçage* de ce *cercle magique* spécifique et celui-ci se fait par l'intermédiaire d'une fiction qui, pour reprendre les termes de Genette[529] (1972), ne constitue pas pour autant un récit, c'est-à-dire une forme adressée à un lectorat ou un auditoire. Pour *Tr∆ns∆tl∆s* nou·s utilisons le jeu *The Ground Itself* qui a été écrit par une personne queer. Cela nous semble important de partager ici ceci : le fait de placer une partie de la construction de l'univers fictionnel entre les mains des joueurœuses leur permet d'avoir la garantie que l'univers qu'ɨls vont inventer ne reproduira pas d'emblée les oppressions qu'ɨls subissent à l'extérieur du *cercle magique*. Dans le cas de *The*

[528] Johan Huizinga et Cécile Seresia, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, Photomech. Repr, S.l., Gallimard, coll. « Collection Tel », 1988, 340 p.
[529] Gérard Genette, *Figures*, Paris, Éditions Points, coll. « Points », 2019, s. p.

Ground Itself, ce pouvoir est donné à travers la fabrication de la diégèse de l'univers, plaçant ainsi une partie des composantes du *cercle magique* dans le monde que nous co-générons et, par conséquent, dans les fictions que nous pourrons en tirer. Une autre partie de la participation *partagée* liée au *cercle magique* se trouve dans la co-écriture du conducteur radiophonique, qui mélange des événements fictionnels avec des éléments liés au dispositif technique. Dans l'*Eau argentée* le dispositif technique est mis au service d'une lecture de la fiction pour l'amplifier, l'oraliser, l'accompagner et immerger les performeuræuses. Dans les *Futurotopies*, le dispositif permet de faire émerger la fiction par l'écrit avec de l'oralité. Dans *TrΔnsΔtlΔs*, nou·s tentons de mettre le dispositif au service d'une fiction qui émerge directement par l'oralité et les participanx savent quels événements importants vont arriver dans l'univers et à quel moment (figure 51) :

Figure 51 : Autour de 17 :45, le passage de la Baleine est un évènement prévu et connu à l'avance par les participant·es

En terme de *participation cinétique*, les participantes ont pu chacure choisir les instruments, les rôles ou les styles discursifs pour interpréter ces rôles. L'*incorporation* par le mouvement reste donc celle propre à l'improvisation radiophonique que nous

affectionnons particulièrement, elle invite chacure à penser la manière d'investir cette participation en choisissant sa manière de s'interfacer avec le dispositif. Enfin nous pouvons aussi mentionner une forme de *participation affective*, qui fonctionne jusqu'à un certain point. Les improvisations durant chaque tableau demandent un certain jeu d'écoute subtile dont certaines phrases poétiques montrent que les éléments proposés par les ures sont bien intégrés dans des propositions *in game*. Sur le *plan affectif*, nous pouvons être touché·s par les prises de paroles fragiles et assertives des participantes. Prendre la parole dans un JdR c'est toujours énoncer une vérité sur le monde fictionnel, chaque prise de parole représente ainsi un nouvel indice qui révèle la diégèse, cela demande de la créativité improvisée en direct devant les autres et donne parfois de très belles propositions :

> *LiquIdness* : Dans la peur j'arrête de chanter. Quand je chante mieux les éléments permettent de faire fuir le nuage.`
> à 12:30
> *Soulshifter* : On dirait la falaise rouge, c'est un rouge très ocre. Et ma bouteille de vin, il me restait une moitié. Je me suis réveillée… On dirait que j'étais dans un opéra et je me suis réveillée dans un bateau et le vin que j'ai bu, il rentre dans mon ventre et je sens le flux du liquide qui m'amène jusqu'à la, jusqu'à la falaise.

Chaque tableau et chaque prise de parole est à la fois poétique et cryptique. Il n'est pas nécessaire de tout comprendre pour s'immerger dans ces monologues ou dialogues. Nous ne sommes esthétiquement jamais loin de la *Coquille à Planètes*[530] de Pierre Schaeffer, avec des monologues qui s'interrogent sur leur place existentielle dans l'univers, ou bien de la radio comme possibilité de rêve éveillé de Bachelard, qui invite à la déambulation intérieure. Toutefois, au bout d'une trentaine de minutes, lorsque le climax se met en place, l'immersion se rompt peu à peu. Cela tient à des questions de *game design* qui croisent plusieurs points d'*incorporation*. Tout d'abord, ni les

[530] Pierre Schaeffer, *La Coquille à Planète*, ORTF, 1944 1942, 8 heures.

participant·e·s ni nou·s autres ne savons à quoi nou·s jouons réellement. Si les deux premiers tableaux permettent d'utiliser cette confusion pour la manifester à travers l'esthétique fragile de *TrΔnsΔtlΔs*, le dernier tableau, qui tente un climax, ne permet pas de rendre ce qui traverse les participant·e·s, on leur demande d'exprimer une montée sans pouvoir charger cette montée de ce qu'·el·s ressentent réellement. Il y a donc sur cette dernière étape un doute concernant la participation *ludique*, c'est-à-dire le but du jeu, et sur la participation *narrative*, nou·s ne savons pas ce que collectivement nous souhaitons dire ou raconter. Cela se manifeste au travers de la participation *spatiale*, où chacun·e a un doute sur sa position en tant que participant·e·s et en tant qu'avatar, il devient difficile autant pour les personnages narratifs que pour la musique de savoir comment se déplacer. En résulte des conséquences sur la participation *affective* dans laquelle les participant·e·s ne se sentent plus écouté·e·s. Nou·s ne sommes pas en mesure de co-générer la moiteur d'un monde choral, mais quelque chose de tiède. On peut entendre, particulièrement sur la fin de la pièce, que les ficelles de la fiction-panier se délitent. Peut-être que les musicien·ne·s arrivent encore à s'accrocher à quelque chose mais les narratrices en sont éjectées et le monde *s'abyme*, on se voit soi-même en train de tenter de faire le monde et non de l'habiter, jusqu'à la rupture : la fin de *TrΔnsΔtlΔs* est un parfait exemple de rupture de *cercle magique* et donc de *monde abymé*.

L'objectif de *TrΔnsΔtlΔs* ne se situe pas dans l'oeuvre sonore qui découle de l'expérience enregistrée mais dans la manière dont la grille radiophonique et le dispositif d'écoute permettent de dynamiser ou non les moments d'écoute et d'improvisation. Le point que nous avons négligé est celui de l'importance de la fiction lors d'une improvisation. No·s improvisations sont radiophoniques, elles intègrent donc des éléments propres à la musique, au langage et aux arts sonores. Il nous faut pour cela revenir sur le rôle de la *fiction-panier*, de ce *récipient*. Afin de mieux comprendre le *gameplay* dont nous sommes à la recherche et mieux définir les spécificités et les besoins requis pour y favoriser une *incorporation*, nous allons nous intéresser au concept de l'*intercréativité* dans les jeux de rôle sur table par Coralie David. Cette théorie est

essentielle car elle nous permet d'acquérir de meilleurs outils pour penser l'importance de la fiction pour nos *mondes chorals*. La notion de fiction dans les JdR chez Coralie David[531] (2016) est celle d'une création collective et interactive, qui se distingue de la littérature traditionnelle par son aspect ouvert, oral, et évolutif. Contrairement aux récits figés produits par un auteur unique, la fiction en JdR est co-construite par l'ensemble des participants dans un cadre narratif qui se développe en temps réel, au fil des interactions. Elle repose sur deux principes clés, l'*intercréativité* et la *présentification* :

> Pour la définir, l'intercréativité permet de co-créer une fiction au lieu de limiter les choix des récepteurs au simple fait de réagir à un contenu qui leur est proposé. En cela elle représente un prolongement de l'interactivité. La réception devient dès lors une étape du processus créatif [532].

L'*intercréativité* est donc cruciale pour la fiction dans les JdR. Elle permet aux joueuræuses d'être non seulement récepteurices mais co-auteurices du récit. Ainsi, dans un JdR, les joueuræuses influencent directement le déroulement des événements par leurs décisions, intégrant des éléments narratifs nouveaux qui enrichissent l'univers de jeu. Chaque joueur apporte ses idées et interprétations, ce qui fait de la fiction un espace de narration partagée et flexible. La présentification et l'oralité font également partie intégrante de la fiction propre au JdR. Pour David, contrairement à la littérature écrite et finalisée, la fiction dans le JdR se construit dans le présent, par les échanges oraux entre les joueurs :

> L'usage du présent sous-tend une redéfinition permanente. Il est la garantie d'une immédiateté indispensable, le « temps réel » qui permet l'échange sur lequel se fonde l'intercréativité. Si le temps intradiégétique peut être sujet aux contractions (ellipses),

---

[531] Coralie David, « Le jeu de rôle sur table », *loc. cit.*
[532] Coralie David, « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu*, n° 6, octobre 2016, en ligne, <http://journals.openedition.org/sdj/682>, consulté le 22 octobre 2024.

> déplacements (analepses, prolepses) ou extensions (combat au tour par tour), le temps du jeu et de l'édification de l'espace imaginaire commun ne peut que s'inscrire dans l'imminence. Celle-ci permet d'envisager l'éventail des potentialités dont la formulation orale vaut pour une actualisation de l'action dans l'espace diégétique.[533]

Le caractère immédiat du présent transforme le JdR en un espace où l'improvisation et l'oralité sont essentielles, reconnectant cette fiction avec des traditions de narration collective. La « voix » de chaque participant·e joue ainsi un rôle majeur dans la définition et la progression du récit et, dans notre cas, du monde possible sonore. C'est pour cela qu'à partir du moment où les narrateurices ne se sentent plus écouté·s durant *TrΔnsΔtlΔs*, il n'y a plus d'*intercréativité* possible et celle-ci entraîne la disparition de cette « imminence », celle d'un temps réel dont le présent sonore sans cesse réactualisé permet de maintenir en commun, un espace qui appartient à tous·tes. Dans un JdR, c'est la fiction qui permet de rendre compte de cette « imminence ». Ce que permettent les formes sonores comme les *Sonic Meditations* d'Oliveros ou le *pedal circle*, c'est-à-dire de rendre compte des présences de chacun·e par la polyphonie, l'oralité ne le permet pas. L'écoute ne permet pas de suivre deux conversations à la fois et le JdR, qui est un système conversationnel, requiert l'organisation de la parole au tour par tour. Ce tour par tour est organisé durant les deux premiers actes de la pièce puis mis en auto-gestion sur le dernier acte auprès de participant·es, qui ne sont pas entraîné·s au préalable à faire circuler la parole entre elleux et le système de jeu ne l'avait pas anticipé pour elleux. Dès lors, les possibilités d'un *monde choral* se délitent, au profit d'un monde qui ne semble attendre plus personne, construit de présences individuelles qui ne s'écoutent plus. C'est là que l'écoute se déréalise et que se crée chez les participant·es un doute sur leur *appartenance* à un *monde possible sonore*, lorsque·ls perdent leur capacité à pouvoir agir sur le monde alors que ce pouvoir leur a été donné en début de partie.

---

[533] *Ibid.*

TrΔnsΔtlΔs est une pièce importante car de la même manière que l'*Eau Argentée* et les *Futurotopies,* elle nou·s a permis d'acquérir une expérience et des outils dont nou·s avions besoin pour mieux cerner no·s objets de création. Elle a permis l'introduction du JdR comme système conversationnel à inclure en parallèle de nos·s outils d'écritures littéraires, radiophoniques, musicales et du travail de l'ombre pour penser la création d'univers et le partage narratif. De plus, la résidence à Locus Sonus nou·s a permis de nou·s saisir d'un tout autre rapport à la création grâce aux approches ludiques du laboratoire mais aussi d'un courant de pensée qui traversait l'école à ce moment-là. Cette approche par le ludique et les médias numériques nou·s a amenée à trouver de nouvelles stratégies de jeu sonore, de jeu de ficelle, mais aussi un certain nombre d'alternatives pour nous *sortir de l'ombre* lorsque nou·s ne souhaitons pas y travailler ou lorsque ce n'est pas le cadre. Cette expérience a aussi été l'opportunité de continuer no·s approches pédagogiques en continuant de nou·s laisser imprégner par les besoins des étudiantes, les esthétiques propres à l'ESA-Aix sans oublier no·s objectifs de recherches. La Pulpe ayant servi d'espace refuge pour certains étudiantes, d'extension de laboratoire pour accéder à de la pratique pour Ludmila ou d'instrument pour coécrire une performance avec Leslie, cela nou·s permet de développer un regard sur la pédagogie en école d'art. Elle reste encore descendante et négligente sur l'écoute que l'on peut fournir à des étudiantes et sur les cadres que l'on peut inventer non pas pour eux, mais *avec* eux. Cela nous questionne sur l'importance dans les écoles d'un enseignement qui se doit d'être à la fois artistique et pédagogique.

Conclusion de Partie : Ombren@rdes et Cercludique contre la fragmentation

Dans cette troisième partie, nou·s avons pu préciser le geste artistique de rΔΔdio cΔΔrgo à travers plusieurs notions que nou·s avons inventées au fil de l'écriture par l'analyse d'un ensemble d'expérience réalisées entre Mai 2018 et Mai 2019. Nous avons tout d'abord déployé en négatif du *monde abymé*, la notion de *monde choral* en croisant les approches musicales de Pauline Oliveros avec celle de l'écoute chez Voegelin. Ainsi, si le *monde abymé* est un monde qui nous exclut et nous éjecte lorsqu'on l'écoute, un *monde choral* ne peut être qu'un monde auquel nous nous sentons appartenir, et pour cela il est nécessaire que chacun·e soit en mesure d'y manifester ses affects à tout moment, en agissant sur le son.

Nous sommes ensuite allées plus loin dans la question des affects en approfondissant la notion de *rêver l'obscur* propre à Starhawk en nous intéressant à au travail de l'ombre, emprunté à Jung et réapproprié par les écoféministes et les féministes décoloniales. Ce travail de l'ombre a permis de faire émerger les notions de réécriture du *Soi* dont parle Haraway dans le *Manifeste Cyborg* et de les préciser avec l'idée d'un *Soi* qui serait multiple : l'enjeu ne serait pas de les fusionner les uns dans les autres mais de les rendre visibles afin que tous nos *Sois* puissent coexister les uns avec les autres. Si le travail de l'ombre a pour enjeu de guérir des blessures du passé, il serait aussi possible de spéculer depuis notre ombre pour imaginer nos futurs *Sois*. Toutefois, l'écriture de l'ombre ne part pas nulle part, si nous voulons la rendre perceptible au travers de nos expériences, elle implique non pas de diriger l'écriture vers des formes de dilution de *Soi* à travers le collectif mais bien de se sentir légitime à montrer ce qui est refoulé afin de le partager aux yeux de tous·tes, ce que nous avons nommé l'écriture *dæmonique*, qui ne cherche pas à représenter l'ombre mais bien à la rendre audible. L'alliance de la spéculation, du f*aire spéculativement* transmis par *Spideralex* et du *dæmonique* chez Paglia, nous l'avons nommé *SF Obscure*, ou le geste *dæmonique* de spéculer sur nos *Sois*

depuis notre inconscient refoulé. Le *monde choral* sert alors d'espace de réverbération pour cette *SF Obscure* et indique à la personne qui s'est mise en vulnérabilité qu'elle est entendue. Le *monde choral* n'est pas un ampli qui permet de transformer le message d'une seule personne en propagande. Un *monde choral* est un espace moite, ni chaud ni froid, un sauna, qui doit être remis en commun dès que l'on y a manifesté ce que l'on avait besoin d'y exprimer. À ce titre, en plus d'être une pratique de l'autogestion, le *monde choral* est un geste postcolonial, dans le sens où il s'agit de s'entraîner à ne pas en prendre possession lorsqu'il est disponible, à savoir qu'il est possible d'en utiliser l'intégralité mais toujours pour un temps fini.

Enfin, le passage par Locus Sonus nou·s a transmis de nouveaux outils pour repenser notre approche du plateau-radio à travers le prisme des médias numériques et des études sur les jeux et les joueureuses. Cela nous a permis d'envisager la pratique du plateau-radio en tant qu'espace ludique et d'en redéfinir les contours à partir de logiques incluant immersion et interaction, mais aussi *gameplay* et *incorporation*. Ainsi, nous pouvons désormais définir la pratique du plateau-radio chez rΔΔdio cΔΔrgo de la manière suivante : chez rΔΔdio cΔΔrgo, le plateau-radio est un espace de jeux sonores qui permet de manifester des *mondes chorals* à travers l'écoute au casque et la création radiophonique en direct. Un *monde choral* implique comme condition que chacun·e s'y sente représenté·e pour ce qu'iel est et non pour ce que l'on attend de elleui. Pour cela, la fabrication du dispositif doit représenter un jeu de création d'univers collectif, de *world building*, dont le *gameplay* commence dès l'écriture des émissions ou des performances, qui s'inscrit dans la manière de brancher le matériel et qui se prolonge dans le système de partage de la parole ou de l'espace sonore durant les directs. Un *monde choral* représente le geste de *tracer le cercle*, qui se doit d'être maintenu par l'ensemble des participant·es à travers l'écoute et la présence sonore, ce qui implique de trouver des stratégies afin de s'y *incorporer* en tant qu'avatar mais aussi en tant que *Soi*. Si la *SF Obscure* invite à manifester cette présence par le fait de se saisir de l'espace pour y révéler et nommer quelque chose qui ne pouvait pas l'être en amont, les études sur les jeux et

les joueurœuses nous ont aussi donné la possibilité de manifester nos présences quand tout va bien, de voir comment nous pouvons répartir notre participation afin de nou·s y incorporer à travers des choix créatifs et *démiurgiques* qui sont eux mis en commun.

À notre avis, le plateau-radio chez rΔΔdio cΔΔrgo démontre l'hypothèse de Ryan sur les possibilités d'une réalité virtuelle comme métaphore de l'interface dans une communication. Toutefois cette interface n'a pas à être *ultime*, un *monde choral* n'a pas à être final, définitif ou terminal. Ce n'est pas un filtre qui propose une réalité augmentée, c'est une réalité *en plus* et éphémère qui aurait tout à voir avec une des TAZ d'Hakim Bay (*temporary autonomous zone*)[534].

Nous pouvons aussi désormais préciser le *reclaim* que rΔΔdio cΔΔrgo tente d'effectuer sur plateau-radio. Si *reclaim* signifie se réapproprier pour guérir et lutter en même temps, le plateau-radio guérit en mettant en commun un geste qui peut être à la fois *démiurgique* à travers la création d'univers techno-fictionnels, c'est-à-dire qui donne du pouvoir, du contrôle et de la créativité à travers la technique comme à travers la fiction sonore ; et à la fois *dæmonique*, c'est-à-dire qui permet une réécriture des *Sois* à partir de ce qui est refoulé. La chose contre laquelle nous luttons est ce phénomène, ce mot que l'on retrouve chez Kassabian comme chez Anzaldúa : celui de la *fragmentation*. La fragmentation désigne ainsi le processus par lequel des identités, des expériences, des collectifs ou des œuvres sont divisées en parties hétérogènes, qui ne communique pas être elle et sont souvent opposées, ce qui génère un sentiment de discontinuité, d'incomplétude ou de honte. La *fragmentation* est ce qui nous *découpe* à notre insu, en tant qu'individu et en tant que collectif produit par le contrôle qu'un certain nombre de dispositifs exerce sur nous. Pour boucler la boucle nous pouvons dire que la *fragmentation* est créée par ce que Deleuze appelle, en l'empruntant à Burroughs, la

[534] Hakim Bey et Christine Tréguier, *TAZ: zone autonome temporaire*, Paris, Éd. de l'Éclat, 1997

société du contrôle[535]. En d'autres termes, ce que nous appelons *fragmentation* est la somme des effets produits par l'ensemble des dispositifs qui exercent sur nous un pouvoir à notre insu et dont nous n'avons pas conscience [536]. Chez rΔΔdio cΔΔrgo, le plateau-radio permet donc de produire des expériences qui vont créer temporairement des espaces dans lesquels cette fragmentation aura moins de prise, et dans lesquels chacun·e peut s'entraîner s'incorporer tel qu'il·elle le souhaite à travers le son et la fiction. La pratique de l'incorporation dans un *monde choral* peut autant être de l'ordre du ludique, et que de l'acte créatif, mais elle peut aussi procéder au fait de participer à se réécrire soi-même si on le souhaite, et en repartir avec une mise à jour de *Soi* une fois une fois le *monde choral* évanoui. Ce processus de mise à jour et de spéculation de *Soi* à travers le dispositif est ce que nous avons nommé *SF Obscure*, et l'une des résultantes de la réécriture de cette mise à jour est ce que nous avons nommée plus haut *identité nova*.

Que reste-t-il à faire ?

Je* prends conscience au fur et à mesure de l'écriture de cette thèse qu'un autre type de grille de ressentis esthétique est en train de se révéler. Nous avons évoqué plusieurs fois l'idée d'envisager la création radiophonique comme un *espace moite*. Nous proposons donc de définir la notion d'indice d'humidité comme la métaphore des connexions socio-affectives du *wetware*, qui, par-delà les propriétés froide ou chaude d'un média, révèle aussi la capacité du *wetware* à déployer un rapport de sensualité et de plaisir dans les intéractions entre les participant·e·s, avec elleux-mêmes et avec le matériel technique. Pour construire cette notion d'*espace moite* lié aux rapports socio-affectifs, nous nous inspirons d'une théorie développée en robotique par les chercheuses

[535] *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle Gilles DELEUZE*, en ligne, <http://1libertaire.free.fr/DeleuzePostScriptum.html>, consulté le 29 octobre 2024.

[536] À ce moment de la thèse la filiation avec le travail de Deleuze et Guattari lié à Capitalisme et Schizophrénie est une évidence. Cela n'était pas prévu dans la recherche et l'évidence est vertigineuse. Nous prolongerons ces réflexions dans des articles ultérieurs

Véronique Aubergé et Yuko Sasa[537], à travers le concept de glu-socio-affective, qui évalue le rapport d'attachement que des personnes âgées et isolées développent auprès de robots rudimentaires.

Une autre notion qui apparaît au fil de l'écriture est celle de la *lumière*. La résidence à Locus Sonus nou·s a permis de réévaluer les possibilités de jeux collectifs qui n'incluent pas nécessairement de travailler son ombre et qui pourtant produisent des moments d'euphories individuelles et collectives. Je* propose donc d'ajouter à l'indice d'humidité, un indice de luminosité, qui permet de rendre compte du type d'implication *dæmonique* des participantes lors d'une pièce.

La mise en place de ces *mondes chorals* est pour l'instant bénéfique plus pour les participantes que pour nou·s même. Aurélia et moi sommes à ce moment là épuisées de cette année de travail car nou·s restons encore principalement en charge de créer des *mondes chorals* et d'en assurer le maintien par la technique, l'écriture et la conduite, puisque rΔΔdio cΔΔrgo est le projet que nou·s portons. Toutefois, nou·s avons rencontrées d'autres ren@rdes, Amarin, Darius, Ludmila, Leslie, Loli, Manon, Ambre, Hannah et Marie avec qui nou·s avons envie de jouer et que nou·s sommes à même d'inclure dans de meilleures conditions afin de *faire-avec*. Maintenant que nou·s avons des recettes plus précises de travail en collectif et que nous comprenons que ce nous souhaitons réaliser n'est pas simplement des jeux « défoulatoires » ou cathartiques mais bien des processus transformatifs, nous allons nous concentrer sur la réalisation de quatre projets en parallèle. À partir de maintenant rΔΔdio cΔΔrgo va s'éclipser peu à peu pour laisser place à des projets qui auront leur propre autonomie, source de financement et finalité que sont l'*Eau Argentée*, *La Pulpe*, *Les Mutires Mutantes* et *PŁΔ†Ø*.

---

[537] Yuko Sasa, « Intelligence Socio-Affective pour un Robot : primitives langagières pour une interaction évolutive d'un robot de l'habitat intelligent », These de doctorat, Université Grenoble Alpes (ComUE), 2018.

PARTIE 4

JOURNAL CHORAL

ET

ARTEFACTS SYMPOÏETIQUES

(2019-2021)

L'Eau Argenté (nou·s)

Les Mutires Mutantes (ʘoo*)

La Pulpe (א@ʯ~)

PŁΔ†Ø (ИØU$)

Et si,

le plateau-radio était une boule à facette retournée,

comme une Infinity Room de Kusama mais sonore,

avec qui voudrais-tu y aller ?

Introduction à la 4ème partie

Cette dernière partie rend compte d'un ensemble de travaux réalisés en parallèle entre l'*Eau Argente*, *PŁΔ†Ø*, Les *Mutires Mutantes* et *La Pulpe*. À la manière de l'*Eau Argenté*, cette partie est présentée comme un journal polyphonique et raconte le parcours de quatre collectifs qui avancent en parallèles dans des temporalités différentes. Nous sortons ici d'une approche académique afin de proposer un geste qui tente de montrer le *jeu de ficelle* qui se joue entre les personnes et les projets dans la transmission des références et le partage des outils. Cette partie n'est pas exactement un geste de création, ni complètement un geste de recherche, ce geste cherche sa forme en multipliant les voix qui s'y expriment entre des comptes-rendus, des bouts d'articles, des morceaux de thèse d'autre personnes intégralement copiée pour être collée, de textes qui s'étalent sur plusieurs pages que l'on aurait pu mettre en annexe ainsi que des *flyers* réalisés pour *facebook* dans un geste qui rêve d'être celui d'un *fanzine* de recherche-création pour en finir avec la fragmentation que cette discipline suggère. Ce qui nous importe dans cette partie est de partager l'effervescence, le mouvement de plusieurs groupes de travail *choral* sur une période extrêmement concentrée.

C'est dans cette partie que le « nous » subit quatre variations qui sont « nou·s », « ɤ@ȣ~ », « ơoo* », « ИØU$ », et que l'écriture va enfin assumer de quitter l'inclusif vers le non-binaire. Cela va nécessairement produire un effet de confusion, des difficultés à la lecture, cela va rompre l'immersion avec le lectorat qui expérimentera nécessairement une expérience de *monde abymé*. Nous lui souhaitons d'y trouver la possibilité d'accéder ainsi à une lecture *déréalisée*, une lecture dans laquelle on peut décider de porter ou non son attention sur une chose plutôt qu'une autre, dans laquelle il est aussi possible de trouver de l'intérêt dans ce qui ne s'adresse peut-être pas à nous, ou ne nous concerne pas directement. Cette quatrième partie est donc un *monde possible textuel* dans lequel centrer-décentrer-recentrer reste encore et toujours une stratégie sur laquelle on peut compter. C'est aussi une manière de partager une pensée de la recherche

avec la création qui fonctionne de manière non-linaire par foisonnement, par clignotement, dans un *mix-up* de la théorie, des collectifs, de la pratique et des affects dont le mixage sert avant tout à faire *monde choral* ici et là, avec d'autres. Ce foisonnement sera parfois interrompu par des points théoriques liés aux théories de jeux et des médias, et par l'analyse de quatre œuvres correspondant au moment où chaque projet arrive à son terme dans la thèse. Une conclusion écrite dans un style plus académique viendra conclure cette quatrième partie ainsi que la thèse.

Juin 2019 : Château d'Eau, Bourges (nou·s)

Figure 52 Répétition hivernal dans l'atelier de la Cave 40

Durant l'année 2018-2019, le projet l'*Eau Argenté* se poursuit. Nou·s[538] profitons de no·s allers-retours entre Aix-en-Provence et Bourges pour continuer de développer ce travail et Aurélia a pu bénéficier de la bourse de la DRAC[539] Centre-Val de Loire pour prolonger ce projet. Nous décidons de continuer à six plutôt qu'à sept, Nina travaillant déjà avec nou·s et avec la Belle Classe, je* prends alors le relais à la table de mixage ainsi qu'aux effets et les voix d'Aurélia et moi

[538] Pour l'*Eau Argentée* nous décidons de garder le « nou·s » car le projet reste principalement entre les mains de rΔΔdio cΔΔrgo, toutefois ce « nou·s » poursuit sa trajectoire d'inclusion à partir d'un projet dont l'écriture et le travail son verticaux depuis le début.

[539] Direction régionale des Affaires Culturelles

disparaissent de la pièce. Dans l'écriture sonore nou·s décidons que la pièce baigne dans une réverbération, un espace simulé électroniquement et que chaque voix qui prend la parole en est temporairement sortie pour qu'on puisse l'entendre de manière plus nette. Nou·s utilisons pour cela une pédale de guitare, la *Supermoon Chrome*[540] qui a la particularité d'être une réverbération dont la fin de l'écho change de hauteur, comme si l'écho d'un cri poussé dans l'acoustique d'une cathédrale se désaccordait au fur et à mesure de son évanescence. Je* profite aussi de ce moment de réécriture pour modifier certains des objets et ancrer plus visuellement la pièce dans une esthétique « *witchy* » ou « sorcelaire », c'est-à-dire qui convoque des éléments liés à la ruralité, aux veillées paysannes, à la sorcellerie du bocage ou à la chasse. Je* me documente en poursuivant mes lectures de Jeanne Favret Saada[541] mais aussi de Bertrand Hell[542] et remplace certains instruments par d'autres objets. Les claves laissent leur place à des noix à frapper l'une contre l'autre, le papier bulle utilisé pour imiter le crépitement du feu est changé par des brindilles à briser durant la performance tandis des cordes de *shibari* remplace le torchon qui bruitait le souffle des flammes. D'autres objets comme un couteau plus large pour couper les pommes est proposé par l'une des performeuses qu'elle utilise comme instrument de musique en le pinçant entre ses dents (voir figure 53) et en le faisant résonner avec un geste proche de celui d'une guimbarde. Un clou chauffé à rouge durant la performance est aussi ajouté dans l'instrumentarium ainsi que des verres en cristal.

[540] « SuperMoon », dans *Mr. Black*, en ligne, <https://www.mrblackpedals.com/products/supermoon>, consulté le 31 octobre 2024.
[541] Jeanne Favret-Saada, *Désorceler: postface inédite*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2024
[542] Bertrand Hell, *Le sang noir: chasse et mythes du sauvage en Europe*, Paris, Flammarion, 1994

Figure 53 Manon joue du couteau

Figure 54 Ambre chauffe un clou à rouge

Certaines participantes prennent le temps de réécrire certains passages du texte tandis que d'autres préfèrent trouver leur voix dans la pièce. Aurélia décide d'utiliser une partie de la bourse pour produire des costumes auprès de l'artiste-

couturière Dorothée Hénon à la recherche d'un style au croisement du *BDSM*[543] et de la Renaissance. Quelque part entre un timbre de voix, certains passages choisis et un costume se dessine la création de personnages qui coexistent à l'intérieur d'Eleno, nou·s faisons émerger ensemble quatre archétypes sans jamais leur donner de nom. Si nous devions tenter de figurer ce que ces archetype représentent nous pourrions les nommer ainsi : l'*enfance*, la *sexualité*, la *guerre*, et l'*esclave affranchi*. On pourrait avoir tendance à situer ces différentes facettes dans la temporalité de la pièce mais ces parties cohabitent tout du long du texte comme les quatre *Sois* d'une seule et même personne, dans une approche d'un *Soi* mosaïque, réunit sans pour autant être unifié.

Le passage de fin qui ne nous convenait pas sur la version précédente se modifie lui aussi et dispose d'un premier remaniement. Le texte est modifié et procède d'un *cut-up* de phrases prononcées tout au long de la pièce auquel s'ajoutent des phrases proposées par chacune dans une sorte de longue invocation (voir figure 55 et 56). Nous utilisons pour cela un système de couleurs sur notre partition et ce système provient directement de l'utilisation des documents partagés durant les *Futurotopies* :

[543] « Le terme BDSM est d'invention relativement récente (certains suggèrent même qu'il a été popularisé par Internet). Il s'agit d'une combinaison de trois acronymes : B&D pour bondage et discipline, D/s pour domination et soumission, et SM pour sadomasochisme. L'usage de SM (parfois écrit S/M ou S&M) comme terme inclusif précède BDSM, mais BDSM devient rapidement l'acronyme préféré, en particulier dans la communauté *pansexuelle* — la communauté BDSM mixte, composée de pratiquant·es de diverses orientations de genre et sexuelles.» Notre traduction depuis l'ouvrage de Margot Danielle Weiss, *Techniques of pleasure: BDSM and the circuits of sexuality*, Durham, Duke University Press, 2011

(

Rio rouge, couteau dans la tête, poudre d'or, corps cloqué, sang d'argent, paille et excrément
Savoir se battre, soigner des gens, tenir tête au pouvoir.
Prends la place que tu veux prendre
-C'est seulement quand on y goûtes qu'on est apte à prononcer son verdicte.
Sueurs froides le long du dos
J'ai eu peur, je ne le voulais pas
Le refus de croire en ce qui existe déjà,
La réelle puissance d'un mystère,
Tout s'oppresse, démons internes et externes.
La chute demeure indéfinie.
-Questions posées, Voile soulevée, enquête non élucidée.
La cause de mon existence et l'amour de ses conséquences
Obliger de se mentir à soi-même,
Pour apprendre à se comprendre,
Et à s'aimer soi-même.
Aimer, se battre, aimer, se battre, relever la tête et être fièr-e
-toucher, comprendre puis brûler. Faut-il vraiment effacer pour reconstruir ?
A l'ère de l'anthropophagie,
Je lui mange le con. <3
Arrête de faire des compromis !
Transgresse toutes les règles
Incarne ton désir
Pour en finir avec le jugement du Père.
-genre,sans genre et mauvais genres levez vous et ne vous rassayez jamais.
Une aiguille pour me ressembler
Il n'y avait rien d'autre, les coutures, c'est moi.
Trempe les draps et hausse le ton
-bouffe mon clito pas mon égo.
Je suis un être merveilleux
(1)Je suis la violence et le remède,
(2)la guerrière et la guérisseuse
(3)la tendresse et la force-brute,
Changement de perception
Ignorant ! Tout n'est que fiction !
Faire de soi ce qui ne sera jamais,
Tenir debout grâce à un but fictif,
L'image d'une réussite inacomplie.
(Votre) Attention > Transformation des corps !
Etape 1 : La Chirurgie sans anesthésie.
Etape 2 : Guérison & Soins
Etape 3 : L'attente
Fais monter le bruit de l'eau
Fait jaillir la force innée

Figure 55 Capture d'écran du document elena-eleno 1/2

Merde.
Nos figures couleur de coing cuit
-On aurait pu se baiser, boire des coups et surtout brûler des diligeances du conseil inquisitorial.
Merci pour l'eau qui ruisselle entre vos cuisses
-Bonnes rencontres et toujours seul-e
Bonsoir cher.es Hybride !
Vous êtes dans l'espace ...
-Mesdames et Messieurs, avez-vous déjà essayer de ressentir avant de devoir toucher ?
Tel est décrit ce désir de survie.
Sans rien en souffler à personne
Affirme qui tu es, sans honte aux yeux du monde
Relève la tête et jouis
Attention, il ne faut surtout pas boucher le trou au bout de la corne
Une dfficulté innée que seuls les autres révèlent,
Devoir s'inventer pour s'accepter,
La vérité n'est pas suceptible d'être importante.
Cela aussi passera.
Je suis la fièrté et je suis la bienveillance,
Je suis marginale sans être à l'écart,
je suis sauvage sans en ressentir la honte
C'est moi
Philtre de sang et d'amour.
Mercure et arsenic sur un cuir trop coriace
Danser dans le corps de l'autre pour devenir l'autre
Suivre son étoile morte,
Pour ne jamais l'atteindre,
Mais se reposer en elle.
Gauche, stellaire et liquide
-Cracheurs de feu et buveurs de cyprine, distinctez-vous. distinguez vous ?
Fait couler les larmes, la sueur, la mouille
Donne-toi les moyens d'être
Je ne suis pas éliminable
Je suis le pouvoir et la liberté
Je fais plier le monde qui tente de me soumettre.

Figure 56 Capture d'écran du document elena-eleno 2/2[544]

[544] Le code couleur de ce document a été perdu. Nous pouvons supposer que chaque couleur correspond soi à une voix, soi à plusieurs voix en même temps

Cette longue invocation est accompagnée par mon* synthétiseur Buchla et une boîte à rythme LXR Sonic Potion[545], en reprenant l'esthétique de drone proposée par Nina. Cette partie de la pièce prendra du temps avant d'aboutir à une forme qui nou·s conviennent, une forme qui permette un entre-deux *dionysiaque* et *dæmonique*. Nou·s cherchons une forme dans laquelle il y ait à la fois la possibilité d'un vrai lâcher-prise, mais aussi la possibilité de pousser un « cri », à la fois pour soi-même tout en étant entouré·e par les autres. Nou·s entrevoyons désormais ce chant comme une technologie féministe à inventer, un chant qu'il nou·s faut tresser à plusieurs pour qu'il produise l'effet que nous souhaitons, non pas celui de représenter un rituel mais bien de l'incarner et surtout de le vivre sur scène.

Le 30 Juin 2019, dans le cadre de l'exposition « Ailleurs si j'y suis » organisée par Jon Haure-Placé et Sarah Saudry-Dreyer au Château d'Eau à Bourges, nou·s présentons l'*Eau Argentée* pour la deuxième fois. Nou·s préparons cette performance en répétant dans le sous-sol de la Cave 40 durant une canicule pesante qui rend no·s manipulations et no·s feuilles humides de sueur. L'invitation pour cette exposition est faite à Aurélia et elle propose que l'on y joue l'*Eau Argenté* en parallèle d'un travail de dessin qu'elle souhaite réaliser autour des questions de genres et d'alchimie liées au travail de documentation de la performance. Après certaines répétitions, nou·s passons du temps ensemble, nou·s organisons aussi des moments de modelage et de céramique. Ce sont des moments conviviaux durant lesquels nou·s discutons autant du travail de la journée que de no·s problèmes de cœur, certaines sculptant de la glaise et d'autres préparant à manger. Les céramiques servent d'objet de décorations scénographiques, elles n'ont pas pour but de simuler quelque chose qui serait lié au début de la Renaissance, mais plutôt

[545] *Sonic Potions*, en ligne, <https://www.sonic-potions.com/lxr>, consulté le 1 novembre 2024.

d'habiter l'espace d'exposition avec des objets qui nou·s appartiennent. L'exposition est installée en amont de la performance et un jour, malgré la vigilance de la sécurité, l'une des céramiques en forme de clitoris géant est volée . Ce geste nou·s met mal à l'aise et nou·s décidons de remédier à cette colère à travers une intense nuit de collage d'affiches dans la ville pour réclamer notre objet perdu. Il ne nou·s a jamais été rendu.

Dans l'espace d'exposition, certains des costumes sont suspendus aux côtés des dessins d'Aurélia. Des formes phalliques ceinturées côtoient des outils de découpe et des corps enlacés sur du papier translucide imbibé de cire. Dans le Château d'Eau, la lumière est feutrée et on déambule à l'infini dans cet espace circulaire si particulier du lieu évoquant une cathédrale torique. Pour cette version nou·s commençons à ressentir le besoin de sortir de notre approche de travail et de performance en cercle afin d'offrir une meilleure performance pour le publique. Mais c'est encore trop tôt pour nou·s. Les tables que nous utilisons sont propres à la forme du lieu, ce sont des arcs de cercles et nou·s en mettons deux face à face produisant ainsi une forme d'ovoïde (figure 57) les performeuses faisant ainsi face au public, Aurélia et moi de dos pour assurer les parties techniques et musicales.

Figure 57 le plateau de forme ovoïde

Peu de personnes se déplacent ce jour-là pour voir la performance, mais des membres de no·s familles et no·s ami·s sont présent·es. La performance étant programmée un dimanche en début d'après-midi, nou·s savons qu'il n'y a aurait pas beaucoup de public au Château d'Eau. Nous anticipons ce manque de public et décidons d'en profiter afin de réaliser une captation de la performance et d'en produire une bande annonce[546] pour faire jouer la pièce à l'extérieur de Bourges. La performance se passe bien et nou·s avons de bons retours. Nou·s sommes fières de nou·s et nou·s nou·s sentons sur la bonne voie. Nou·s décidons de célébrer cette année de travail et de réécriture autour de l'*Eau Argenté* à la Cave 4o le dimanche après-midi avec tous no·s proches, c'est un moment de grande euphorie après une

[546] rΔΔdio cΔΔrgo, *L'Eau Argentée*, Le Château d'Eau, Bourges, 2019, en ligne à cette <https://www.youtube.com/watch?v=oO9Tq7Uysd4>.

année très intense de travail et de création et nou·s nou·s en déchargeons dans une ambiance de jardin, de piscine gonflable et de *play fight*[547] aquatique.[548]

Figure 58 Vue de l'installation autour de l'Eau Argentée

[547] Notre traduction. « Le jeu de bagarre, ou rough-and-tumble play, est une forme de jeu où les participants se confrontent en simulant des actions comme pousser ou mordre, sans la violence d'un vrai combat. Ce type de jeu, très répandu chez les humains et les animaux, favorise la coopération et le développement des compétences sociales. Pour que la bagarre reste un jeu, les participants doivent respecter certaines limites et éviter d'exercer une force excessive ; ce qui nécessite des capacités de raisonnement social pour évaluer si un coup est accidentel ou mal intentionné. » « Rough-and-tumble play », dans *Wikipedia*, 2023, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Rough-and-tumble_play&oldid=1186659683>, consulté le 29 octobre 2024.

[548] La joie sera de courte durée car un deuil important surgira dans notre vie le lendemain au réveil de cette journée argentée. Cette thèse est en partie dédié à mon meilleur ami Mathias Depanafieu, parti à l'âge 32 ans le 1 Juillet 2019

Juillet 2019 : Les Open Ateliers Version Longue, La Labomédia, Orléans (ИØU$)

Je* suis avec Théo du Pang Pang Club à Orléans pour les Open Atelier Version Longue (*OAVL*). Nou·s y étions l'année précédente avec Aurélia pour esquisser ce qui est devenu l'*Eau Argenté*. J*'y suis cette année avec Théo pour tenter d'avancer sur le projet de streaming multipiste, en espérant trouver de l'aide. Théo, Leslie et moi avons répondu à un appel à candidature, CRE@UNIV, pour un projet de recherche-création à l'Université Grenoble Alpes, porté par Jérôme Villeneuve[549] et James Léonard[550] pour lequel ИØU$[551] avons été sélectionnéx. Leslie et moi voulons explorer la spéculation qu'*eil* avait posée lors de notre rencontre :« Et si le plateau-radio était un jeu de plateau ? ».

ИØU$ leur proposons dans le dossier un projet intitulé *Cellia*, un émulateur d'écosystème procédural dans un projet qui mélange jeu vidéo et plateau-radio. ИØU$ spéculons sur un jeu en ligne auquel les auditeurices pourrait jouer en même qu'ils écouteraient le direct radiophonique. La manière de jouer de chacun viendrait nourrir et alimenter un synthétiseur réalisé sur Max avec les outils

---

549 Jérôme Villeneuve est le directeur de la scène nationale de Meylan, l'Hexagone. Président de l'association Arcan, spécialisée dans la création artistique numérique, il est également docteur en ingénierie cognitive et chercheur au laboratoire GIPSA dans la cellule "Arts Numériques et Immersions Sensorielles", en collaboration avec le Ministère de la Culture et le CNRS. Reconnu pour son expertise à l'intersection des arts et des sciences, il succède à Antoine Conjard et prendra ses fonctions le 15 novembre. *Jérôme Villeneuve est le nouveau directeur de l'Hexagone*, en ligne, <https://www.petit-bulletin.fr/grenoble/article-69887-jerome-villeneuve-est-le-nouveau-directeur-de-l-hexagone.html>, consulté le 1 novembre 2024.

550

551 « ИØU$ », prononcé « nous » est le pronom propre au projet porté par Leslie, Théo, Jérôme, James et moi*-même. Il n'y a ici pas de sous-texte dans le choix de chaque caractère mais simplement de reprendre le principe de symboles détournés à la manière d'un de groupe de Witch House. Ce projet à quelque chose de plus froid que les autres projets et nous amènera vers un autre style de narration plus existentiel, sombre et mélancolique rappelant des univers de *dark fantasy* comme le JdR Polaris (2005), ou le jeux vidéo Dark Soul (2011). Le choix de ces symboles a pour but d'évoquer des runes qui auraient pu être gravées sur les armes ou les armures de chevaliers dont la quête et l'errance s'ancrent dans une pratique moins basée sur les affects et plus une méthodologie plus rationnelle, sans pour autant refuser d'y *rêver l'obscur*.

fabriqués par Jérôme et James. ИØU$ imaginons ce jeu inspiré·s par *Lichenia*[552] (voir figure), dans lequel on fabriquerait de petit environnement naturel et d'un paysage sonore modifié par la somme des interactions de toutes les joueurœuses. Ce projet n'existera qu'à l'écrit mais il représente déjà la volonté de croiser no$ manières de pensées vers une forme commune et ИØU$ permet d'être prisœs et d'obtenir une bourse de 6000 euros pour six semaines de résidence à l'Université Grenoble Alpes au mois de Janvier.

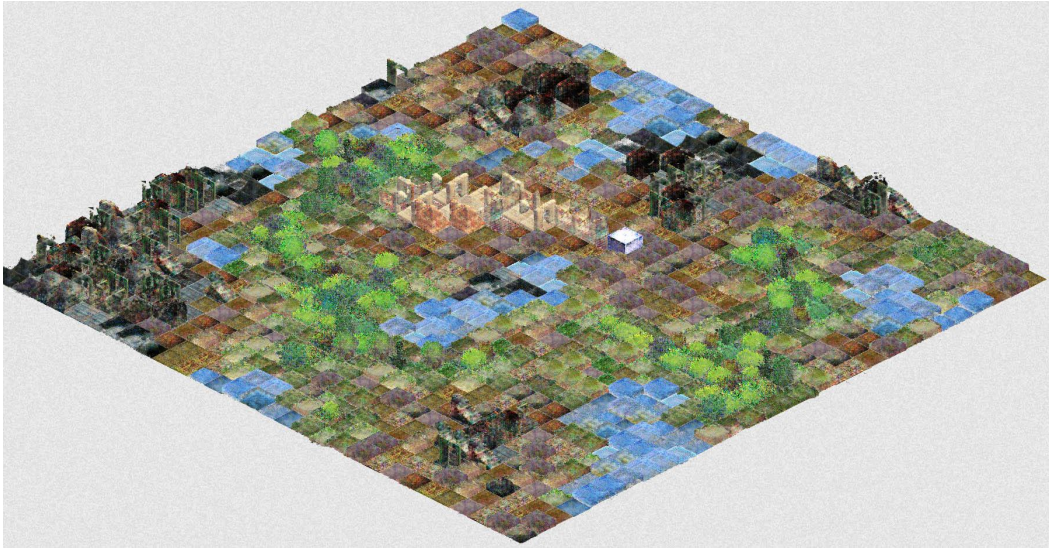


Figure 59 Vue du jeu Lichenia, dont le design graphique est fait par Everest Pipkin

Durant cette semaine de résidence à Orléans avec Théo, ИØU$ tentons d'autres approches pour limiter les effets de délais entre chacune des pistes de streaming en multipistes. ИØU$ faisons des l'essais de passer par un autre serveur que *locus.creacast* et utilisons celui du projet ∏-Node[553], prononcé *pi-node*. Un

[552] Everest Pipkin, *Lichenia*, Molleindustra, 2019.
[553] ∏-Node (prononcer Pi-Node) est un collectif d'artistes, une plateforme web expérimentale de streaming et une radio associative non commerciale française, spécialisé.e.s dans le champ des arts sonores, du radio-art, des arts numériques, des musiques improvisées et autres pratiques expérimentales. Le collectif se constitue initialement en 2013 par la mise en place d'une plateforme de streaming, activée pour la première fois dans le cadre d'une performance lors du Club Transmediale à Berlin. À la fin des années 2010, portée par l'association Circulaire, le collectif obtient pour sa radio des fréquences en DAB+ sur le canal 11 à Mulhouse et sur le canal 9 à Paris1. La radio du collectif émet majoritairement en langue française, avec

résident, ИØU$ propose aussi en parallèle de passer d'un langage informatique orienté web, le *javascript*[554], vers un langage de bas niveau, l'*assembleur*[555], mais cela ne fonctionne pas. Le travail requis semble lourd, dépassé no$ compétences et ne pas offrir l'esthétique ou le gameplay que ИØU$ cherchons. ИØU$ décidons alors de ne pas poursuivre dans cette direction.

---

des diffusions ponctuelles en anglais ou dans d'autres langues (ex : alsacien). « Π-Node », dans *Wikipédia*, 2023, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%CE%A0-Node&oldid=205341287>, consulté le 1 novembre 2024.

[554] JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web. Avec les langages HTML et CSS, JavaScript est au cœur des langages utilisés par les développeurs web4. Une grande majorité des sites web l'utilisent5, et la majorité des navigateurs web disposent d'un moteur JavaScript6 pour l'interpréter. « JavaScript », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=JavaScript&oldid=219611192>, consulté le 1 novembre 2024.

[555] « Un langage d'assemblage ou langage assembleur est, en programmation informatique, le langage de plus bas niveau qui représente le langage machine sous une forme lisible par un humain. Les combinaisons de bits du langage machine sont représentées par des symboles dits « mnémoniques », c'est-à-dire faciles à retenir. Le programme assembleur convertit ces mnémoniques en langage machine, ainsi que les valeurs (écrites en décimal) en binaire et les libellés d'emplacements en adresses, en vue de créer par exemple un fichier objet ou un fichier exécutable. » « Assembleur », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Assembleur&oldid=218885226>, consulté le 1 novembre 2024.

Août 2019 : DUUU Radio, Parc de La Villette, Paris (の oo*)

a) Contextes et intentions

Suite aux *Futurotopies* menés autour des pédagogies de *Spideralex*, Aurélia, Darius, Amarin et moi décidons de prolonger ce travail de recherche et de création à quatre, sous le nom d'un projet qui ne portera pas de nom dans un premier temps. Tandis qu'Aurélia et moi* sommes en résidence à Locus Sonus, nou·s sommes contactées par DUUU[556] Radio pour venir occuper leur studio situé dans l'une des Folies du parc de la Villette à Paris durant tout le mois d'août. Nou·s proposons alors à Darius et Amarin de se joindre à nou·s pour développer un nouveau projet, en partant de zéro, à co-inventer tous·tes ensemble. Avec la documentation produite durant les *Futurotopies*, je* réalise un dossier de demande d'aide à la production auprès de la Région Centre-Val de Loire et de la DRAC. Les demandes aboutissent et le futur projet est donc soutenue par Région Centre d'une bourse de 6000 euros et la Friche l'Antre-Peau accepte de の oo*[557] accueillir un an après les *Futurotopies* pour la prochaine édition des Rencontres Bandit-Mages 2019.

---

[556] *Duuu est une radio dédiée à la création contemporaine. Fondée en 2012 par 4 artistes (Laëtitia Badaut Haussmann, Julie Bena, Simon Nicaise et Simon Ripoll-Hurier), cette radio est née du désir de faire entendre des situations de réflexion et de travail. **Duuu—Unités Radiophoniques Mobiles*, en ligne, <https://duuuradio.fr>, consulté le 31 octobre 2024.

[557] « の oo* » est le pronom correspondant au « nous » propre à Amarin, Aurélia, Crys* et Darius. Ce « nous » est constitué du hiragana japonais « の » prononcé « no » qui est la particule qui exprime la possession et l'appartenance de quelque chose à quelqu'un. Son tracé reprend la forme d'une spirale qui est un mode fonctionnement que nous utilisons avec ce colletif. Les deux « o » représentent des yeux dans le but d'évoquer le son « ou » en anglais mais aussi représenter un visage mignon à la manière d'un koamoji. Enfin « * » est un symbole utilisé dans littérature scientifique autour des transidentité, il a été inventé par la chercheuse Eva Hayward afin de signifier que les transidentité sont avant tout des stratégies qui vise à créer du partenariat en transformant le corps et le langage afin de rendre perceptible ce que personne ne parvenait à voir avant la mise en place de ces stratégies.
Eva Hayward et Jami Weinstein, « Introduction: Tranimalities in the Age of Trans* Life », *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, vol. 2, nº 2, mai 2015, p. 195-208, en ligne, <doi: 10.1215/23289252-2867446>.

C'est ainsi que ᘛoo* passons tout le mois d'août à ᘛoo* retrouver tous les jours et à réinventer nos* manières de travailler ensemble et d'organiser les journées. Une journée entre ᘛoo* commence par une *météo des humeurs*, qui est l'un des outils que ᘛoo* a transmis *Spideralex* durant les *Futurotopies* et que ᘛoo* rebaptisons un *petit soleil*. Durant un *petit soleil*, il n'y a pas de tour de parole, il n'y a pas à anticiper quand parler pour exprimer comment l'on se sent et formuler ce qui va bien ou ce qui nous préoccupe. Chacunx prend la parole quand cela lui semble être le bon moment, pour s'entraîner à faire les choses à son propre rythme en sachant que le groupe de toutes façons mettra à l'épreuve ce rythme individuel. Après le *petit soleil*, nous faisons un *secrétariat des désirs* qui se déroule en deux étapes. Durant la première étape ᘛoo* parlons à bâtons rompus et notons sur un document partagé ou sur des *post-it*, tout ce que chacun aimerait réaliser durant la journée. Une fois que ᘛoo* avons la liste de ce que chacun souhaite faire, ᘛoo* entamons quelque chose qui deviendra la marque de fabrique de notre* collectif : ᘛoo* procédons à *un tour de parole en spirale*. Durant un tour parole en spirale, une première personne va exprimer ce par quoi elle aimerait commencer, puis la seconde va rajouter une idée liée à la précédente via un « et » ou un « mais » ou un « avant de » pour compléter. La personne suivante réalise le même exercice jusqu'à ce que toutes les tâches, les envies et les besoins soient pris en compte dans l'emploi du temps de la journée. Par exemple :

> Amarin : Aujourd'hui j'aimerai bien faire une improvisation électronique.
> Crys : Ok, et bien moi je peux peut-être aller faire les courses dont j'ai besoin avant le début de l'impro et j'aimerai bien faire cet exercice d'écriture spéculative sur la coparentalité d'une IA. On fait ça avant ou après ?
> Darius : Et bien moi j'aurai besoin d'aide pour brancher mon mini-synthétiseur et j'irai bien faire une balade dans le parc de la Villette
> Aurélia : Trop bien, moi je veux aller enregistrer du son dans le parc pour l'impro.

Amarin : Du coup, je propose que Crys aille chercher ses courses pendant que vous deux vous allez dans le parc, je prépare à manger, on fait l'exercice d'écriture pour la digestion et on utilise les textes comme matière première durant l'impro ?

Crys : OK

Darius : Ok, mais je répare mon synthé en écoutant votre exercice d'écriture

Aurélia : Ok.

Ce mode de fonctionnement, ᘛoo* a été transmis peu de temps auparavant durant les ateliers d'été organisés à La Labomédia par une personne dont le pseudonyme était *Alice*. ᘛoo* ne savons pas vraiment la provenance de ce mode de fonctionnement sinon qu'*Alice* l'avait vu dans un documentaire, sur une communauté dont elle avait oublié le nom et l'origine, qu'elle avait vu aux UEEH.[558] Enfin ᘛoo* poursuivons nos* moments de partage technique et ᘛoo* décidons que dans le cadre de ce projet, la table de mixage ne constitue pas un rôle à part entière et que personne n'aura à occuper ce rôle mais plutôt que la table de mixage sera en garde partagée, au centre de la table, accessible à plusieurs personnes. Ainsi, c'est à chacun de prendre en charge le volume de sa voix et de sa proximité avec le micro (figure 6o).

[558] Universités d'été euroméditerranéennes des homosexualités « Universités d'été euroméditerranéennes des homosexualités », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Universit%C3%A9s_d%E2%80%99%C3%A9t%C3%A9_eurom%C3%A9diterran%C3%A9ennes_des_homosexualit%C3%A9s&oldid=212300293>, consulté le 30 octobre 2024.

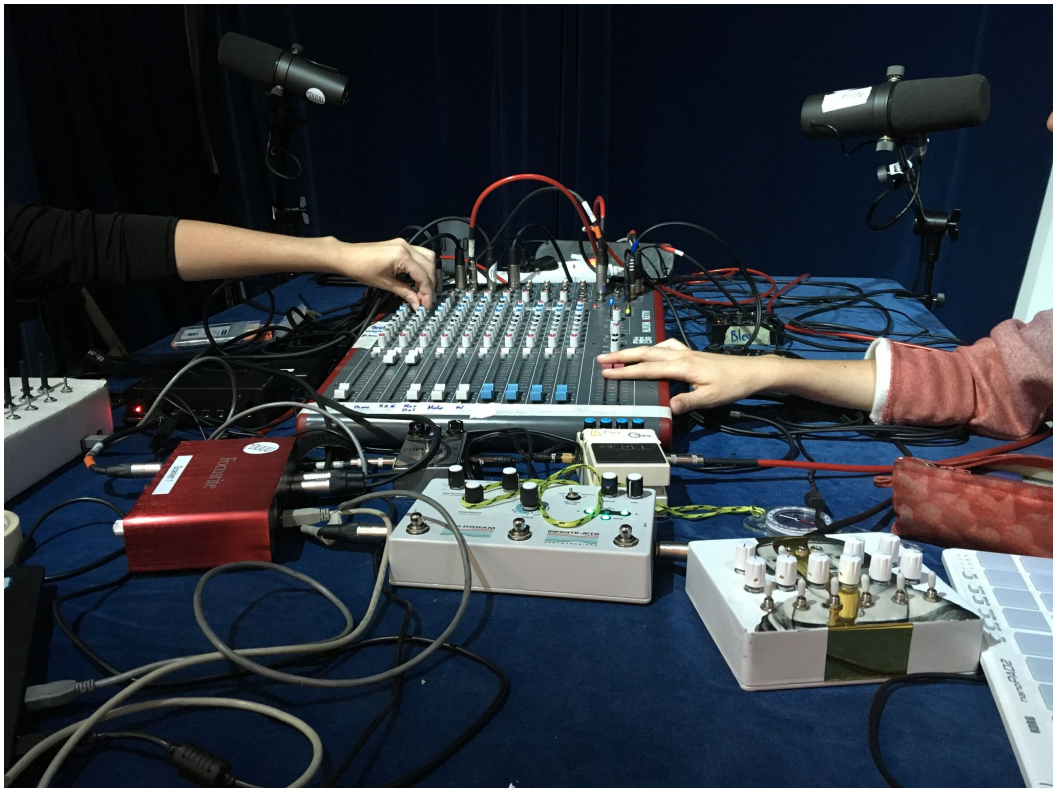


Figure 60 table de mixage en garde partagée

b) Le jeu de rôle comme système d'écriture collectif

Durant ce mois d'août ᘛoo* ne savons pas ce que ᘛoo* cherchons. Mais ᘛoo* passons du temps ensemble. ᘛoo* jouons de la musique, lisons des textes, jusqu'à ce que Leslie Astier, rencontré⋅ quelques mois plus tôt à Aix-en-Provence, ᘛoo* envoie l'article de Coralie David[559] sur les jeux de rôles (JdR) sur table, ainsi qu'un jeu de rôle textuel en ligne, *Animalia*[560], qui fonctionne comme un l*ivre dont vous êtes le héros*[561]. Darius est celui qui est tout de suite séduit par l'idée des JdR, qui reste à ce moment-là une notion très obscure pour ᘛoo* touxtes. ᘛoo*

559 Coralie David, « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu*, nº 6, octobre 2016, en ligne, <http://journals.openedition.org/sdj/682>, consulté le 22 octobre 2024.
560 Ian Michael Waddell, *Animalia*, 2018
561 « Un livre dont vous êtes le héros », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Un_livre_dont_vous_%C3%AAtes_le_h%C3%A9ros&oldid=219198355>, consulté le 31 octobre 2024.

décidons alors d'organiser une session de jeu pour comprendre de quoi il en retourne et Darius invente un jeu oral, conversationnel autour d'un pot de testostérone en gel, du *testo-gel*, et deux personnages qui jouent à chat :

> Darius : Après avoir ouvert le pot de *testo-gel*, je m'en mets sur les doigts et me dirige lentement mais sûrement dans ta direction, que fais-tu ?
> Crys : Je pars en courant et saisis un patch d'oestrogène que je brandis devant toi comme un bouclier magique !!!!!!
> Darius : Alors je dépose le *testo-gel* sur mes avant-bras et soudain j'ai des muscles démesurés qui apparaissent et qui annulent la protection de ton bouclier d'oestro !!!!!
> Crys : À l'aiiiiide !!!!!!

ᘜoo* réalisons que les mécaniques de JdR, ᘜoo* offrent la possibilité d'écrire à haute voix et décidons d'investir le médium. ᘜoo* regardons ensemble le fonctionnement de *The Ground Itself*[562], et certaines expérimentent des parties de leur côté avec leurs proches pour mieux comprendre la mécanique du jeu. Si le système de création d'univers déjà expérimenté avec Leslie ᘜoo* inspire beaucoup, le système narratif, lui, ᘜoo* convient moins. La particularité de *The Ground Itself* est qu'une fois la base du monde fictionnel crée, c'est *le monde lui-même* qui devient le protagoniste interprété par l'ensemble des joueurœuses. Il ne permet pas d'incarner des personnages mais de touxtes être dans une posture de narrateurices qui continuent de développer le monde depuis l'extérieur et non d'y vivre des aventures depuis l'intérieur. ᘜoo* ᘜoo* mettons donc à la recherche d'autres systèmes de jeu et découvrons ce que l'on appelle les jeux à narration partagée[563]. Le partage narratif implique que toustes les joueurœuses puissent alterner entre leur fonction de joueurœuse et celle de ure meneurœuse de jeu (MJ).

---

[562] Everest Pipkin, *The Ground Itself*, 2015
[563] Jérôme Larré, « MJ only : Partager la narration », *Casus Belli, Black Book*, vol. 4, nº 3, 2012, p. 214-219.

Pour mieux comprendre la fonction d'un MJ, voici comment Coralie David la définit. Dans une partie de JdR classique, le MJ :

> décrit les décors, interprète les Personnages Non Joueurs (PNJ) et déroule avec les Personnages Joueurs (PJ) les différents fils narratifs. Il est principalement responsable du passif diégétique, c'est-à-dire de l'environnement et de l'univers du jeu, des éléments qui le composent, qu'ils soient animés ou pas. Ceux-ci sont mis à la disposition des PJ qui choisissent de les actualiser ou pas en interagissant avec eux. Pour synthétiser, il est le passeur, ou plutôt l'interface, de la diégèse.[564]

Dans un jeu à narration partagée, il n'y a pas de MJ ou plutôt tous·tes les joueurœuses sont MJ et le pouvoir narratif est mis en commun. ꝺoo* décidons alors de ꝺoo* intéresser à ce type de jeu, qui ne sont pas si simple à trouver. Deux jeux retiennent notre* attention : *Mnémosyne*[565] de Paul Tevis et *Polaris*[566] de PH Lee. Si *Polaris* est trop complexe pour ꝺoo* dans un premier temps, *Mnémosyne* semble plus facile d'accès et ꝺoo* en organisons des parties. Le principe de *Mnémosyne* est de regrouper des protagonistes qui ont perdu la mémoire et qui s'entraident pour recomposer leurs souvenirs. Durant un tour de jeu, ure joueurœuse tire un papier sur lequel est écrit une phrase écrite par ure autre joueurœuse, ce qui déclenche la remontée d'un souvenir du personnage et implique d'improviser le début d'une scène. Devenant narrateurice, iel commence à décrire le cadre cette scène jusqu'à un point précis, un nœud où ɨl a oublié ce que son personnage a fait. Læ narrateurice engage alors un jeton et s'adresse aux autres participant·es autour de la table en leur demandant « À ce moment qu'ai-je dit ou qu'ai-je fait ? ». Chacune des joueurœuses fait alors une proposition d'embranchement pour

---

564 Coralie David, « Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire », Thèse de doctorat, Sorbonne Paris Cité, 2015, p. 59
565 Paul Tevis, *Mnemosyne, A Penny For My Thoughts*, Narrativiste Edition, 2012
566 PH Lee, *Polaris: Chivalric Tragedy At Utmost North*, These Are Our Games, 2005

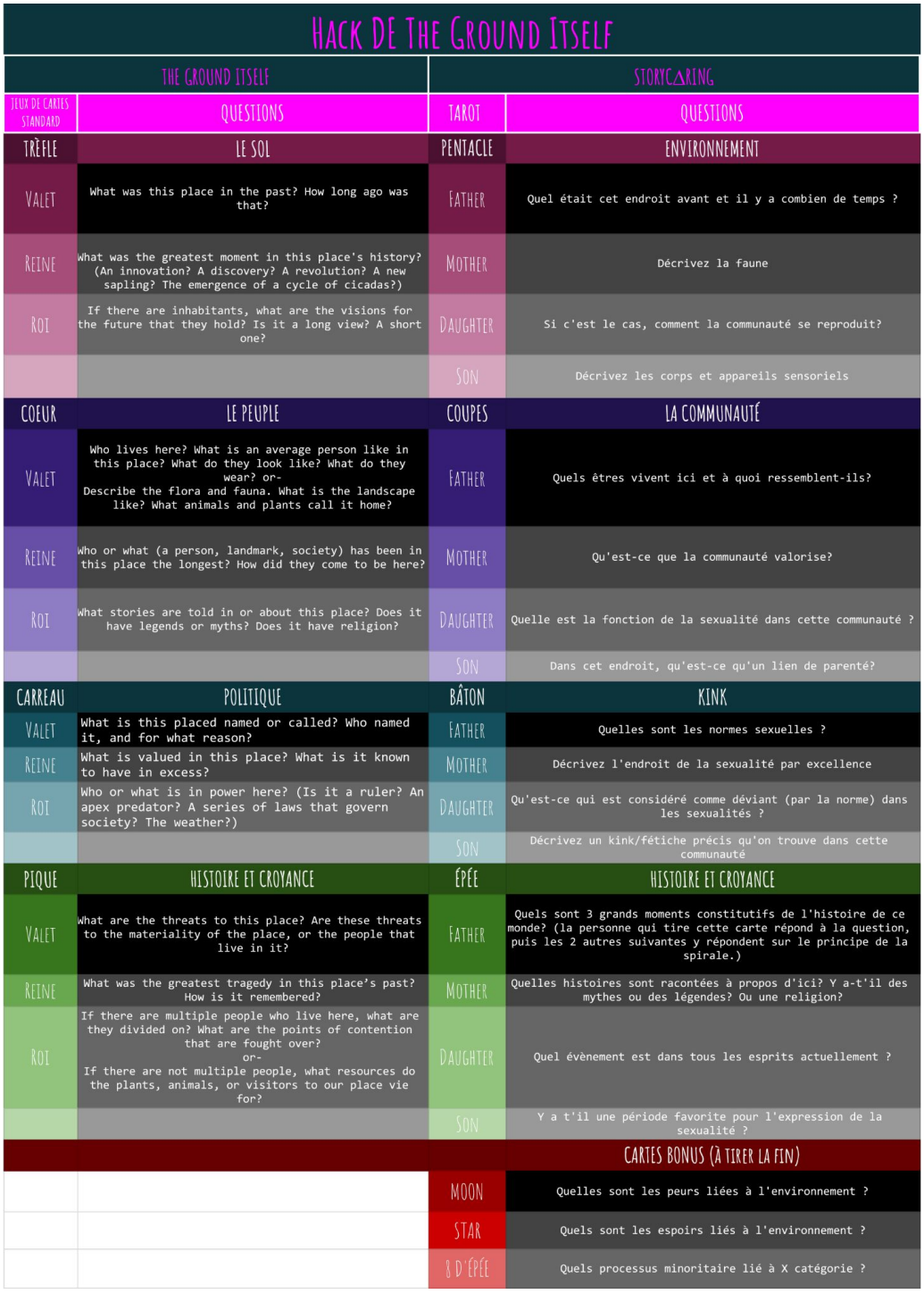
reconstituer le souvenir et la narratrice choisit l'un de ces embranchements avant de reprendre le fil de son récit. Læ joueuræuse dont l'embranchement a été choisi reçoit alors un jeton qui lui permet de raconter des souvenirs avec autant d'embranchements qu'elle a de jetons. Là où d'autres systèmes permettent des approches horizontales, axées sur du lâcher prise, le système de *Mnémosyne* permet de placer tour à tour une joueuse au centre du jeu avec ses propres enjeux narratifs, utilisant le collectif comme ressource pour tisser et structurer sa narration en plusieurs étapes.

ᘜoo* fusionnons donc le système de création d'univers de *The Ground Itself* avec la mécanique de partage narratif de *Mnémosyne* pour créer notre* propre système que ᘜoo* appelons *STORYC∆RING*. *STORYC∆RING* est un jeu de mot qui cherche à imiter la prosodie de *storytelling*, en la changeant en *caring*, cela peut signifier « prendre soin des histoires » ou « histoires bienveillantes ». Mais avant d'être en mesure de prendre soin de nos* histoires, il a fallu faire quelques modifications et procéder à un *hacking* de ces deux systèmes.

c) Un moteur de jeu situé pour des histoires sur-mesure

Le système de création de monde de *The Ground Itself* fonctionne par tirage d'un jeu de cartes standard. Chaque couleur est associée à une catégorie, *Sol*, *Politique*, *Peuple* et *Histoire&Croyances* ; et chaque tête, Valet, Dame ou Roi correspond à une question à laquelle doit répondre la personne qui la tire. Ainsi, le Valet de Trèfle est associé à la question « À quoi ressemblait ce lieu dans le passé ? C'était il y a combien de temps ? ». C'est ainsi que chaque participantᵉ ajoute sa touche à la création du monde narratif jusqu'à ce que ce monde et cette diégèse semblent stabilisés dans l'imaginaire du collectif.

Pour que le moteur de création d'univers puisse ᘛoo* convenir, il ᘛoo* semble tout d'abord important de pouvoir ᘛoo* émanciper de nos corps d'humain dans nos* histoires ; il importe donc de pouvoir induire dans le système de création d'autres formes d'entités, plus animales, végétales, et surtout moins humaines. Ensuite, nous avons communément le désir de réfléchir sur la manière dont il serait possible de parler de sexualité, de préférence de genre ou de pratiques sexuelles, en nous posant la question suivante : « Comment érotiser les questions de consentement, d'écoute et de limite ? » Enfin, reprenant le slogan de Donna Haraway « Faites des parents ! Pas des bébés », ᘛoo* souhaitons ᘛoo* interroger sur la notion de parentalité. Si certainx d'entre ᘛoo* s'intéressent aux questions de maternité, d'autres ont envie d'explorer les différentes manières de créer du lien de parenté et de faire famille. Le système de *The Ground Itself* est ce qu'on appelle un moteur de jeu, il permet une grande liberté au joueuræuse dans un cadre prédéfini induit par les questions tirées au hasard. Ces questions sont appelées *questions orientées* et permettent d'amener de manière relativement subtile un type de réponse souhaité. ᘛoo* remplaçons donc les catégories de *Sol*, *Politique*, *Peuple* et *Histoire&Croyance* par, *Environnement*, *Communauté*, *Kink*, *Histoire&Croyance* (voir fig 61).



HACK DE THE GROUND ITSELF			
THE GROUND ITSELF		STORYC△RING	
JEUX DE CARTES STANDARD	QUESTIONS	TAROT	QUESTIONS
TRÈFLE	LE SOL	PENTACLE	ENVIRONNEMENT
VALET	What was this place in the past? How long ago was that?	FATHER	Quel était cet endroit avant et il y a combien de temps ?
REINE	What was the greatest moment in this place's history? (An innovation? A discovery? A revolution? A new sapling? The emergence of a cycle of cicadas?)	MOTHER	Décrivez la faune
ROI	If there are inhabitants, what are the visions for the future that they hold? Is it a long view? A short one?	DAUGHTER	Si c'est le cas, comment la communauté se reproduit?
		SON	Décrivez les corps et appareils sensoriels
COEUR	LE PEUPLE	COUPES	LA COMMUNAUTÉ
VALET	Who lives here? What is an average person like in this place? What do they look like? What do they wear? or- Describe the flora and fauna. What is the landscape like? What animals and plants call it home?	FATHER	Quels êtres vivent ici et à quoi ressemblent-ils?
REINE	Who or what (a person, landmark, society) has been in this place the longest? How did they come to be here?	MOTHER	Qu'est-ce que la communauté valorise?
ROI	What stories are told in or about this place? Does it have legends or myths? Does it have religion?	DAUGHTER	Quelle est la fonction de la sexualité dans cette communauté ?
		SON	Dans cet endroit, qu'est-ce qu'un lien de parenté?
CARREAU	POLITIQUE	BÂTON	KINK
VALET	What is this placed named or called? Who named it, and for what reason?	FATHER	Quelles sont les normes sexuelles ?
REINE	What is valued in this place? What is it known to have in excess?	MOTHER	Décrivez l'endroit de la sexualité par excellence
ROI	Who or what is in power here? (Is it a ruler? An apex predator? A series of laws that govern society? The weather?)	DAUGHTER	Qu'est-ce qui est considéré comme déviant (par la norme) dans les sexualités ?
		SON	Décrivez un kink/fétiche précis qu'on trouve dans cette communauté
PIQUE	HISTOIRE ET CROYANCE	ÉPÉE	HISTOIRE ET CROYANCE
VALET	What are the threats to this place? Are these threats to the materiality of the place, or the people that live in it?	FATHER	Quels sont 3 grands moments constitutifs de l'histoire de ce monde? (la personne qui tire cette carte répond à la question, puis les 2 autres suivantes y répondent sur le principe de la spirale.)
REINE	What was the greatest tragedy in this place's past? How is it remembered?	MOTHER	Quelles histoires sont racontées à propos d'ici? Y a-t'il des mythes ou des légendes? Ou une religion?
ROI	If there are multiple people who live here, what are they divided on? What are the points of contention that are fought over? -or- If there are not multiple people, what resources do the plants, animals, or visitors to our place vie for?	DAUGHTER	Quel évènement est dans tous les esprits actuellement ?
		SON	Y a t'il une période favorite pour l'expression de la sexualité ?
			CARTES BONUS (À TIRER LA FIN)
		MOON	Quelles sont les peurs liées à l'environnement ?
		STAR	Quels sont les espoirs liés à l'environnement ?
		8 D'ÉPÉE	Quels processus minoritaire lié à X catégorie ?

Figure 61Tableau des équivalences et différence entre The Ground Itself:[567] *et* ***STORYC△RING***

[567] Everest Pipkin, *The Ground Itself*, *op. cit.*

Cette réécriture, ce *hack* des questions de *The Ground Itself*, ơoo* permet d'induire dès leur que création que nos* univers émergent par et depuis des questionnements liés aux genres, aux sexualités, ou aux manières de penser la reproduction et la parenté. Avant toute histoires, nos* univers et leurs esthétiques sont directement des réponses à des problèmes que ơoo* ơoo* posons. Ce qui est source de honte ou qui était jusque-là refoulé, permet ainsi de créer de nouveaux systèmes de valeurs, de renverser des codes et d'inventer des sources d'espoir, ou de pouvoir, vers lesquelles il est désormais possible de ơoo* tourner grâce à la fiction.

Dans *STORYC∆RING* l'univers se construit donc en spirale, par tirage de cartes. Il y a un premier tour de discussion pour ơoo* accorder et mettre en commun nos envies, puis ơoo* tirons chacure notre* tour une carte de tarot. Le monde se construit par *empilement* en acceptant toujours les éléments qui ont déjà été posés par les autres. En voici un exemple écrit par Darius :

(Darius)

Ω : Je tire une première carte... il s'agit de la reine de pentacle, c'est donc une question concernant l'environnement.

∑ : La question associée te demande de décrire les habitants, ou la faune, de notre monde. Par qui est-il habité ? Tu peux prendre quelques instants pour y réfléchir si tu le souhaites.

Ω : Ho non, je sais déjà ! Notre monde est une ville constituée principalement d'insectoïdes et de vers géants. Il n'y a pas de mammifères.

◊ : D'accord. A mon tour et je tire la reine de coupe ! C'est une question concernant ce qui fait communauté.

Δ : Oui, qu'est-ce que cette communauté d'insectoïdes valorise ?

◊ : Hum... Hé bien je dirais que cette communauté valorise la tendresse et l'inter-don de chaleur corporelle entre individus, notamment lors de rituels un peu sacrés.

∑ : C'est à moi ? Alors, je tire... je tire le valet de pentacle ! Une question environnement !

Ω : Oui, peux-tu nous décrire les corps et appareils sensoriels des habitants ?

∑ : Hmmm. J'ai besoin de quelques instants...
Alors... il y aurait au moins deux catégories de corps. Certains à carapace et d'autres à la chair nue, qui ont donc des qualités de toucher et des sensibilités différentes. Ils communiquent principalement avec des échanges de phéromones et d'hormones qui peuvent passer dans l'air ou le coton. Certains corps ont aussi des mandibules ultra sensibles, voire...

Ω : clitoridiens ?!

∑ : Oui tout à fait !

Δ : Entre-temps j'ai tiré le roi de bâton !

◊ : Houu une question au sujet de la sexualité ! Quelles sont les normes sexuelles dans notre monde ?

Δ : Alors je dirais que comme la tendresse est très valorisée socialement, il peut être considéré comme tabou de teinter cette tendresse de sexualité/désir. La norme voudrait donc que la sexualité soit réservée à des individus qui ne risquent pas d'éprouver de tendresse mutuelle (inconnus,

ennemis...) ou de développer de liens affectifs.

◊ : Waw ![568]

En parallèle de nos* recherches sur les JdR et la création d'univers, DUUU Radio ơoo* contacte pour ơoo* partager qu'ɨls attendent de ơoo* une restitution radiophonique. ơoo* discutons entre nơoo* pour déterminer avec quelle partie du dispositif ơoo* ơoo* sentons à l'aise de ơoo* mettre à nu durant un direct. ơoo* décidons alors que les moments de création d'univers sont des moments qui ơoo* appartiennent en tant que collectif fermé, à réaliser en amont des directs et non un moment qui serait porté par un stress performatif. ơoo* ne souhaitons pas que la création d'univers dépende d'une relation au stress. De plus, cela permet à chacunx de prendre son temps pour faire des propositions, pour imaginer le type d'histoire qu'ɨl aimerait raconter. Cela ơoo* laisse aussi le temps de pouvoir compiler toutes les réponses en un texte écrit par l'ue d'entre ơoo* que ơoo* appelons « la diégèse » et qui nous sert d'introduction pour les performances diffusées en streaming. Voici un exemple de diégèse rédigé et lu en début d'émission par Amarin :

(Amarin)

C'était un univers urbain.... Un univers urbain d'architectures naturelles et d'architextures molletonnées.

C'était une cité couverte de plantes à épines et à grosses bulles brumeuses blanches et moelleuses, les Bulbanches.

C'était sur une planète, une ville peuplée d'individus de type insectoïdes, avec ou sans carapaces : petites, velues, immenses ou transparentes. Les habitants de cet endroit se caractérisent par une grande diversité de carapaces. Une minorité

[568] Crystal Aslanian et Darius Grenier, *STORYCΔRING, Utopie Collective Des Corps Et Des Sexualités Dans L'étreinte Radiophonique*, 12 mars 2021, en ligne, <https://archive.org/details/storyc-ring-utopie-collective-des-corps-et-des-sexualites-dans-letreinte-radiophonique>.

d'habitant.es, marginalisée, a des mandibules ultra-sensibles presque clitoridiennes sur le sommet de leur crâne.

Ici, la valeur-tendresse est érigée en dogme de vie : être tendre est un signe de réussite sociale. L'inter-don de chaleur, de phéromone et de caresse fait partie des rituels de salutation quotidiens.

Diégèse #3, DUUU Radio, août 2019

La création de notre* système de jeu se poursuit et ᘛoo* procédons au même type de *hack* concernant le système narratif de *Mnémosyne*. Plutôt que de raconter l'histoire d'un souvenir oublié, læ joueuræuse placéx au centre de l'histoire annonce une intention pour raconter son histoire. Cela revient à reprendre le système de *Fonction* dans les ateliers d'écriture spéculative de *Spideralex*, et implique de se questionner soi-même sur ce que l'on veut raconter. Cela peut être une histoire de deuil, de jouissance, de trahison, ou d'amitié mais il est important d'avoir conscience et de verbaliser son intention auprès des autres avant que l'histoire ne commence. Ensuite, *Mnémosyne* fonctionne avec un système de déclencheurs tirés au sort et écrit sur des petits papiers. ᘛoo* conservons cette approche en précisant que les déclencheurs peuvent fournir un apport poétique à l'histoire qui sera ensuite co-générée. Les déclencheurs fonctionnent comme des compléments circonstanciels de *temps*, de *manière* ou de *lieu*. Par exemple, si quelqu'ure tire un papier sur lequel est écrit « au crépuscule orange, dans un cimetière l'été », il y a des fortes chances que cela définisse l'arrière-plan de l'histoire que ᘛoo* raconterons. Si le papier contient « avec la grâce d'un phœnix », cela induit que quelque chose se produit parce que l'ure des protagonistes exécute une action avec une élégance rare. Il se passe ensuite, un second moment de création d'univers improvisé, en direct, pour préciser le cadre de l'histoire. Une que l'on a tiré un papier parce l'on va être au centre de l'histoire, les trois autres posent chacure une question orientée à laquelle la joueuræuse centrale est obligéx de répondre de

manière positive. Voici un exemple, tiré d'une partie expérimentée de manière textuelle sur un document partagé. Il raconte l'histoire d'une relation *BDSM* liée à une querelle entre voisins dans un monde « insectoïde », toujours retranscrit par Darius :

(Darius)

Ω (tire un papier) : Cendre irisée verte

∑ : Est-ce que c'était la cendre de ton pire ennemi ?

Ω : OUI ! Je la détestais depuis des mois, depuis qu'elle s'était installée dans une branche de termitière que je convoitais.

◊ : Est-ce que c'était une termitière construite par les Grandes Architectes disparues il y a longtemps ?

Ω : OUI ! Elle était admirable de complexité et présentait des voûtes délicatement travaillées, c'est pourquoi je l'aimais beaucoup.

Δ : Était-ce lié à des pratiques sexuelles complexes elles aussi ?

Ω : OUIIIIII ! nous avions élaboré un scénario érotique complexe en deux jours, trois volets, et 8 scènes. Les cendres vertes provenaient de cette ennemie et entrait en jeu lors la scène 6, volet trois, jour deux.

∑ : Était-ce un kink autour des pratiques irisées ?????

Ω : OUI ! l'irisation de nos corps était ce qu'elle affectionnait particulièrement. Elle sentait les vagues de couleurs passer sur sa carapace. Il y avait cet insecte, qui s'est installée dans la grande termitière du huitième étage de la tour est. J'aimais

> tellement cet appartement ! J'avais demandé au moins 12 fois au conseil *termitier* de pouvoir y emménager. Quand ils l'ont attribué à cette grande insecte au 8 pattes filiformes et à l'air hautain je l'ai immédiatement détestée. Aux vues de cette haine intense que j'ai ressentie pour elle, je me suis décidée à aller la voir. Je me suis préparée, j'ai lustré mes anneaux, et frotté vigoureusement mes appendices sensoriels. Je suis sortie passablement énervée de chez moi pour me diriger vers son mon appartement. Lorsqu'elle a ouvert, je lui ai exposé ma haine envers elle.
>
> Une histoire de *kink* écrite en direct sur un document partagé

À ce moment *STORYCΔRING* est encore balbutiante, mais inventer et expérimenter son fonctionnement ᘛoo* transmet beaucoup de joie et d'enthousiasme. ᘛoo* avons la sensation de reprendre le fonctionnement des approches de *Spideralex* en les amenant dans une autre direction qui donne à l'oralité, à l'écoute et à nos* coprésences une touche particulière. En même temps ᘛoo* sommes en train de jouer, chacun·e est aussi en train d'exprimer des émotions et des affects profonds qui se mélangent aux esthétiques et aux propositions des autres dans des mondes de SF absurdes mais libérateur. Chaque fois que l'un·e d'entre ᘛoo* se met en vulnérabilité, les trois autres sont présent·es pour l'aider à dérouler son récit. ᘛoo* sommes parlons entre ami·es, ᘛoo* inventons des histoires sur ᘛoo*-mêmes, tout en faisant de la radio, dans un seul et même geste. À la manière d'un JdR, les histoires produites, ne tiennent pas debout, elle n'ont pas ce que Genette[569] appelle le statut d'un récit, adressé à un lectorat. Mais elles

[569] Gérard Genette, *Figures*, Paris, Éditions Points, coll. « Points », 2019

permettent une tout autre approche de la *SF Obscure* dans une forme conviviale et étrangement détendue entre les veillées du *Cerceau Lunaire* et celles de *La Pulpe* organisées à l'ESA-Aix dans le cadre de La Pulpe, entre cercle de parole et espace d'improvisation.

d) *Une restitution complexe*

La fin de notre* résidence à DUUU Radio a été une expérience douloureuse. Après un long moment de discussion *spiralée*, ᘜoo* réalisons que *STORYCΔRING* implique de notre part une mise à nu que ᘜoo* sommes prêt·e·s à diffuser en streaming mais pas à performer en public, ce qui ne convient pas à DUUU Radio. ᘜoo* ne ᘜoo* sentons pas écouté et décidons de faire deux restitutions. Une restitution secrète pour *STORYCΔRING*, en ne communiquant qu'à nos* ami·e·s avec une écoute en ligne. Et, une seconde restitution le lendemain, à l'extérieur de la Folie, à destination du public du parc, en accord avec la convention entre DUUU Radio et le Parc de La Villette. Cela a représenté deux fois plus de travail de préparation et d'écriture et ᘜoo* a exposé·e·s à un certain nombre de désagréments comme des problèmes de misogynie, de transphobie et de harcèlement de rue propre à la vie du parc ce que ᘜoo* avons partagé aux personnes de DUUU Radio. Ces problèmes, ᘜoo* avons y avons été exposé durant tout le mois d'août en journée. C'est pour cela que ᘜoo* ne ᘜoo* ne sentions pas en mesure de porter un plateau-radio à quatre tout en étant en vigilance sur certains types de comportement en fin de journée. ᘜoo* avons donc fait le stricte minimum et demandé à nos* ami·e·s de venir ᘜoo* soutenir. Le plateau-radio s'est fait debout (voir figure) pour éviter de se retrouver coincées dans une position

assise durant le direct. Une série de lecture de textes féministes[570] et d'improvisation électronique constituent le contenu d'une grille qui n'a pas grand-chose à voir le travail réalisé durant le mois.

Figure 62 Darius, Amarin et Aurélia autour du plateau-radio pour la sortie de résidence officielle

[570] Lucía Egaña Rojas, « Notes pour une technologie Transféministe », *CAHIERS DE LA TRANSIDENTITÉ N° 5*, décembre 2015, en ligne, <https://www.academia.edu/20158451/Notes_pour_une_technologie_Transf%C3%A9ministe>, consulté le 24 octobre 2024.

Figure 63 plateau-radio au sol

La restitution de *STORYCΔRING* réalisée quelques jours plus tôt été un moment très beau à partager entre ᘛoo*, entre une *pyjama party* de body et de *post-it* et la sensation de raconter des histoires intimes en direct à nos* amᖮs et camarades. L'enregistrement a été perdu, ni ᘛoo* ni DUUU Radio n'en avons d'archive sonore. ᘛoo* en avons comme seule trace, la *diégèse-édito* rédigée par Amarin pour ouvrir l'émission à propos d'une étrange communauté de primate, vivants dans ce qui fut il y a bien longtemps, le Parc de La Villette :

(Amarin)

Imagine un monde-village aux journées crépusculaires et aux nuits longues, longues, très longues. Imagine une Ville-Parc organisée en communauté, où la chaleur nous prend aux tripes et où les Moussons-Delapluiesansfin sont attendues frénétiquement. Imagine des communautés où les humanoïdes à poils longs (coiffure et épilation formellement interdit·e·s) vivent nus (chaussures relativement tolérées), se baignent dans les canaux et ont des membres fluides, métamorphose désir échéant, acceptation sociale unanime : avoir de la reconnaissance sociale c'est s'assumer plein et entier avec ses œufs qui éclosent dans le creux du bras ou avec cette si belle trompe. Aussi, la réprobation sociale communautaire se dirige contre les humanoïdes ultra-sensoriellement-intenses, ceux qui utilisent le refuge interne que tous·te·s possèdent à l'intérieur d'elleux-même : le selfcare comme déviance sociale. Le soin de soi sacrifié sur l'autel du soin collectif perpétuel. Soin collectif qui est au centre de la vie communautaire : lors des périodes de mousson sont organisés dans la Grande Boule Géodée des rituels de joie, d'échange de tendresse et de pratiques sexuelles débridées. C'est l'unique lieu de sexualité pour celleux qui sont sélectionné·s (avec le toit de quelques folies rouges) et le moment sanctifié pour ritualiser cette régulation des pulsions des humanoïdes. Certain·e·s, ultra-sensoriellement-intenses, ont des pratiques déviantes d'isolations sensorielles qui sont, sinon répréhensibles, au moins taboues. Pendant ces grands rituels de joie certaines peuvent pondre, ou couver, ou faire du sexe. C'est au choix. Les œufs qui éclosent alors sont couvés dans la Grande Boule Géodée d'où des humanoïdes naîtront sûrement à un moment. Les liens de parentés se construiront au fur et à mesure de leur évolution, selon les points communs sensoriels, les individus étant plus ou moins proches (dans une famille comme entre familles) selon la nature et l'intensité de leurs sensibilités.

C'est dans ce monde-village que nous te proposons d'entrer avec nous…[571]

[571] Crys Aslanian et Darius Grenier, « STORYCΔRING, Jeux de ficelles, intercréativité et sympoïèse des corps et des sexualités trans* chez les Mutin·e·s Mutant·e·s », *Imaginaires du corps, sensualités imaginées*, Wieworka, 2021

Novembre 2019 : Mondes Multiples, Friche l'Antre-Peau, Bourges (ᗡoo*)

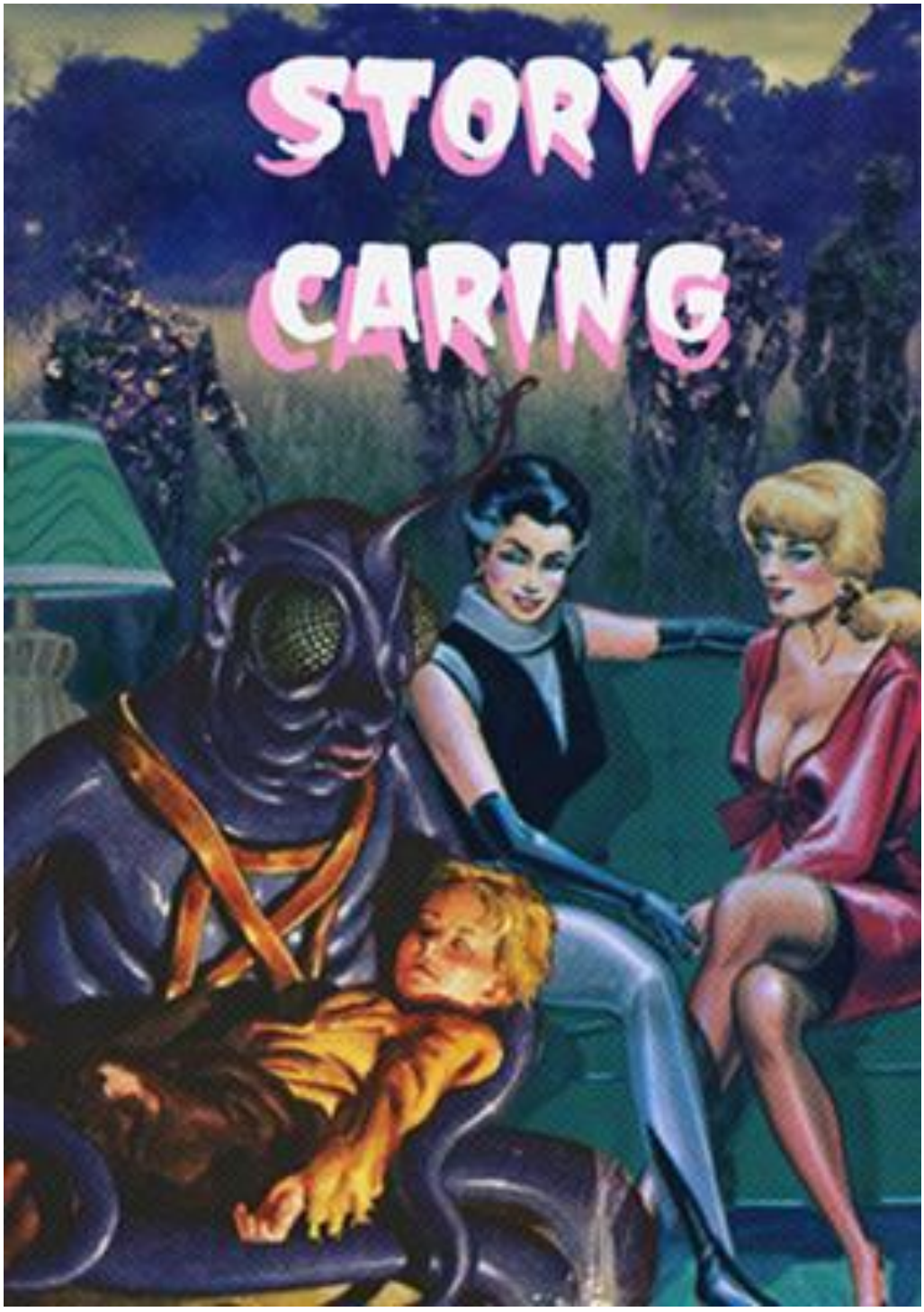


Figure 64 Flyer réalisé pour les émissions en direct du 31 Octobre et du 1er Novembre

a) La SF Obscure au travail

En novembre 2019, Darius*, Amarin, Aurélia et moi* ơoo* retrouvons touxtes les quatres, pour les Rencontres Bandits-Mages 2019, Perspectiv Act[572] organisées à Bourges par Bandit-Mages à la Friche l'Antre-Peau. Notre amie Ambre ơoo* accueille à la Cave4o où elle vit avec et ơoo* partons pour une semaine de travail. Durant cette session de travail, ơoo* avons convenu d'un temps de résidence avec Bandit-Mages et ơoo* ơoo* enfermons dans la salle où ơoo* étions durant les *Futurotopies*. L'expérience à DUUU Radio a laissé des traces et à probablement ouvert des vulnérabilités en ơoo*. Le fait est que ơoo* ressentons le besoin de travailler dans le calme et l'intimité et assumons de ơoo* positionner à l'écart de cette semaine de rencontres. Le travail se concentre sur un univers qui s'inspire de la ville de Bourges et de la région Centre, et ơoo* l'appelons *La Côte Centrale, la brume et les symbioses*. En voici la diégèse rédigée en spirale, c'est-à-dire qu'après le tirage des questions pour créer l'univers, le texte a été rédigé par une première personne avant d'être repris par chacunx d'entre ơoo* :

[572] Plus d'information sur l'évènement ici,

https://bandits-mages.antrepeaux.net/blog/2019/09/18/perspectivact-rencontres-bandits-mages-2019-programme-pollinactions/

(Les Mutires Muntantes)

Nous sommes au Centre.

Et nous est une ville et ses alentours devenue île lorsque la montée des eaux submergea progressivement le monde. L'eau de la mer est toujours chaude, et parfois même, elle brûle. Les déchets des industries militaires de ce que nous étions avant ont été engloutis. C'est leur détérioration et leur lente décomposition qui produit ce bouillonnement maritime. Au contact de l'air froid du Centre, l'eau chaude produit un brouillard dense, épais, quasiment continu. La Brume Bleue recouvre presque en permanence l'île, nimbant la ville et les marais qui l'entourent d'une lumière blanche et uniforme.

Nous sommes un écosystème d'air chaud et d'air froid, de brumes et de bouillonnement en tension qui trouvent peu à peu leur équilibre après des temps infinis de chaos météorologique. Sur le littoral, la faune et la flore ont changé ; nous avons changé. Pour s'accorder avec ses grands changements, les gènes se sont entremêlés tissant des ADN hybrides et inter-espèces, symbiosant certaines espèces à leur environnement.

Nous sommes soucieuses de cet équilibre afin de vivre au mieux ces changements dans les temporalités qui sont les nôtres et nous nous inquiétons particulièrement de la préservation d'une espèce de petit rongeur aux particularités indispensables à la conservation d'hormones anthropiques. Cela nous permet de réguler nos mutations pour les vivre graduellement et sans traumatisme.

Nous gardons de ces temps de bouleversements génético-climatiques, une tristesse commune, dont chaque entité garde une trace dans sa mémoire génétique. Nous nommons cette sensation la Grande Mélancolie. La Mélancolie nous plonge dans un monde en perpétuelle rétrograde de Mercure, et pour cette raison la circulation des flux, des informations et de la matière elle-même peine à circuler de façon linéaire.

La Mélancolie disperse les gènes et brise les étants que nous étions pour en concevoir de nouveaux.

C'est ainsi que nous avons repensé nos relations de pouvoir, de plaisir et de lien famillliaux. L'organisation sociale et les relations des humanoïdes sont depuis extrêmement réglementées :

- Tous les deux ans, l'occasion est donnée à un adulte de créer un lien familial avec un autre individu s'il le désire. C'est un acte de dispersion et de reconfiguration similaire à celui de nos gènes. Ces liens de parentés ne peuvent être formés qu'à partir de 18 ans, en-dessous de cet âge, les individus sont considérés comme au "commun", non pas isolés mais de la responsabilité de tou.s.tes.

Nous aimons la sexualité comme nous aimons produire, échanger et diffuser nos hormones lors de moments rituels. Nous nous y retrouvons seule ou à plusieurs, entre humanoïdes et personnes transpécistes lors de rituels amoureux ou festifs. L'enjeux de ses rituels est la production d'hormones nécessaires pour s'acquitter d'un tribut à l'autorité la plus importante de la ville: La Grande Ordonnatrice.

La gestion de ces hormones stockées dans des silos reste énigmatique et opaque pour une grande partie d'entre nous. Ce système d'offrande et de tribut questionne de plus en plus les habitant.e.s de l'île, et l'on voit naître des formes d'insoumission et de mutinerie venues de différentes communautés, de minorités génétiques ou sexuelles : dilapidation d'hormones, revente au marché noir, organisation d'orgies officieuses, multiplication de symbioses inter-espèces pour hacker le système reproductif institutionnel...

Certaires disent que ces résistances naissent et communiquent dans la pénombre des bains-douches et hammams disséminés sur le littoral, infusés par les vapeurs chaudes de la mer au-dessus desquels ils sont construits.[573]

Notre* écriture des diégèses s'est ainsi complexifiée depuis le mois d'août et nos* univers ce structure plus en profondeur dans leur Histoire comme dans leurs histoires.

Durant cette résidence *STORYCΔRING* gagne en fluidité et le principe d'embranchement issu de *Mnémozyne* se fait plus spontanée. ᘛoo* ᘛoo* coupons parfois la parole pour intervenir sur l'histoire de l'autre tout en étant dans un état d'écoute attentif. ᘛoo* projetons peu à peu nos* corps dans des formes plus abstraites et les enjeux de sexualités s'émancipent de génitalité pour devenir des interactions sensuelles. ᘛoo* laissons aussi dernière ᘛoo* une approche de musique en direct. ᘛoo* marquons toujours des pauses musicales, avec des moments de diffusion d'improvisations enregistrées plus tôt dans la semaine. ᘛ oo* les appelons des *confitures*, pour franciser l'expression anglo-saxonne de *jam*. Au lieu d'accompagner les narrations par un son improvisé par l'ᴜe d'entre ᘛoo*, ᘛoo* utilisons un site en ligne qui propose de fabriquer des générateurs de musique aléatoire, MyNoise[574]. Darius et moi avons une préférence pour le

---

573 Les Mutin·es Mutant·es, Diégèse du monde de la « Côte Centrale » écrite en spirale durant la semaine de résidence à l'Antre-Peau, 2019

574 MyNoise.net est un site de générateurs de sons interactifs permettant de créer des ambiances sonores personnalisées. Fondé par l'ingénieur en traitement du son Stéphane Pigeon, le site offre des bruits de la nature, des sons ambiants, et des musiques relaxantes pour la concentration, le sommeil ou la relaxation. Hautement personnalisable, chaque générateur permet d'ajuster les fréquences et les intensités pour un réglage précis. Dr Ir Stéphane Pigeon, *Background Noises • Ambient Sounds • Relaxing Music | myNoise* ®, en ligne, <https://mynoise.net/index.php>, consulté le 1 novembre 2024.

générateur intitulé *Electric Sheep*[575], qui permet de générer des paysages sonores inspirés de Blade Runner. ᘛoo* les écoutons au casque durant les improvisations narratives. ᘛoo* observons ainsi que l'écoute de ces paysages ᘛoo* met dans un léger état de conscience modifié qui ᘛoo* permet d'être plus à l'écoute.

Je* sors du compte rendu pour faire une observation. L'effet produit par les sons générés sur MyNoise.net pourrait-être comparé à celui d'une discussion en voiture, où personne ne se parle en se regardant dans les yeux, mais où la présence du paysage qui défile et celle des vibrations du corps produites par le véhicule permettent d'être mieux se concentrer sur ce que l'on écoute et sur ce que l'on dit. Pour reprendre l'approche d'*Oliveros* entre l'attention et la conscience sonores, on peut imaginer que l'ensemble des différents sons et l'absence de mélodie ou de ritournelle à proprement parler occupe la *conscience* sonore en saturant ce que nous pourrions appeler l'arrière-plan sonore, permettant ainsi de ne pas disperser l'*attention*. Pour reprendre l'approche de Voegelin, Je* propose de dire que les générateurs sonores de Mynoise.net s'occupent de ᘛoo* centrer à nos* place respective dans un *monde sonore possible*, et si l'on suit la logique de Kassabian, ces générateurs participent à distribuer notre* attention malgré ᘛoo*, pour nous calmer en agissant sur nos affects. L'important étant d'en avoir conscience.

Durant le direct du 31 octobre, l'une d'entre ᘛoo* se projette dans un personnage de source qui possède une conscience et qui en symbiose avec la forêt qui l'entoure. Après avoir tiré un papier avec un déclencheur et procédé au tour de parole avec les questions orientées qu'il faut nécessairement accepter pour poser collectivement la scène, une pause musicale permet de couper les micros et laisse,

[575] Electric Sheep, Dr Ir Stéphane Pigeon, *Electric Sheep — myNoise Custom Background Sound Generator*, en ligne, <https://mynoise.net/NoiseMachines/customElectricSheep.php>, consulté le 1 novembre 2024.

à la personne au centre de l'histoire, le temps de s'ancrer dans la scène avant que commence l'improvisation :

> Ω : Je suis la source, je suis nichée au fond d'une forêt ou d'un sous-bois, j'ai subi moi aussi des mutations et des hybridations symbiotiques et désormais mon profond réseau composé des affluents qui me gonflent et me remplissent de leur eau se mélangent aussi au réseau de racines des arbres. J'ai conscience de moi et ma puissance s'étend et s'écoule à un kilomètre à la ronde, un peu moins. C'est ma marge d'action, c'est à partir de là que je peux percevoir des choses, le vent dans les arbres, les animaux qui se posent sur le sol, les choses qui creusent la terre et évidemment tout ce que mes origines de source me permettent de sentir ; à savoir l'intérieur d'une vie aquatique, le goût des petites bactéries, des végétaux, des mousses. Je suis parfois visitée par des humanoïdes en marge de leur communauté, je ne sais pas pourquoi ils viennent mais ils viennent à priori toujours à un ou deux ou trois mais ça à l'air un peu caché. Je crois que l'on vient à moi pour se cacher, on vient s'isoler en moi. Je crois que je ne comprends pas forcément tout.

Puis débute la narration partagée mettant *La Source* comme personnage centrale de l'histoire, déroulé retranscrit ici par Darius :

(Darius)

> Ω : C'était une journée d'un hiver radioactif à souhait. Je déployais tous mes réseaux racinaires, mes affluents, et mes rivières souterraines. Étendue de tout mon *phréatisme*, je ressentis peut-être des pas. Avez-vous vu qui vient à moi ?

> ◊ : Dans le brouillard épais de cet hiver nucléaire, tu perçois deux entités dans le brouillard ainsi que le poids de quatre petites pattes et de quatre grandes pattes.

∑ : Et, ce que tu perçois dans ta cécité racinaire, ce sont des pas d'humanoïdes assortis à un petit grelottement.

Δ : Enfin, aux 2 paires d'yeux et au grelot, s'ajoute une touffe de poils qui se pose à la surface de ton eau. C'est un pelage qui n'a pas été lavé depuis longtemps.

Ω : Hmmmmm, je suis intriguée et j'utilise mes facultés phréatique et mycorhizienne pour dresser des herbes hautes dans la forêt afin d'augmenter mon sens du toucher et multiplier les points de stimulation de mon réseau. Je me sens tactilement à l'écoute. Est-ce que ma perception de ce qui s'approche se précise avec ce déploiement d'herbes haptiques ?

∑ : Quoi que ce soit qui s'approche, tu ressens l'extrême tendresse qui existe entre ces êtres dans la manière dont ils déambulent ensemble ; leur connexion évidente, la douceur intrinsèque à leur relation.

◊ : Alors que ces êtres avancent vers toi, soudain, tu sens que les petites pattes s'immobilisent. Tu ne sens plus que les grandes pattes qui te foulent mais toujours le petit bruit, le grelot qui fait résonner la surface de ton eau et cette odeur.

Ω : Je me sens séduite par la bienveillance des grands pas et le goût du pelage m'enchante. Je les sens se diriger peu à peu vers moi et je monte, un peu, ma température afin d'être accueillante. Je suppose que toutes ces pattes au pelage exquis viennent dans ma direction pour se baigner en moi.

Δ : Tout à fait, comme les pas s'approchent de la source on commence à distinguer le petit chat qui a autour du cou un grelot.

Ω : Je ne peux ni voir ni entendre. Mais j'ai bien reconnu les petits pas et le poids du chat de la Grande Ordonnatrice. C'est peut-être la journée du bain de cette dernière.

∑ : Tout à fait.

Ω : Donc, si je me souviens bien, la mutation tire vers…

∑ : Le plantigrade !

Ω : Le fait d'être ours ?

∑ : Oui

Ω : Ok. Les pas ursidés se rapprochent, c'est la Grande Ordonnatrice dans sa forme plantigrade et elle est avec son chat, qui est son familier et partenaire. Plus les pas se rapprochent de moi, plus le poids de l'étiquette et de sa fonction sociale s'évapore dans ce mélange de brouillard et de vapeur. En marge de la communauté, cette ourse vibre de son être en toute simplicité. La Grande Ordonnatrice trempe une patte dans ma source. Je m'en sens toute gazeuse.

Δ : Tu n'as pas le temps de modifier quoi que ce soit dans ton organisme car elle retire immédiatement sa patte de l'eau en s'écriant : « ouf c'est brûlant, je ferais mieux d'enlever mon pelage pour rentrer dans cette source ». Alors faisant appel à toutes ses capacités plantigrades, elle mue. Son pelage tombe alors sur le sol et elle en sort complètement nue. Laissant cet oripeau sur la berge, elle trempe son pied dans l'eau.

◊ : Elle trouve l'eau à son goût de corps d'humaine. Elle y rentre en entier jusqu'au

épaule. Le petit chat reste sur la berge, profitant des vapeurs et de la chaleur. Y avait-il d'autres entités ?

∑ : Nous n'avons pas bien vu, la brume est dense.

Ω : Une plume tombe délicatement à la surface de mon eau. Je décide de jouer avec cette plume en créant un léger mouvement en spirale autour de la Grande Ordonnatrice. Autour d'elle, j'augmente la chaleur de l'eau, effectuant un subtil frémissement le long de son dos.

Que fait la grande Ordonnatrice à la sensation à peine perceptible de ce remous ?

◊ : Elle glousse.

Δ : Elle est trop contente !!!

∑ : Ah aha ha hihihi

◊ : Exactement comme cela. Elle glousse, elle rigole, elle se laisse glisser un peu plus profondément dans l'eau qui la masse et…. les courants que tu brasses entourent ses bras, ses doigts et ses membres, passent entre ses genoux et sous ses bras, entre ses cuisses. La grande ordonnatrice sourit encore un peu plus, glousse encore un peu plus, remue encore un peu plus dans l'eau.

Ω : Je suis tendre et tourbillon, j'effectue un mouvement rotatif autour d'elle. Je suis un flot gazéifié, une spirale pétillante d'oxygène. Nous jouons ensemble et je décide d'augmenter graduellement ma température. Et ça monte, et ça tourne, et ça monte. Mais... Comment va la Grande Ordonnatrice ?

Δ : Plus tu accélères ton mouvement, plus dans ce mouvement les autres êtres vivants

de la source se retrouvent entraînés dans ce tourbillon. La Grande Ordonnatrice entame donc une danse avec l'entièreté de ton être, sa peau est caressée par les petits poissons entraînés dans ton sillage. Tout en augmentant ta chaleur, tu rappelles des courants plus froids qui viennent créer du contraste dans ces caresses. Quelques branchages parfois passent autour de ses mollets ou de ses bras et des hésitations dans ses mouvements t'indiquent qu'elle s'inquiète.

Ω : Hum… s'il m'arrive d'apprécier les inondations je me méfie malgré tout des débordements inopportuns. Je ralentis, le remous diminue. Ce qui me permet de focaliser ma propre danse avec celle de la Grande Ordonnatrice.

◊ : En percevant l'inquiétude de la Grande Ordonnatrice tu t'ajustes, tu te fais plus tendre et plus douce, plus englobante encore pour mieux la tenir et mieux la sentir toute en toi et les peurs de la Grande Ordonnatrice s'apaisent. Elle se laisse désormais totalement aller de tout son être à tes courants qui l'accompagnent et qui caressent toute sa peau, toute son intimité, jusque dans les moindres recoins de sa peau...[576]

[576] Crys Aslanian et Darius Grenier, « STORYCΔRING, Jeux de ficelles, intercréativité et sympoïèse des corps et des sexualités trans* chez les Mutin·e·s Mutant·e·s ».

b) L'Actual play comme mode d'écriture

À cette étape de création, la mécanique de *STORYCΔRING* permet de faire circuler la parole de manière ludique et conviviale, l'esthétique produite est riche en écho des ures et des autres. Chaque narration est composée d'un tressage des préférences de chacure mises en tension par la problématique de læ participantᵉ au centre de l'histoire. *STORYCΔRING* est un jeu et ce que ᘜoo* donnons à écouter est une partie de ce jeu en direct.

Dans les cultures des médias numériques et d'internet, la pratique de *STORYCΔRING* correspond à ce que Shelly Jones appelle dans son ouvrage *Watch us roll: essays on actual play and performance in tabletop role-playing games*[577] (2021) l'*actual play*, qui est le fait de jouer à un jeu de rôle en direct. Le terme d'*actual play* vient d'internet et n'a pas nécessairement de maternité. Jones le définit de la manière suivante :

> L'*actual play* est la diffusion en direct ou l'enregistrement de personnes jouant à des jeux de rôle, destiné à être consommé par d'autres sous forme de vidéos et/ou de podcasts. Similaires aux « let's plays » de jeux vidéo, les « actual plays » représentent une forme de "nouveau phénomène de divertissement" (Hope, p. 1) où les spectateurs regardent d'autres personnes jouer. On estime qu'en 2017, 9 millions de personnes ont regardé d'autres jouer à D&D sur Twitch, s'immergeant dans l'univers du jeu sans jamais avoir à lancer un dé ou à lancer un sort (Pilon).[578]

La pratique de l'*actual play* et son étude sont récentes et l'ouvrage de Jones et ses co-auteurices en abordent différents aspects. Selon Jones, l'*actual play* est devenu une

---

[577] Shelly Jones (dir.), *Watch us roll: essays on actual play and performance in tabletop role-playing games*, Jefferson, North Carolina, McFarland & Company, Inc., Publishers, coll. « Studies in gaming », 2021
[578] *Ibid.* p. 14

forme narrative en soi, avec des caractéristiques spécifiques qui le distinguent d'autres genres de récits audiovisuels. Le format dépasse la simple performance et participe à créer ce que Jones appelle une *narration consommable*, *consumable narrative*, où l'expérience de jeu devient une œuvre de divertissement et de narration structurée pour un public en ligne. De plus, l'*actual play* se distingue par une forte dimension de performance. Les participant·es alternent entre leurs rôles de personnages et leurs interactions en tant que joueur·euses, introduisant souvent un ton humoristique qui engage l'audience. Par ailleurs, Jones ajoute que les spectateur·trices investissent aussi dans la personnalité et le charisme des joueur·euses, ce qui renforce l'aspect communautaire de ces sessions. Toutefois l'*actual play* reste une performance médiatisée, ou *remédier*[579], où l'on se sait regardé ou sur écoute, ce qui vient poser des enjeux de *liveness*, représentation de, *Soi*.

Le problème qui se pose à ᘻoo* et qui existait déjà à DUUU Radio est que plus ᘻoo* avançons dans notre* pratique, plus ᘻoo* réalisons que *STORYCΔRING* est une pratique de soutien et d'entraide intracommunautaire et que celle-ci implique pour des questions de cohérence, des conditions incompatibles avec des enjeux de représentation liés aux différents centres d'art ou de radio qui nous accueillent. *STORYCΔRING* requiert le traçage franc et net d'un *cercle magique* et *dæmonique* à la fois. Parce que *STORYCΔRING* ᘻoo* fait faire un travail de fond avec ᘻoo*-même en tant que collectif et en tant qu'individu, ᘻoo* ne sommes pas en mesure d'organiser des temps de discussion pour parler de cette pratique, ou des directs radiophonique dans lesquels nos* colères résonnent en catharsis sympathique. La *SF Obscure* de *STORYCΔRING*, commence à opérer quelque chose en chacun·x. Une vulnérabilité qui *reclaime* à son tour de sortir des contorsions de la *profanation* et du *détournements* pour laisser s'activer un

[579] Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: understanding new media*, 6. Nachdr, Cambridge, Mass., MIT Press, 2003, 295 p.

geste transformatif et qui, pour se réapproprier la citation de Rauchenberg[580]: « à tout à voir avec la vie, et n'a rien à voir avec l'art ». Ainsi, à la suite de notre seconde résidence à la friche l'Antre-Peau en novembre 2019 ᘻoo* décidons de mettre le projet en pause. De par la nature des thèmes abordés, l'écoute et la concentration requise par le travail d'émergence collective, et par la manière dont la pratique ᘻoo* affecte, il ᘻoo* semble important de sortir *STORYCΔRING* du cadre institutionnel et des enjeux de représentation pour lequel ᘻoo* l'avions originellement créé. ᘻoo* trouvons par la même occasion le nom de notre* collectif : *Les Mutires Mutantes.*

[580] « Ce n'est ni de l'Art pour l'Art, ni de l'Art contre l'art. Je suis pour l'Art, mais pour l'Art qui n'a rien à voir avec l'Art. L'Art a tout à voir avec la vie, mais il n'a rien à voir avec l'Art », affirme Rauschenberg. (Entretien avec André Parinaud, in Catalogue de l'exposition Paris New York Paris, Musée national d'art moderne, Editions du Centre Pompidou, 1977.) *ROBERT RAUSCHENBERG, COMBINES*, en ligne, <https://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Rauschenberg/ENS-rauschenberg.htm>, consulté le 1 novembre 2024.

Décembre 2019 : Euphonia, Friche de la Belle de Mai, Marseille (א@ȣ~)

a) La Pulpe comme pratique d'étreinte télématique

Après la semaine passée à Bourges, Aurélia et moi* regagnons Marseille pour entamer un nouveau temps de résidence. Dans la continuité de notre expérience avec *La Pulpe*, nous avons décidé – avec Aurélia, Loli, Ludmila et moi – de prolonger ce projet sous la forme d'une *adelphité*[581] *de recherche-création* : un espace en mixité choisie, traversé par une pensée transféministe, où s'expérimentent des dynamiques d'improvisation sonore. Ces dynamiques croisent les approches de rΔΔdio cΔΔrgo, les axes de recherche développés dans la thèse de Ludmila et les pratiques de Loli, au croisement entre théorie des jeux et arts sonores. Pour cette étape, nous travaillerons à partir de passages de la thèse de Ludmila Postel, que je* m'autorise, avec son accord, à altérer et raturer – notamment en remplaçant le pronom « nous » par « א@ȣ~[582] ». Je* passe donc la parole à Ludmila pour la description de la création de *La Pulpe* dans sa seconde forme :

---

[581] « L'adelphité (de la racine ἀδελφ- en grec, qui a donné ἀδελφός, adelphós, « frère » et ἀδελφή, adelphḗ, « sœur »)1 est le lien de parenté qui unit les enfants nés des mêmes parents, sans distinction de genre2. Sur le plan politique, le terme d'adelphité cherche à dépasser ceux de fraternité (jugé trop masculin, voire sexiste, et n'incluant pas toutes les personnes4) et de sororité (mot également limité car n'englobant que les femmes).» « Adelphité », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Adelphit%C3%A9&oldid=217754927>, consulté le 1 novembre 2024.

[582] « א@ȣ~ », prononcé « nous » est le pronom qui correspond à La Pulpe, il mélange le symbole « א » qui vient de l'hébreux lié au origine d'Aurélia, avec l'arobas « @ » qui symbolise notre utilisation et besoin des réseaux lié à *New Atlantis*, du « ȣ » arménien prononcé « nu » qui provient de mes origines arméniennes, le « ~ » qui est un symbol fréquemment utilisé par les personnes qui programment des environnements sonores du type MaxMSP et Pure Data dont Loli ou moi sommes habitué·es.

(Ludmila)

En 2019, le collectif d'artiste rΔΔdio cΔΔrgo, composé d'Aurélia Nardini et Crys Aslanian, est accueilli en résidence à Locus Sonus. Elles s'intéressent aux dynamiques collectives et esthétiques qui peuvent naître des cercles radiophoniques. Après le workshop Improviser avec New Atlantis, ~~nous~~ ɤ@ʉ~ avons travaillé sur une série d'émissions radiophoniques avec des étudiants de l'ESAAix et des artistes invités. Ces collaborations ont révélé des problématiques de recherche et des axes de création communs. Premièrement, nos pratiques respectives de la radio et des univers virtuels sonores questionnent l'écoute à distance et la manière dont celle-ci peut provoquer « l'étreinte télématique ». Deuxièmement, ~~nous nous~~ ɤ@ʉ~ ɤ@ʉ~ intéressons aux enjeux artistiques de la création collaborative et participative. Troisièmement, nous sommes intéressées par les pratiques ludiques intercréatives et la manière dont ces dernières peuvent influencer des pratiques sonores indéterminées. Avec une volonté de pratiquer des formes d'écoute, de création et d'organisation collective, *La Pulpe* s'est cristallisée, en juin 2019, autour de quatre personnes : Aurélia Nardini (chanteuse et artiste sonore), Loli Dubus (artiste plasticien), Crys Aslanian (artiste sonore et chercheuse) et moi-même. Je considère que cette forme de collaboration avec d'autres artistes porte un intérêt dans le contexte de cette recherche, car elle permet d'activer New Atlantis en tant qu' « instrument de musique », ou, pour paraphraser Tanaka *et al.* de le « sortir d'internet » (Tanaka et al., 2005). Autrement dit, il s'agit de pratiquer la déambulation sonore, non pas uniquement pour elle-même, mais au contact d'autres outils sonores pour identifier la place que peut prendre une telle plateforme dans le contexte d'un groupe de musique. Est-ce que New Atlantis peut apporter une couleur ou une pratique spécifique au sein d'un ensemble d'instruments ?

Pour tenter de répondre à ces questions ensemble, ~~nous~~ ɤ@ʉ~ avons fait le choix de ~~nous~~ ɤ@ʉ~ considérer, dans un premier temps, comme une petite communauté afin de ~~nous~~ ɤ@ʉ~ étudier, par l'observation participante, la discussion et la création. La première étape de notre recherche étant de comprendre comment cette communauté constituée, autour de références communes sur le jeu et les arts sonores, pouvait faire émerger des pratiques participatives ou collaboratives. À

> l'hiver 2019-2020, ~~nous~~ ɤ@ʊ~ avons été accueillies deux semaines comme artistes résidentes du Studio Euphonia200 à Marseille. ~~nous~~ ɤ@ʊ~ avons pu alors expérimenter, par la poïesis, toutes no~ hypothèses, de reproduire les plus probantes pour élaborer progressivement des objectifs de recherche-création précis. Les deux semaines de résidence ont eu lieu du 25 au 29 novembre 2019, puis du 17 au 21 février 2020. Elles font office de ce que nous appelons désormais « un accordage » entre ~~nous~~ ɤ@ʊ~, c'est-à-dire qu'elles ont servi à trouver quelles relations allaient régir no~ travaux et comment nous mettre en lien par l'écoute et la production sonore.[583]

Dans le chapitre « Expérience en collaboration 1 : La Pulpe au studio Euphonia » de sa thèse Ludmila mentionne la notion d'*étreinte télématique* développée par Roy Ascott (1990)[584]. L'*étreinte télématique* symbolise l'union de la technologie et de la conscience humaine pour former une conscience collective et interconnectée. À travers la création en ligne, Ascott voit la possibilité de créer un lien profond et intime entre des individus dispersés géographiquement par le biais de réseaux informatiques. Cette mise en relation, ou interconnexion, faciliterait non seulement une diffusion de l'information, mais aussi une immersion partagée et interactive où la frontière entre le *Soi* et l'autre devient floue. L'*étreinte télématique* désigne ainsi la sensation d'être en relation intime et en connexion avec d'autres à travers les réseaux et dépasse la simple interaction physique qui peut être ressentie de manière numérique, ou télématique en créant un sentiment de proximité sans présence physique. Ascott postule que cet échange télématique est capable de transformer l'expérience humaine en élargissant les frontières de la perception et de l'identité. Selon lui, l'art télématique est un médium pour l'expansion de la conscience, permettant de nouvelles façons de penser et de sentir

583 Ludmila Postel, « Arts du son et jeux vidéo : la recherche-création dans New Atlantis », These de doctorat, Aix-Marseille, 2022, p. 157-162

584 Roy Ascott et Edward A. Shanken (dir.), *Telematic embrace: visionary theories of art, technology, and consciousness*, Berkeley, University of California Press, 2003, 427 p.

collectivement. Les réseaux télématiques deviennent ainsi des « infrastructures d'échange spirituel » qui pourraient harmoniser et développer la créativité à l'échelle mondiale, créant une synergie plus grande que la somme de ses parties. L'approche d'Ascott est ainsi très proche de notre concept de *monde choral*, sauf qu'il l'envisage avec la distance, et ce qu'il nomme *étreinte* fait étrangement écho à ce que j*' ai nommé l'*appartenance* dans la partie 3.

b) Intercréativité dans l'aire intermédiaire d'expérience

Plus loin dans son chapitre Ludmila développe de quelle manière no~ approches, liées aux études sur les jeux et les joueuræuses, ɤ@ʉ~ permettent d'imaginer des systèmes d'improvisation musicale. En effet, si les *Mutires Mutantes* délaissent une partie de la création musicale durant les moments d'improvisation narrative, avec *La Pulpe*, ɤ@ʉ~ ɤ@ʉ~ concentrons principalement sur cet aspect, ou, sur comment ɤ@ʉ~ incorporer dans l'espace sonore à travers no~ dispositifs respectifs. Ces dispositifs, Ludmila les appellent durant la résidence des *entités-instruments* (figures 65 et 66) et sont constitués de synthétiseurs et de boîte à rythme pour Loli et moi*, de chant et pédales d'effet pour la voix pour Aurélia et de la pratique instrumentale de *New Atlantis* pour Ludmila.

Figure 65 Vue des dispositifs de Loli et de Ludmila

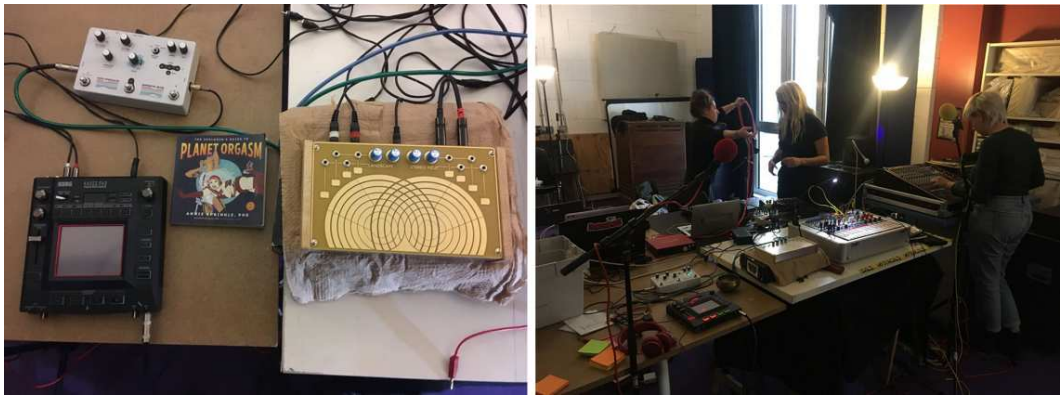


Figure 66 Vue des dispositifs d'Aurélia et Crys

ʁ@ʟ~ ne cherchons pas à produire des improvisations avec des structures prédéterminées. ʁ@ʟ~ ne sommes pas non plus dans l'approche de Pauline Oliveros qui consiste à mettre en commun une intention visuel, une image ou une métaphore à convoquer comme dans certaines des *Sonic Meditations*[585] ou dans *Thirteen Changes*[586]. ʁ@ʟ~ ʁ@ʟ~ situons donc dans ce que l'on appelle l'improvisation générative ou non-idiomatique[587]. Toutefois ʁ@ʟ~ travaillons sur des rapports de coprésence mais aussi de branchements entre no~ instruments, « qui filtre ou qui amplifie qui ? » et ʁ@ʟ~ tentons de trouver non pas la métaphore de notre musique mais celle de notre collectif, celle de *La Pulpe* :

(Ludmila)

> ~~Nous~~ ʁ@ʟ~ considérons le jeu comme une méthode pour produire du son en collaboration. Dans ce but, ~~nous~~ ʁ@ʟ~ avons, par exemple, pratiqué des jeux de rythme par claquements de mains ou en jouant des claves. Mais surtout, le jeu ~~nous~~ ʁ@ʟ~ sert à faire émerger le contenu de nos improvisations par le récit. Autrement dit, les JdR nous aident à écrire des histoires en inventant les caractéristiques des protagonistes, qui sont no~ instruments, mais aussi le déroulement des péripéties,

585 Pauline Oliveros, *Sonic Meditation*, Smith Pulications, coll. « American Music », 1971
586 Pauline Oliveros, *Thirteen Changes*, Deep Listening Publications, 1986
587 Derek Bailey, *L'improvisation : sa nature et sa pratique dans la musique*, Outre Mesure, Lieu, 1999

qui permettront de conduire l'improvisation. En définissant nos instruments comme des protagonistes, nous avons pu identifier les types de productions sonores de chacune et ainsi nous répartir des « rôles » dans :

	LOLA	LUDMILA	CRYS	AURÉLIA
MOUVEMENT	libre, constant, non-prévisible, dialoguant	Panoramique / Amplitude ->	Polymorphe, Changement d'État	Echo, répond aux stimuli, boucle (répétition
PARTIE DU CORPS	pied, tête, mains, oreilles, cerveau	mains / Doigt	Deux mains mais aussi les hanches	Poumons, gorge
TECHNIQUE	pas, filtre, délai, écho, résonance, accent, poly-rythmie, électricité,	Internet / écran / manette	Électricité // Analogique et Numérique, sans écran	Electrique, réverbération, délai
SPECTRE	basse physique, aigües	Riche	Interspectrale	Polymorphe, changeant, haut medium
MATÉRIAUX	plastique, lumière, cuivre, potentiomètre, courbe, oscillations, numérique, échantillons,	Virtuel, wifi, réseau	Courant électrique haute tension et basse tension encastrée dans du metal, du plastique et du bois	Membrane, métal, souffle
Amplitude		distance, écart, intensité, marnage, portée, variation	Grandeur	
Libre		affranchi, amoral, coquin, indépendant, désert		
Main		dextre, sénestre, appui	Haptique	
Constant		chronique, sempiternel, stoïcien, immuable		
imprévisible		indevinable, inespéré, incertain, déroutant		
Dialogue		interview, dialectique, tête-à-tête, échange, interactivité		
Panoramique		prout		
Doigt		peu, brin		
Echo				Rumeur
Membrane		lol		Cloison, enveloppe, tissu
Internet		La toile, le réseau		
sans écran		cache, filtre, séparation	aveugle	
Gorge				passage, vallée, canyon
Pied		base, panard, assise, fondement		
Tête		visage, cap, gueule, autorité		
Cerveau		âme, auteur.e, prophète, coeur		
Oreille		audition, confiance, corne, pavillon		
Polymorphe			changement d'état	
riche		abondant, argenté, étendu, étoffé, large		
Electrique				survolté, enflammé
Changeant				fluctuant, ondoyant, irrésolu
Virtuel		Latent, possible, potentiel	Immersif, Factice, Simulation,	
Réverbération				Rayonnement, reflet
Électricité			énergie, flux, courant, tension	

Figure 67 Tableau des personnages-instruments de La Pulpe par Ludmila

Progressivement, cela nous a permis de construire notre dispositif et la manière de relier no~ machines entre elles. Pour faire émerger le contenu, ~~nous~~ ɤ@ʉ~ avons utilisé les modalités d'intercréativité des JdR, afin de définir des processus de jeux musicaux. Cela nous a permis d'inventer des « trames » capables de conduire nos improvisations. Par exemple, ~~nous nous~~ ɤ@ʉ~ ɤ@ʉ~ sommes basées sur le système du jeu Polaris[588] qui suppose d'une part qu'un joueur différent dirige le déroulement du récit à chaque tour, et d'autre part que les joueurs situés à sa droite et à sa gauche le soutiennent alors que celui qui se situe en face tente de s'opposer à lui. De cette manière, la pratique musicale collective devient une expérience intercréative, dont le déroulement émerge du jeu, conduite par un système de règles (ludus) qui provoque du vertige (ilinix).

[588] PH Lee, *Polaris: Chivalric Tragedy At Utmost North*, 2005

*

Le tour de chacune est défini par une durée fixe. Je commence, je dispose des streams qui font entendre les forêts du Costa Rica. À cette période de l'année particulièrement, on y entend beaucoup d'oiseaux. Je multiplie les objets. Une masse de chants d'oiseaux m'entoure et je navigue parmi eux, certains semblent même se répondre. Aurélia s'approche de son microphone et en sifflant, elle entame un dialogue avec les oiseaux reproduisant les mélodies qu'elle distingue. Ses interventions soulignent ma déambulation. Loli de son côté utilise ses synthétiseurs pour essayer de copier les sonorités des chants. À trois, ~~nous~~ ʁ@ʊ~ nouons un dialogue sonore avec les oiseaux du Costa Rica et entre nous dans le studio. Et d'un coup, Crys se lance et envoie un son granuleux, proche d'un bruit blanc, qui vient casser l'harmonie bucolique des chants d'oiseaux. Aurélia chante alors plus fort en soutien pour essayer de mettre en avant ma déambulation malgré les sons très synthétiques et envahissants produits par Crys. Ça prend l'allure d'une joute sonore.

*

Nos improvisations deviennent ainsi des « systèmes formels de règles », pour reprendre la terminologie de Juul[589], dont l'issue n'est pas forcément un « résultat quantifiable », mais une expérience de simulation-vertige, sorte de transe poïétique partagée, où la règle permet de nous mettre en relation dans une aire intermédiaire d'expérience. Lors de ces deux premières semaines de résidence, ma pratique de New Atlantis s'est affinée et affirmée comme un outil capable de produire du son au sein d'un groupe.[590]

La notion d'*aire intermédiaire d'expérience* est cruciale dans la recherche de Ludmila sur les jeux vidéo et le son, c'est un concept du psychanalyste Donnald Winnicot. Dans *Jeu et réalité*[591], Donald Winnicott identifie trois aires d'existence à

589 Jesper Juul, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, Mass, MIT Press, 2005
590 Ludmila Postel, « Arts du son et jeux vidéo », *op. cit.*
591 Donald Woods Winnicott, Claude Monod et Jean-Bertrand Pontalis, *Jeu et réalité: L'espace potentiel*, Gallimard, s. l., coll. « Connaissance de l'Inconscient », 1975

travers lesquelles l'individu expérimente le monde : le « dedans » (le moi intérieur), le « dehors » (la réalité extérieure), et l'aire intermédiaire d'expérience. Cette dernière, qui se situe entre le « moi » et le « non-moi », est un espace partagé entre l'individu et la réalité externe, englobant l'expérience culturelle et la création. Winnicott décrit cet espace comme un lieu où se développent la culture, le jeu et la créativité, un espace qui ne relève ni entièrement du monde intérieur ni de la réalité physique. Il utilise l'exemple du jeu, qui se situe dans cette zone intermédiaire, où le joueur n'est jamais complètement séparé du monde réel, mais navigue entre deux plans. Pour lui, cet espace de jeu se forme initialement dans la relation du nourrisson avec le sein maternel, qui, pour le bébé, apparaît « par magie » en réponse à son désir, renforçant ainsi le contrôle sur un objet extérieur. Une partie de la pensée Ludmila voit la possibilité d'appliquer ce concept aux jeux vidéo. On pourrait dire que le joueur, comme le nourrisson, ressent une satisfaction dans cette aire intermédiaire par le contrôle de ce qui se passe à l'écran, mettant ainsi en tension les trois espaces : le moi intérieur, le monde extérieur, et l'espace intermédiaire du jeu.

Cette relecture des expériences de *La Pulpe* par Ludmila, nous permet d'affiner et de mieux comprendre notre concept de *monde choral*. Un *monde possible sonore*, ne peut être *choral* que s'il permet une *intercréativité* entre les participant*e*s dans cette espace qui n'appartient à personne mais auquel chacun*e* à accès qui est l'aire intermédiaire d'expérience, l'espace qui manifeste ce « nous », ce sentiment d'*appartenance* spécifique à chaque collectif, et *La Pulpe*, par une méthodologie issu des études sur les jeux, travaille à s'y incorporer à travers leurs instruments par un dispositif qui n'a plus beaucoup à voir avec un plateau-radio mais tout simplement un plateau, au sens de Deleuze et Guattari lorsqu'il l'emprunte à Bateson :

> Bateson appelle plateaux des régions d'intensité continue, qui sont constituées de telle manière qu'elles ne se laissent pas interrompre par une terminaison extérieure, pas plus

qu'elles ne se laissent aller vers un point culminant : ainsi certains processus sexuels, ou agressifs, dans la culture balinaise'. Un plateau est un morceau d'immanence[592]

Un *monde possible sonore* est *choral*, lorsque les processus qui permettent aux ures d'en prendre possession, c'est-à-dire de conquérir l'*aire intermédiaire d'expérience*, sont transformés et convertit en des gestes qui permettent de le soutenir et d'en assurer le maintien. Ce maintien offre ainsi l'existence éphémère de cet espace commun, de l'immanence d'un « nous » qui ne manque momentanément de rien qui lui serait extérieur.

[592] Gilles Deleuze, Félix Guattari et Gilles Deleuze, *Mille plateaux*, Paris, Éd. de Minuit, coll. « Capitalisme et schizophrénie / Gilles Deleuze; Félix Guattari », 2009, p. 196

Janvier 2020 : Maison de la Création et de l'Industrie, Grenoble (ИØU$)

En janvier 2020, Leslie, Théo et moi* partons en résidence à l'Université Grenoble Alpes (UGA). ИØU$ rencontrons enfin Jérôme et James et commençons à travailler ensemble sur ce projet de recherche qui tente d'hybrider plateau-radio et plateau de jeu. ИØU$ logeons tous les trois en centre-ville dans un studio d'artiste qui appartient à l'École Supérieure d'Art et Design - Grenoble (ESAD-Grenoble) et ИØU$ rendons sur le campus de l'UGA tous les jours à la Maison de la Création et de l'Industrie[593] (MaCI). Bien que ce soit le GIPSA Lab[594] qui organise la résidence, ИØU$ sommes accueilli dans les locaux du *living lab* DOMUS[595], alors dirigé par Véronique Aubergé.

a) La création d'outil comme mode de rencontre

Jérôme est mathématicien et James ingénieur, ensemble ils ont travaillé à la création de Mi-gen qui est « une boîte à outils de modélisation physique par interactions de masse pour l'environnement de programmation Max/MSP. Elle permet de coder et de simuler des objets physiques virtuels, modélisés sous forme

---

[593] *Accueil | MaCI - Université Grenoble Alpes*, en ligne, <https://maci.univ-grenoble-alpes.fr/fr>, consulté le 2 novembre 2024.

[594] « GIPSA-lab est un laboratoire de recherche mixte du CNRS, de Grenoble INP-UGA et de l'Université de Grenoble Alpes ; il est conventionné par Inria et l'Observatoire des Sciences de l'Univers de Grenoble. Il mène des recherches théoriques et appliquées sur l'AUTOMATIQUE, le SIGNAL, les IMAGES, la PAROLE, la COGNITION, la ROBOTIQUE et l'APPRENTISSAGE. » *Présentation | Gipsa-lab*, en ligne, <https://www.gipsa-lab.grenoble-inp.fr/presentation>, consulté le 2 novembre 2024.

[595] « Domus est un lieu de vie quotidien, équipé de capteurs et actionneurs domotiques multiples, avec des mesures des traces de comportement auxquels s'ajoute une régie centrale constituée de matériels et logiciels pour le pilotage, les mesures et contrôles de toutes les surfaces du Living Lab, à la fois en direct et offline. L'appartement comprend : un sas d'entrée avec fauteuils et mobilier ; une cuisine américaine équipée ; une chambre avec lit double ; une grande pièce de vie avec canapé ; une salle d'eau avec toilettes, douche et lavabo. » *Living Lab DOMUS (LIG) | MaCI - Université Grenoble Alpes*, en ligne, <https://maci.univ-grenoble-alpes.fr/fr/nos-espaces/living-lab-domus-lig>, consulté le 2 novembre 2024.

de réseaux de masses et d'interactions (ressorts, amortisseurs, contacts conditionnels, etc.), directement dans le système de codebox de gen~.[596] » Ce sont donc des modèles physiques qui permettent de simuler des collisions, des tensions, des chocs ou des torsions en manipulant des formes en 3D. Cela permet de penser le son à partir de l'imaginaire de la matière et non du geste. Durant nøtre résidence ИØU$ prenons des moments pour comprendre et découvrir leur recherche, pas nécessairement pour les intégrer à nøtre projet mais pour les rencontrer eux. À la manière de *La Pulpe*, se met ainsi en place des sessions de plateau-radio pour que Jérôme et James puissent aussi découvrir nøtre objet de recherche. ИØU$ utilisons chaque expérience de plateau-radio pour mettre à jour nøs outils conceptuels et matériels et c'est à ce moment que le projet trouve peu à peu son nom : *PŁΔ†Ø*, comme un *plateau* qui n'aurait plus besoin de la radio, un espace pratique et théorique d'improvisation au casque.

Les moments de *plateau* sont donc des moments de rencontre pratique et de théorique, à la fois pour faire connaissance mais aussi pour faire groupe. Leslie, Théo et moi avons déjà compris les enjeux que chacure d'entre ИØU$ cherche dans ce processus. Leslie tente de mieux définir une fonction de MJ qui lui permette de « cadrer » des sessions de jeux dans lesquels la fiction permet autant d'agir sur l'histoire en cours d'oralisation que sur le dispositif lui-même. Ce sont donc des outils conversationnels qu'eil tente de développer ainsi que des métaphores et des images liées au dispositif lui-même. Théo a une approche orienté *set up*, en tant que programmeur, plasticien et non-musicien il cherche quels dispositifs lui permettent de trouver sa place durant une session de *plateau*. Il se donne des objectifs pour prendre des compétences dans un langage que l'on appelle le web

[596] Notre traduction à partir du GitHUB mi-creative / mi-gen, Voir à l'adresse suivante https://github.com/mi-creative/mi-gen

API. Pour ma* part, la fin de la résidence à Locus Sonus et la rencontre avec Leslie et Ludmila m'ont permis de mieux comprendre et de définir mon* objet d'étude qui est le plateau-radio. Je* profite de cette résidence pour commencer à prendre le recul nécessaire à la recherche-création et commence à doter ma recherche de nouvelles références théoriques. C'est durant cette résidence que je* découvre les différents textes de McLuhan, Schaeffer et Bachelard sur la radio ou l'approche de la *sonic awerness* chez Oliveros. J*'ai pour ma part moins d'enjeux artistique dans ce projet et me* sens plus à ma place en tant que théoricienne de la pratique et technicienne qu'artiste sonore. James et Jérôme eux sont complètement désorientés avec les premières sessions de travail. Ils ne comprennent pas ce qui est attendu, et ce qu'ils doivent faire. Ils ont chacun une expérience importante en improvisation électronique au sein du groupe de musique Orcae[597] et en même temps, nøtre approche du *plateau* les place dans une situation conflictuelle où le rôle de musicien rentre parfois en conflit avec celui de scientifique. Cette nouvelle situation de travail me* permet de comprendre rapidement que les méthodologies de recherche et de création comme celles des *Mutires Mutantes*, ou de *La Pulpe* ne fonctionnent pas dans le cadre de *PŁΔ†Ø*, car dans *PŁΔ†Ø*, c'est le fait d'être productif qui est sécurisant et non l'auto-gestion. ИØU$ intègrons alors ce besoin dans nøs protocoles de travail, notamment avec des outils de rétro-planning et de définissions d'objectifs, même factice.

Il y aura cinq sessions d'enregistrement durant cette résidence pour tester différents dispositifs et inventer différents outils pour le simple plaisir de les développer. Domus est doté d'un micro Zoom H3-VR[598] (figure 68), qui permet de

[597] Projet musical en écoute sur cette page « Tarmac, by Orcae », dans *Collectif Eptagon*, en ligne, <https://collectifeptagon.bandcamp.com/track/tarmac>, consulté le 2 novembre 2024.
[598] humans.txt, *Zoom H3-VR - ZOOM Europe*, en ligne, <https://www.zoom-europe.com/fr/enregistreurs-portatifs/zoom-h3-vr>, consulté le 2 novembre 2024.

faire des prises en son optimisées pour un rendu en trois dimensions appliquées ensuite à des casques de réalité virtuelle. ИØU$ expérimentons une session avec ce micro posé sur un plateau tournant afin de faire tourner le son dans les casques.

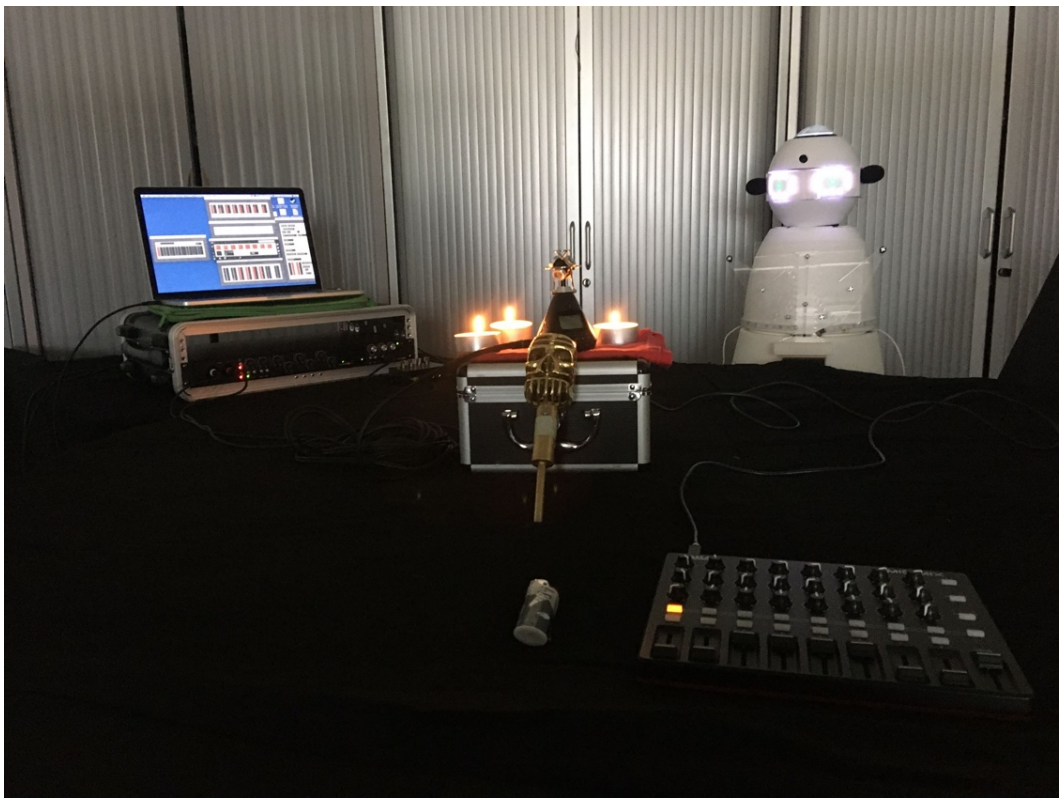


Figure 68 Mise en scène studieuse d'un plateau. Au centre il y a le micro ambisonique entouré d'artefacts de recherche développés à Domus, comme le robot Rob Air, et un micro en forme de crâne pour une performance liée au touché vocal.

L'essai avec le micro VR qui n'est pas concluant. Cela donne des maux de tête, James et moi* proposons alors de développer un outil de spatialisation dans MaxMSP basé sur un protocole de simulation d'espace sonore appelé HRTF[599],

[599] La fonction de transfert relative à la tête ou HRTF ((en) head-related transfer function) caractérise par une fonction de transfert mathématique les transformations apportées aux ondes sonores par le corps d'un auditeur, principalement la tête, le pavillon de l'oreille et le conduit auditif, qui, en conjonction avec le décalage temporel inter-aural, permettent à l'être humain de repérer l'origine d'un son, tant en azimut (horizontalement) qu'en site (verticalement).
« Hrtf », dans *Wikipédia*, 2023, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Hrtf&oldid=202146808>, consulté le 2 novembre 2024.

pour *head-related transfer function* ou fonction de transfert lié à la tête. Cette approche permet de spatialiser le son diffusé au casque comme si c'était un espace en trois dimensions. Pendant que James s'occupe de toute la partie liée au traitement du son, je développe une interface graphique sur laquelle chaque source sonore est signifiée par une petite icône représentant une tête d'animal. L'idée est de transformer l'espace au casque en un plateau de jeu sur lequel déplacer son avatar ou celui des autres (figure 69)

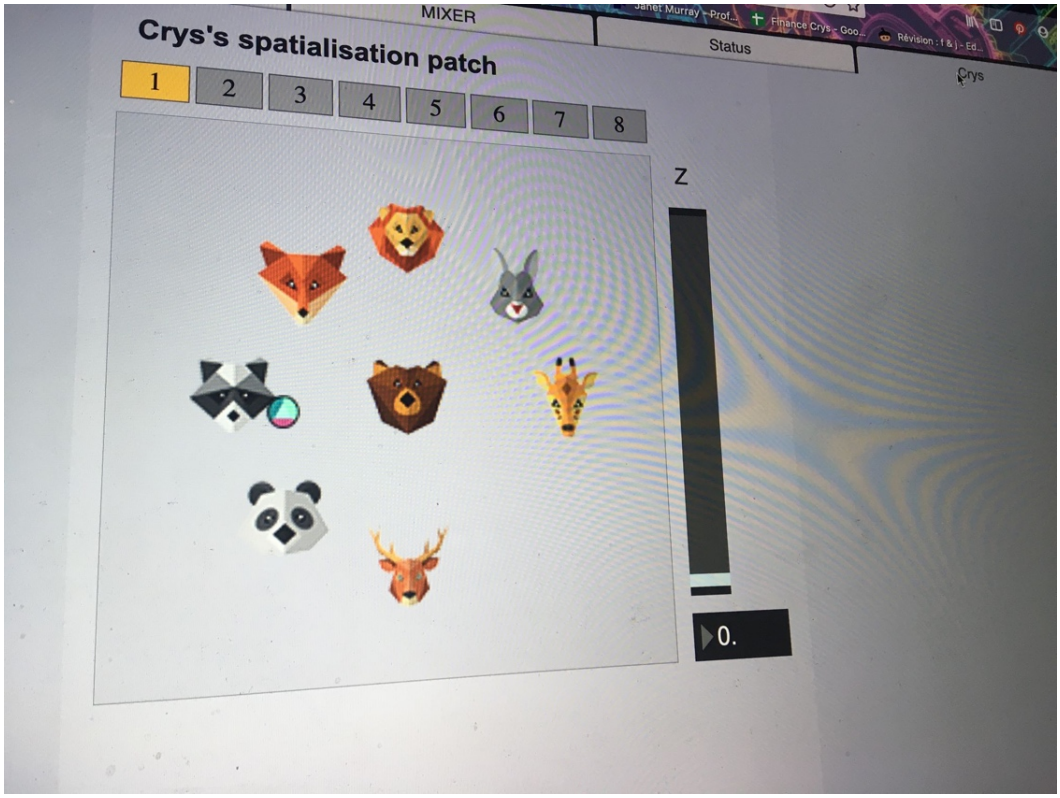


Figure 69 Vue du plateau de spatialisation en HRTF

Cette seconde proposition ne s'avère pas plus concluante. La simulation d'un espace en trois dimensions tend à produire un effet de réel qui, paradoxalement, affaiblit l'immersion propre à l'écoute radiophonique — une immersion où sens, symboles et textures sonores vibrent sur un même plan, fusionnent au creux du timbre. En spatialisant les sources, celles-ci deviennent des objets localisés, mobiles, orbitant autour de ИØU$ depuis un ailleurs construit, rompant ainsi

l'envoûtement initial. À l'inverse, ce même système peut fragmenter l'espace, le hacher, le rendre disloqué : une écoute alors morcelée, fatigante, où l'espace devient un casse-tête perceptif pour le cerveau. Leslie parle d'« espace impossible » ce qui nourrit des pistes de réflexion plus théorique. D'autres expérimentations s'esquissent : l'usage de la fonction *Mira* sur MaxMSP permet de mutualiser une table de mixage virtuelle, accessible depuis les ordinateurs et tablettes de chacun (voir figure 70). Enfin, Théo développe une interface en web API qui permet de diffuser des échantillons sonores, ainsi qu'un système de chat singulier : un seul message visible à la fois, affiché de façon criarde, chaque nouvelle entrée effaçant la précédente pour imposer un mot, une phrase, surgissant en simultané sur tous les écrans.

Figure 70 Vue de la table de mixage partagée, du plateau de spatialisation et du chat pour communiquer à l'écrit

b) Holodeck, Réalité Virtuelle et Simulacre

Durant cette résidence, ИØU$ envisageons le plateau comme un véhicule. Un véhicule qui aurait la particularité de pouvoir autant circuler dans un espace que de créer l'espace dans lequel il circule. ИØU$ disons alors dans nøs discussions que le plateau-radio est un dispositif qui permet autant de jouer à l'intérieur du *plateau* que de déployer le *plateau* lui-même. ИØU$ ИØU$ intéressons à la métaphore que propose Janet H. Murray à propos des médias numériques, celle du *Holodeck*[600] issu de *Star Trek*.

Dans l'univers fictionnel de *Star Trek*[601], le *Holodeck* est une salle de simulation virtuelle présente à bord des vaisseaux, notamment l'USS Enterprise. Il permet aux membres de l'équipage de recréer des environnements réalistes en trois dimensions, en combinant des hologrammes, des champs de force et des programmes informatiques avancés. Murray, dans *Hamlet on the Holodeck*, envisage le Holodeck comme une métaphore puissante pour l'avenir de la narration interactive et immersive. Elle décrit ce concept comme une « machine à fantasmes universelle »[602], capable de projeter les utilisateurs dans des mondes virtuels riches et engageants, où les personnages et l'environnement réagissent de manière dynamique aux actions du spectateur. Pour elle, le *Holodeck* est plus qu'un simple dispositif technologique : c'est une extension de la tradition humaine du récit qui offre un potentiel infini pour l'interaction et l'illusion sensorielle. Murray voit dans le *Holodeck* un espace pour l'exploration de soi et le jeu avec les émotions. Comme la littérature, il constitue un « lieu sûr » pour aborder des

---

600 Janet Horowitz Murray, *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, Updated edition, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2017

601 Star Trek (à l'origine nommée sous son titre français, Patrouille du cosmos) est un univers de science-fiction, créé par Gene Roddenberry en 1966. Il regroupe sept séries télévisées qui comptabilisent 788 épisodes (soit plus de cinq cent quarante heures de programme), treize longs métrages, des centaines de romans, de bandes dessinées et des dizaines de jeux vidéo, ainsi qu'une fanfiction importante. dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Star_Trek&oldid=219280059>, consulté le 5 novembre 2024.

602 Janet Horowitz Murray, *Hamlet on the holodeck*, *op. cit.* p. 13

sentiments complexes et des fantasmes troublants, permettant une introspection sans le risque d'être submergé par ses émotions.

Le *Holodeck* de Star Trek est un simulateur. On retrouve chez Murray, comme chez Marie-Laure Ryan et sa métaphore de la *VR*, la question du *simulacre* telle qu'elle est abordée chez Baudrillard[603] (1985). Pour les distinguer et mieux comprendre les enjeux, nous pouvons dire que le *Holodeck* de Murray, la *VR* de Ryan et le *simulacre* représentent des espaces qui étendent et prolongent les limites du monde physique pour nous plonger dans une réalité alternative. Il me* semble important de prendre ici un moment pour les dissocier afin de mieux comprendre ce qu'il se joue au sein d'un *monde choral*. Tout d'abord, Murray voit le *Holodeck* comme une machine de création d'univers narratifs où les utilisateurs interagissent dans un espace immersif, tangible et sans danger pour y vivre des émotions troublantes. Ryan, avec la *VR*, met en avant un espace virtuel qui amplifie le potentiel de narration interactive et immersive, et qui permet une exploration active de mondes simulés en offrant aux nouvelles formes de narration la possibilité de faire des choix. Quant à Baudrillard, il décrit le *simulacre* comme une réalité créée par des signes sans lien avec un référent réel, où le *simulacre* se substitue à la réalité elle-même, rendant le monde fictif omniprésent. Dans ces trois concepts, auditeurices, spectateurices ou joueureuses sont amené·s à naviguer dans des réalités construites qui troublent la frontière entre réel et virtuel. Ainsi, le *Holodeck* de Murray et la *VR* chez Ryan se rejoignent dans leur potentiel narratif et introspectif, permettant aux utilisateurs de naviguer dans des récits complexes et immersifs tout en gardant un ancrage positif dans la réalité. Le *simulacre* de Baudrillard, en revanche, met en garde contre la dissolution de la réalité au profit de mondes artificiels qui dominent l'expérience humaine. Ces différents concepts soulignent l'impact que peut avoir la

[603] Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Nachdruck der Ausgabe 1981, Paris, Éditions Galilée, coll. « Débats », 2017

notion d'immersion dans les médias : une technologie narrative pour Murray et Ryan, une aliénation critique de la réalité pour Baudrillard.

Comment se distingue les *mondes chorals* du plateau-radio chez rΔΔdio cΔΔrgo, avec les approches immersives de Murray, Ryan et Baudrillard ?

Tout d'abord, Les *mondes chorals* de rΔΔdio cΔΔrgo mettent l'accent sur l'*intercréativité*, la polyphonie des différentes voix, et l'influence réciproque entre les participantes (le *wetware*). Dans le *Holodeck* et la *VR*, chaque utilisateur vit une expérience plus ou moins isolée, bien que guidée par des interactions programmées ou des *narrations scriptées*, qui à la manière d'un jeux vidéo ne changent pas fondamentalement en fonction de chaque joueurœuse. En revanche, dans les *mondes chorals*, l'expérience est collective et mouvante, chaque voix, chaque participante influe sur la dynamique et les contenus mis en commun. Les *mondes chorals* sont des créations en flux, dans une logique de relation et de connexion, ils impliquent d'être maintenus et alimentés par le *wetware*, même sur un temps court. Il y a donc une notion très importante dans les *mondes chorals* qui est que sans *wetware*, il n'y a pas de monde.

Si le *simulacre*, lui, tend à supprimer la réalité, les *mondes chorals* eux la recréent momentanément et collectivement. Puisque le dispositif est indissociable de relation produite par le *wetware*, un *monde choral* ne peut pas tourner à vide. Aussi, le plateau-radio et les *mondes chorals* visent à explorer les identités collectives et la multiplicité des voix de chacure. Là où le *Holodeck* et la VR permettent une introspection individuelle dans un monde fictif, et où le *simulacre* propose une critique de la déconnexion de la réalité, les *mondes chorals* cherchent à valoriser la présence de chacure dans une création collective et immédiate. Je* suggère de parler ici d'une « réalité en plus », qui permet au collectif de prendre de l'expérience avec les nouvelles relations qui se créent au sein de *mondes chorals* et dont le *wetware*, en tant qu'individu et en tant que collectif conserve

une trace. Les relations et la complicité manifestées dans les *mondes chorals* se prolongent par-delà le moment du plateau-radio.

Lorsque j'ai demandé à Leslie si le plateau-radio était un simulateur, eil m'a répondu qu'eil le voyait plutôt comme un émulateur, comme quelque chose qui permettrait de rejouer ce qui ne se joue plus. À ce moment de la thèse, je le perçois désormais plus comme une caisse de résonance, un amplificateur, l'acoustique d'une cathédrale ; le plateau-radio permet de rendre audible ce qui était déjà présent mais dont personne n'avait encore pu attester ou témoigner.

c) L'indice d'humidité est-il une glu socio-affective ?

Durant cette résidence, ИØU$ rencontrons Véronique Aubergé qui est l'une des spécialistes en éthique des robots en France. Sa présence a été une rencontre importante puisque ИØU$ avons aussi pu échanger avec ces doctorantes Ambre Davat[604] et Philippe Scales[605] sur leurs recherches respectives et les inviter à participer à une de nøs sessions de plateau[606] (voir figure 71)

[604] Ambre Davat, « Toucher social en robotique de téléprésence ubiquïte : imbrication des facteurs physiques et socio-affectifs dans la portée vocale en interaction », These de doctorat, Université Grenoble Alpes, 2020

[605] Philip Scales, « Navigation sociale adaptative du robot en environnement humain dans une écologie réelle d'usages », These de doctorat, Université Grenoble Alpes, 2024

[606] PŁΔ†Ø, *PŁΔ†Ø*, 4, Maison de la Culture et de l'industrie, en ligne, <https://archive.org/details/plto04extrait?webamp=default>.

Figure 71 Crys, Philippe, Leslie et Ambre

Durant des temps de rencontre et de discussion, Véronique aborde dans son travail l'utilisation de robots avec des personnes âgées socialement isolées. Le but est ici de développer des interactions très simples avec les personnes âgées à l'aide de robots dont la communication se fait sans mot, mais avec des sons très simples dotés d'une prosodie particulière. À partir de signaux minimaux, ces personnes isolées développent peu à peu un attachement avec le robot jusqu'à être de nouveau affectivement engagées. Elle ИØU$ explique qu'elle s'inspire des expériences de la thérapie du miroir[607], qui consiste à montrer à une personne amputée qui a des douleurs chroniques, la représentation de son membre manquant grâce un reflet utilisant le membre restant. Véronique ИØU$ raconte que l'isolement social et le mal qui en résulte peuvent être perçu de la même manière qu'un membre manquant. Ainsi la présence du robot et l'attachement qui se créé avec lui a pour

607 « Mirror therapy », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Mirror_therapy&oldid=1254188756>, consulté le 3 novembre 2024.

but de venir soulager le sentiment de solitude créé par l'isolement, afin de soulager les neurones qui aurait subi comme une « inflammation » lié à des traumatismes. Une fois soulagée, la personne est plus encline à sortir de son isolement et à interagir avec d'autres humains. Lorsque ИØU$ rencontrons Véronique, elle utilise un système d'analogie avec l'état de la matière pour définir le type d'élasticité de la *glu*[608]. Ainsi, un état solide de glu qui permet peu d'individualité mais une grande cohérence de groupe, un état liquide permet un mélange équilibré entre individualité et dynamique de groupe et un état gazeux qui exprime la dissolution du collectif au profit d'individus qui ignorent qu'ils font partie d'un collectif.

*

Je* souhaite prendre ici le temps de développer l'approche de Véronique Aubergé, car celle-ci ИØU$ a donné matière à penser les interactions au sein du *wetware* de nøs *plateaux*. Lorsque je* consulte les travaux scientifiques de Yuko Sasa[609], alors doctorante et collaboratrice de Véronique Aubergé, j*' observe qu'elle utilise une méthode plus rigoureuse et structurée pour évaluer la qualité de la glu socio-affective dans les interactions entre les robots et les personnes âgées. Utilisant différentes sources, Yuko définit qu'en fonction des cultures, cette *glu socio-affective* n'a pas nécessairement les fonctions et les mêmes enjeux lorsqu'elle se manifeste entre les personnes concernées. La *glu* peut se manifester par le fait d'échanger des informations au sein de la relation afin de la transformer, mais aussi afin d'exprimer et de révéler les liens déjà formés qui permettent à la relation d'exister ou enfin, de principalement maintenir l'existence de la

608 Véronique Aubergé, *Le robot social : mythes, réalités et applications*, La Maison des Sciences de Humaine Alpes, en ligne, <https://www.youtube.com/watch?v=7XAkgY1uUX4&t=19s>.
609 Yuko Sasa, « Intelligence Socio-Affective pour un Robot : primitives langagières pour une interaction évolutive d'un robot de l'habitat intelligent », Thèse de doctorat, Université Grenoble Alpes (ComUE), 2018

relation[610] sans vouloir l'exprimer ni la modifier. Aubergé et Sasa ont mis en place une grille d'observation reposant sur plusieurs types de paramètres pour identifier et mesurer les effets de cette *glu* qui se produit entre les robots et les personnes âgées. Ainsi les 10 niveaux de *glu* vont de -2 à 7 la personne traitant peu à peu le robot comme simple objet à compagnon émotionnel :

-2 : animé – qualificatif négatif

-1 : objet artificiel – qualificatif négatif

0 : objet – truc – chose – ça

1 : objet utile / possession d'une chose

2 : vivant – animal – chose qui bouge

3 : vivant – chose intelligente

4 : qualificatif de *pet* – animal domestique (dimension affective) / personne humaine / objet sensitif

5 : ça tient compagnie – présence – quelqu'un/humain qui m'aide (*care* reçu) – familier/partenaire

6 : comme un enfant/bébé/gosse (*care* produit /protection)

7 : possessif (mon/ma) + descripteur affectif / p. ex. compagnon-bonhomme-ami etc.[611]

En résumé, la *glu socio-affective* dans les interactions entre robots et personnes âgées repose sur des marqueurs d'engagement comme les compliments, la politesse et les ajustements en cas d'erreurs. Les niveaux de *glu*, allant de -2 à 7, traduisent la perception évolutive du robot, depuis un objet utilitaire jusqu'à un compagnon affectif. Je* n'utiliserai pas une échelle graduée pour les indices d'*humidité* et de *luminosité*. Ce qui m*' intéresse avec cette approche est de reconnaître que les *mondes chorals*, s'ils permettent de créer une « réalité en plus », ont aussi quelque chose à voir avec la thérapie du miroir, c'est-à-dire qu'ils permettent de rendre perceptible quelque chose qui n'a pas

[610] L'article associe ces différentes *glus* à des cultures en particulier, nous ne préférons pas les nommer ici.
[611] Yuko Sasa, « Intelligence Socio-Affective pour un Robot », *op. cit.*

été perçu mais peut-être aussi quelque chose qui manque. L'hypothèse que je* postule ici, est qu'à travers les *mondes chorals,* le son et la fiction permettent de modéliser un reflet, une image de chacun redistribuées à travers le collectif et rendu perceptible à travers les interactions sonores. Je* pense que la perception de ce reflet sonore et de cette image de *Soi* entourée des autres, permet d'entrevoir un *monde possible sonore* qui soulage quelque chose en chaunx, à la manière de la thérapie du miroir, tout en offrant une auto-réflexivité qui rend possibile une réécriture du *Soi* au sein du collectif, si celle-ci est désirée. Si l'on compare le *plateau-radio* au *Holodeck* de Murray, cette réécriture peut alors s'effectuer dans un espace que Murray définit comme étant plus sûr que le monde réel, même s'il n'est jamais possible de garantir cette sûreté d'un dispositif à 100%.

La rencontre avec Véronique et son travail m*' a permis, premièrement, de comprendre et d'assumer que, dans le *reclaim* du *plateau-radio*, pour toutes les euphories ou les puissances, dans le sens de Deleuze (1981)[612], que les *mondes chorals* nous permettent de vivre et d'accomplir, de ne jamais oublier que ces euphories répondent aussi à des manques, et que la joie et la tristesse travaillent en vase communiquant et qu'il est crucial de ne pas occulter ce point. Je* souhaite toutefois ajouter une nuance : un *monde choral* est un reflet du collectif en action, un *monde choral* ne compense pas, il révèle un monde relationnel qui est potentiellement encore possible et des relations qui peuvent exister sans *plateau-radio*. Nous pouvons donc dire que les relations manifestées à travers la création d'un *monde choral* existent par-delà le dispositif et nous proposons, suite à une suggestion de Pierre-Albert Castanet, de qualifier ces relations d'*outre-médiale*. Ensuite, la *glu* propose d'évaluer les relations socio-affectives avec des analogies de l'état de la matière, comme si les relations possédaient un niveau de viscosité. Peut-

612 Gilles Deleuze, *Spinoza, philosophie pratique*, Nouv. éd. rev. et augm., Paris, les Éd. de Minuit, coll. « Reprise », 2003

être sommes-nous à la recherche de relations d'un état plasma de la matière comme le sont les éclairs et les coups foudre ?

Enfin cette recherche montre que dans le cas de recherches plus méthodiques sur la *glu*, une échelle de -2 à 7 définit le niveau d'un rapport affectif dont 7 représente le désir d'*appartenance* et de possession affective mais pas nécessairement le niveau d'humidité, ou de viscosité qui permet de créer du « nous » réciproque. Il faudrait au minimum pour cela que l'autre en face soit lui aussi à 7. L'indice d'*humidité* s'intéressera donc à tout ce qui concerne une échelle d'au moins deux entités conscientes à un niveau socio-affectif supérieure à celui de 7 sur l'échelle de la *glu*. C'est-à-dire lorsque l'attachement et l'affection sont à la fois forts et réciproques ou, pour reprendre le mot de Saul Pandelakis, lorsqu'ils sont *mutuels* :

> l'empouvoirement comme outil politique prend ainsi en compte la dimension personnelle mais ne s'y cantonne pas : dans ce cadre, le self- care n'aurait d'intérêt que s'il contient le germe du mutual care (care mutuel)[613]

Et toi ?
Cela faisait longtemps.
Sur une échelle de -2 à 7,
Où se situe la glu
Entre la thèse
Et toi ?

[613] Saul Pandelakis, *Prendre soin, prendre pouvoir, design en cuisine et empowerment*, TRACT DE RECHERCHE, 2022.

Février 2020 - Mac Orlan, Festival Longueur d'Onde, Brest (nou·s)

En février 2020, rΔΔdio cΔΔrgo est invité au festival Longueurs d'Ondes à Brest qui est un important festival français en création radiophonique. Nou·s y avons carte blanche et décidons d'y présenter l'*Eau Argenté*e ainsi qu'une conférence sur nos démarches de travail et de recherche. Nou·s contactons le reste de l'équipe et toutes sont très enthousiastes à l'idée d'aller ensemble à Brest pour présenter la pièce dans le théâtre du Mac Orlan. Aurélia et moi vivons désormais à Marseille mais Ambre et Marie ont récupérée la Cave 40. Nou·s travaillons sur la partition de notre côté tandis que les Berruyères répètent entre elles à Bourges. L'écriture de l'invocation se précise enfin et s'écrit à distance. Je* réduis mon matériel à une boîte à rythme et une petite *drone machine*[614] acquise durant l'été. Cette dernière permet de manipuler six oscillateurs que j'accorde sur la *shruti box* qu'utilise Aurélia. J'ajoute sur la partition des repères pour mieux savoir qui faire entrer et sortir de la réverbération. De leur côté les autres composent un chant, une ritournelle qui leur permet de rentrer dans un léger état de transe par la répétition de la mélodie. Un certain nombre de mots sont ré-agencés pour créer des effets de canon, des jeux de questions-réponses par binôme afin de constituer deux *chantings* qui se superposent :

(Hannah et Ambre)	(Manon et Marie)
Poudre d'or, pharmakon	Donne toi les moyens d'être
Couture et orpiment	Relève la tête et jouis
Rio rouge, sang d'argent	Prends la place que tu veux
Corps cloqué, excréments	Incarne ton désir

[614] Drone 6 par Tataki, *(4) Facebook*, en ligne, <https://www.facebook.com/tatakidiy/>, consulté le 3 novembre 2024.

Le système permet de produire des motifs qui assemblent et désassemblent les phrases comme si elles se complétaient ce qui peut donner à l'écouter :

> Poudre d'or, pharmakon, donne-toi les moyens d'être
> Couture et orpiment, relève la tête et jouis
> Rio rouge, sang d'argent, prends la place que tu veux
> Corps cloqué, excréments, incarne ton désir

Nou·s répétons toutes ensemble lors de l'installation technique, les balances et la formule fonctionne. Il y a ainsi un geste de clôture sur lequel nou·s devons nou·s synchroniser (voir figure 72) mais le reste se joue principalement à l'écoute, aux regards et à l'intensité de la montée sonore et nou·s sommes satisfaites.

Figure 72 Geste de clôture de l'Eau Argentée

Le résultat produit est un travail de montage, très proche, de ce qui peut être effectué lorsque l'on cherche à transformer un entretien d'une heure en une capsule radiophonique de dix minutes, ou une longue improvisation musicale en

une maquette de morceau de musique à apprendre par la suite. Aurélia est très forte pour exécuter ce montage, et elle inclut les éléments amenés par chacun sauf ce qui est réalisé par écrit et qu'il n'est pas possible d'apprendre par cœur en écoutant, cela n'aurait pas de sens. Il nou·s faut donc nou·s entraîner à jouer, c'est-à-dire nou·s placer quelque part entre jouer la comédie et performer l'intention du texte jusqu'à ce que l'effet se produisent sur nou·s, celui de l'invocation de l'être magique, Eleno. Cela signifie que ce passage ne pourra jamais être joué deux fois de la même manière, et qu'il est toujours tributaire de l'effet qu'il produit sur le collectif. Il ne doit pas être une représentation mais bel et bien un rituel, et celui-ci peut prendre le risque de ne pas s'accomplir. Nous partageons ici le texte de la dernière partie de l'*Eau Argentée*.

PARTIE 5 : L'ÊTRE MERVEILLEUX

22/23
Tout le monde synchro **: ce corps n'est plus le mien.**

Drone 1

Aurélia : brosse

(Ambre) Anna la tête penchée sur l'oreiller, pousse des petits cris de plaisir
(Manon) Douze paires d'yeux curieux prêtes à m'examiner, vingt-quatre doigts pour m'ausculter, deux sondes pour me pénétrer, douze bouches sous serment pour me désigner : homme ou femme, vierge ou mère.
Les cuisses de Catalina accueillent mon visage pour lui chuchoter des secrets
(Marie) Allongée sur la table d'opération, on m'insère d'abord une bougie de suif, mais le conduit est trop étroit et difficile à pénétrer.
Les griffes d'Isabel le long de mon dos quand je la prends violemment sur la commode
(Hanna) Quelqu'un tente ensuite d'introduire un doigt. Il rencontre beaucoup de difficultés : on en conclut que je suis vierge.
Drone 1 + 2
Les petits seins de Maria entre mes mains, son ventre contre le mien
(Manon) Des mains palpent mes pectoraux. Ma poitrine est large, relativement à ma grande taille. Des doigts soulignent mes cicatrices boursouflées en les commentant.
Le cri de Rosa quand je la pénètre brusquement, et son sourire
(Marie) J'entends finalement leur voix tomber d'accord sur ma nature et quelque chose se brise tout au fond de moi : aujourd'hui, les sages-femmes m'ont reconnue comme l'une des leurs.
Merci, mes toutes belles, pour l'eau qui ruisselle entre vos cuisses, j'emporterai nos jouissances dans l'autre monde !

Drone 1 + 2 + kick

24 (Manon + Mana corde)
† 12 novembre 1587. Ils et elles sont nombreux à être venus se régaler de mon humiliation. On me fait marcher pieds-nus jusqu'à la place centrale de Tolède, un sac de toile pour tout vêtement. Le cierge que je tiens à la main s'écrase à terre dès le premier coup de fouet.
Je hurle malgré moi, et de la foule autour s'élèvent des cris de joie. On me lacère le dos, 10 fois, 20 fois, 200 coups en tout. *(avant-dernier coup de fouet de Marie)* La douleur me dépasse, je finis par m'écrouler, la conscience au bord du gouffre. Le soir-même ils accrochent le sac de toile couvert de sang en haut de la place, comme un étendard. *(dernier coup de fouet de Marie)*

Aurélia : Shruti La Grave *(après le dernier coup de fouet de Marie ?)*

TOURNER LA PAGE ENSEMBLE

10

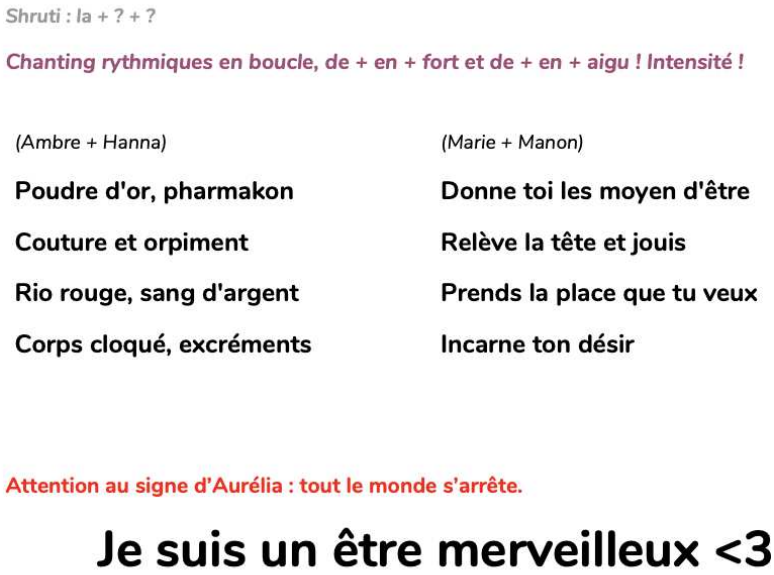
Figure 73 texte de l'eau argenté[615]

[615] Sur ce document, chaque couleur représente une voix et la couleur violette représente tout le monde. Les indications en vert sur fond noir sont des indications musicales.

Figure 74 texte de l'eau argenté 2/2

616

616 Le symbol (I) représenté un potentiomètre et indique lesquelles des voix passe par la pédale de réverbération Ω~. Lorsqu'il prend cette forme (/) c'est que la voix doit être envoyé dans l'effet



b) Analyse de l'Eau Argentée, une œuvre en clair obscure

La version de l'*Eau Argentée* présenté au Mac Orlan[617] est une pièce hybride comme la plupart des œuvres de ce corpus et elle est la première à arriver à son terme. Sa construction est issue d'un long processus d'écriture et de réécriture pour qu'elle puisse enfin trouver sa manière d'exister après plusieurs refus. Elle est aussi la première pour laquelle rΔΔdio cΔΔrgo décide de mettre son écriture en commun avec d'autre participant[e]s, et celle-ci, tout comme Eleno a subi des transformations radicales afin de trouver son identité entre fantasme d'un personnage historique et figure de pensée symbolique autour de laquelle se réunissent un groupe de personne. L'écriture de l'*Eau Argentée* repose sur la forme d'un tressage qui

617 rΔΔdio cΔΔrgo, *L'Eau Argentée*, McOrlan, 8 février 2020, 41:36, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/leau-argentee-longueurs-dondes>.

s'incarne dans la forme d'un journal intime polyphonique des multiples *Soi* que nou·s fantasmons d'Eleno. Ce tressage implique que différentes voix s'alternent durant toute la durée de la pièce d'abord paragraphe par paragraphe, puis mélangeant deux voix dans certains paragraphes avant d'atteindre un niveau de découpe et de montage textuel, qui inclut toutes les voix dans un moment concentré et qui réussit une polyphonie verbale ; quelque part entre le texte, le timbres de voix et la musique. Pour s'incorporer dans le jeu d'écoute, les performeuses disposent de mots qui sont les leurs, qu'elles ont pu ajouter ou modifier à l'écriture initiale, de costumes qui ont été choisis pour elles afin d'enfiler des personnages qui ne sont pas elles-mêmes et du timbre de leur voix pour animer ce personnage à travers l'espace sonore. Tout l'enjeu de la dernière séquence est justement de quitter toutes les facettes d'Eleno afin de charger la performance de ressentis et d'affects qui sont bien ceux des performeuses et non ceux d'Eleno. C'est une opération qui a nécessité du temps, celui de laisser à chacune la possibilité de comprendre ce que par-delà Eleno elle désire déposer et rendre visible pour elle-même. Nous pouvons ainsi dire que dans l'*Eau Argentée*, le *gameplay* repose sur la capacité à s'incarner à travers un personnage qui n'est pas *Soi* et de parvenir lors de la dernière séquence à effectuer ce que l'on appelle dans le milieu du JdR, un *bleed*[618], qui signifie « saigner » en anglais, et qui correspond à la manière dont les émotions affectent un personnage depuis les joueuræuses vers les personnages ou depuis les personnages vers les joueuræuses. Le terme de *bleed* pourrait être traduit en psychologie par *transfert*, mais il est vraiment propre aux relations joueuræuses-

[618] « Le Bleed est un concept dans le domaine des jeux de rôle (JDR) qui se réfère à la perméabilité des frontières émotionnelles et cognitives entre un joueur et son personnage. Ce phénomène peut se manifester de deux manières : les émotions ou les pensées du joueur influençant le comportement et les décisions de son personnage (Bleed-out), ou les expériences du personnage affectant les émotions et les réactions du joueur dans la réalité (Bleed-in). Le Bleed peut enrichir l'expérience de jeu en favorisant une immersion profonde et une connexion émotionnelle avec le personnage, mais il peut aussi poser des défis en termes de gestion des frontières personnelles et émotionnelles. » *Jeux de rôle*, en ligne, <https://jeuxderole.org/bleed>, consulté le 3 novembre 2024.

personnage. Donc le but du jeu dans l' *Eau Argenté*, cette *participation ludique* qui suggère une récompense, est d'être en mesure de jouer un personnage qui n'est pas *Soi* et de s'en servir pour se propulser soi-même depuis le personnage vers une mise à nu intime qui dans le cas de *Eau Argenté* se fait collectivement et en public. Pour aider à cela, la fiction sert de *continuum* balisé, de *narration scriptée* dont chacun connaît les différentes étapes à l'avance pour se repérer et aller chercher en elle les émotions dont elle a besoin pour les rendre perceptibles au moment voulu. Le processus implique d'être répété pour effectuer cette participation affective et surtout intime d'incorporation.

Comment définir les indices *d'humidité* et *luminosité* de l'*Eau Argenté* ? À cette étape de la thèse je* propose que ces indices passent dans un premier temps par des métaphores, des impressions, des images, pour communiquer un vécu qui ne peut-être que retransmis et non transmis. Je* tenterai de le faire pour chaque artefacts de cette quatrième partie. L'*Eau Argenté* est un orage qui arrive progressivement, la connectivité entre les performeuses est très forte puisqu'elle implique d'être synchronisée en intensité, d'être parfois synchronisée sur des phrases en binôme ou à plus sur un rythme, mais aussi parfois de résister à l'attraction du collectif pour rester profondément singulière[619] en timbre, en hauteur de note et en affect. En terme d'indice de luminosité, l' *Eau Argenté* est une pièce plutôt sombre. Elle baigne tout du long d'un destin tragique teinté régulièrement, tranché par des saillances lumineuses de moment de joie, d'humour et de complicité qui créent du relief émotionnel, dans l'écoute, quand tout pourrait être noyé dans la pénombre. L'*Eau Argenté* pourrait donc être envisagée comme

[619] Nous retrouvons ici le technique de percussion asynchrone transmise par Alexis Degrenier qui permet de travailler sur l'attraction rythmique ou fréquentielle générée par les personnes qui jouent autour de nous. On retrouve ce type d'exercice dans des partitions de John Cage comme *But What About the Noise…* (1985) ou *Two Stones* (2008) de Michael Pisaro-Liu .

un *orage de plomb dans un ciel clair-obscur*, qui offre une humidité lourde et électrique dans le but de laisser s'abattre une colère aussi collective que singulière.

Mars 2020 : La Châtaigne, Chartre de Bretagne, ᘻoo*

Avec les Mutires Mutantes, ᘻoo* ᘻoo* retrouvons à Chartres de Bretagne, en banlieue de Rennes, dans la maison de Darius* et Amarin qui porte le nom de « La Châtaigne ». ᘻoo* ᘻoo* retrouvons pour faire un point sur le collectif, pour jouer de la musique ensemble et pour participer à la manifestation du 8 Mars à Rennes. Les aller-retours à la pharmacie, les injections de testostérones et la pause de patch d'œstrogène rythme ce séjour éclair au milieu duquel ᘺoo* esquissons le début d'un monde en tirant des cartes qui à défaut de devenir une *diégèse-édito* n'en demeure pas moins un poème collectif[620] :

(Les Mutires Mutantes)

Forêt éclairée, conifère et guirlande lumineuse

Circuit,
Un monde de passage et de circulation de flux audible.
Paysage de néon.
Forêt éclairée, conifère et guirlandes lumineuses.
Une voix, une fête
Épaississement.

Dépasser les frontières, ouvrir un portail dans une danse.
Un rituel d'ouverture de portail.
Traverser le portail, s'engouffrer dans la nouvelle dimension
Devenir véhicule
Nouvelle région. Ne pas arriver

---

[620] Dans sa thèse, Héloïse Brézillon propose le terme d'*imachimère* pour parler d'un imaginaire collectif. Héloïse Brézillon, « Du genre au geste littéraire : les troubles de la science-fiction, poésie et performance. », Pratique et théorie de la création littéraire, CY Cergy Paris Université, 2024

Une tempête

Un cri dans le blizzard. Une voix dans la tourmente

S'évader du chaos // Briser le blizzard

Monde parallèle en vase communicante

Lune vibre Rêve party sous la terre.

Le monde a faible gravité

Avril 2020, à distance (ᘿoo*)

ᘿoo* sommes confiné·s. Aurélia et moi* à Marseille et Darius* et Amarin à Chartres de Bretagne. ᘿoo* tentons d'imaginer une version de *STORYCΔRING* en distanciel en mélangeant un document partagé pour écrire, une plateforme pour se retrouver en visio-conférence, et des générateurs MyNoise pour simuler un espace qui aurait l'air d'être commun (figure 75) .

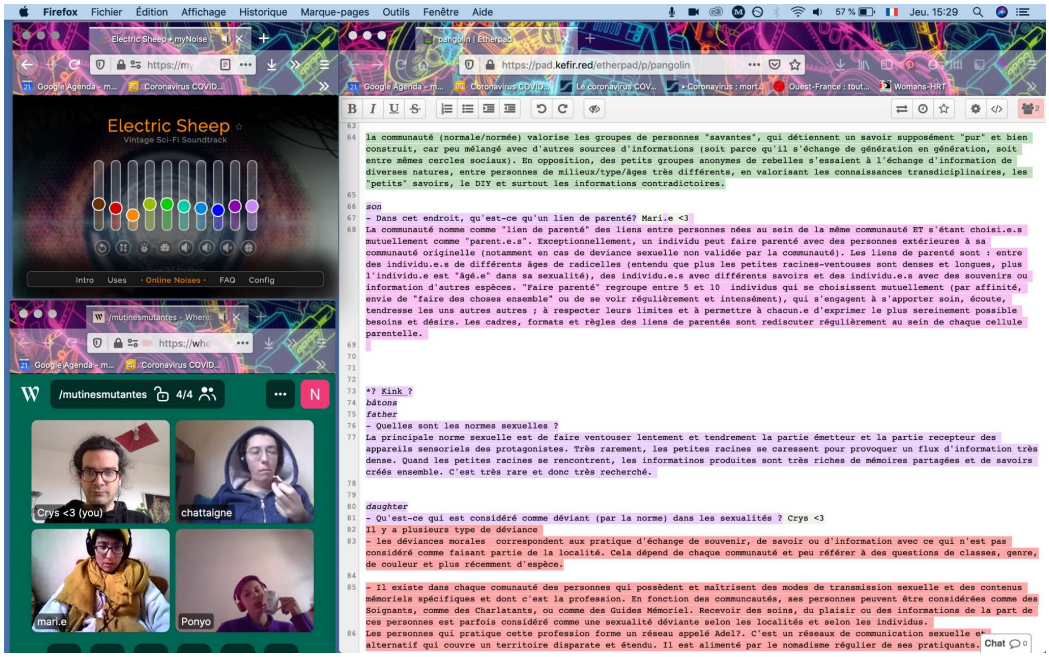


Figure 75 Capture d'écran d'une session de travail à distance avec les Mutin·es Mutant·es

L'expérience ne fonctionne pas mais ᘿoo* prenons le temps de rédiger une nouvelle diégèse qui parle de communication à distance, comme pour mettre en abyme une situation qui ᘿoo* dépasse et décidons de remettre *STORYCΔRING* à plus tard :

Mémoire, Ventouses et Radicelles

Maintenant, mais pas ici.

Maintenant mais après un Tsunami cyclopéen qui ravagea le territoire et certaines espèces. Maintenant mais après la disparition d'une partie de l'espèce humaine et la résilience d'une autre partie de celle-ci.

Les humanoïdes ayant survécu au Tsunami développèrent au fil des siècles et des décennies des complicités génétiques avec la faune et la flore aquatique, en particuliers avec les anémones Heteractis Magnifica. Cette complicité eut pour conséquence une profonde évolution de modes communications dans la manière de créer des récits et de les transmettre.

Ainsi les souvenirs, les savoirs, et tout ce qui a attrait à la mémoire peut se transmettre par le langage parlé en surface ou à travers l'expérience sensuelle de façon plus profonde. Les variations stichodactylidés offirent à la petite humanité de nouveaux organes sensuelles qui n'étaient plus nécessairement basés sur une opposition Male-Femelle mais sur la capacité d'augmenter des capacités d'émission et de réception des flux génético-mémorielle.

Lorsqu'un individu est en phase de communication la surface de son corps génère une gelée exsudée tandis qu'à d'autres endroits des toutes petites racines et radicelles se hérissent prêtent à se frotter et à recevoir la gelée d'un ou de plusieurs partenaire.

[…]La principale norme sexuelle est de se faire ventouser lentement et tendrement la partie émetteur et la partie récepteur des appareils sensoriels. Très rarement, les petites racines se caressent pour provoquer un flux d'information très dense. Quand les petites racines se rencontrent, les informations produites sont très riches de mémoires partagées et de savoirs créés ensemble. C'est très rare et donc très recherché. Ce mode sensualité communicante et de mémoire hédoniste représente le fondement de chaque communauté, de chaque territoire, de chaque clan. Les communautés valorisent ainsi les groupes de personnes "savantes", qui détiennent un savoir supposément "pur" et bien construit, car peu mélangé avec d'autres sources d'informations extérieures (soit parce qu'il s'échange de génération en génération, soit entre mêmes cercles sociaux).

En opposition, des petits groupes anonymes de rebelles s'essaient à l'échange d'information de diverses natures, entre personnes de milieux/type/âges très différents, en valorisant les connaissances transdisciplinaires, les "petits" savoirs, le fait-maison et surtout les informations contradictoires afin de garantir une polyculture mémorielle.
La communauté regroupe entre 5 et 10 individus qui se choisissent mutuellement (par affinité, envie de "faire des choses ensemble" ou de se voir régulièrement et intensément), qui s'engagent à s'apporter soin, écoute, tendresse les uns autres autres ; à respecter leurs limites et à permettre à chacun.e d'exprimer le plus sereinement possible besoins et désirs. Sont ainsi considérés comme déviances, les abus moraux qui correspondent aux pratiques d'échange de souvenir, de savoir ou d'information avec ce qui n'est pas considéré comme faisant partie de la localité. Et les abus de perversités basées sur un partage de l'information sexuelle unilatérale et non-consenti. Cela peut inclure le mode de transmission en lui-même au même titre que l'information mémorielle transmise.

[...]Il existe dans chaque communauté et entre chaque communauté des personnes qui possèdent et maîtrisent des modes de transmission sexuelle et des contenus mémoriels spécifiques et dont c'est la profession. En fonction des communautés, ses personnes peuvent être considérées comme des Soignants, comme des Charlatans, ou comme des Guides Mémoriel. Recevoir des soins, du plaisir ou des informations de la part de ces personnes est parfois considéré comme une sexualité déviante selon les localités et selon les individus. Les personnes qui pratiquent cette profession forment un réseau appelé Adel ? C'est un réseau de communication sexuelle et alternative qui couvre un territoire disparate et étendu. Il est alimenté par le nomadisme régulier de ses pratiquants. Leur sexualité est considérée ici comme médiatique. Nous allons donc suivre l'histoire de deux communautés, séparé par la distance, à un moment ou :

1) la mobilité entre inter-communautaire se retrouvent réduite

2) des rumeurs circulent sur la possibilité d'échanger des souvenirs génético-mémoriels avec d'autres espèces....

Mai 2020, à distance (ИØU$)

Le passage qui suit a été rédigé par Leslie pour l'article *Le Plateau Ludophonique, Pour une rêverie radiophonique et intermédiales chez PŁΔ†Ø*[621]. Leslie a choisi d'écrire à la troisième personne du pluriel avec le pronom *æl͟es*[622] pour parler de ИØU$ et je* souhaite le conserver dans ces passages. S'il a toujours été une évidence pour moi* que le travail collectif est avant tout une histoire de « nous » que l'on vit de l'intérieur à la première personne du pluriel, la proposition de Leslie ИØU$ permet aussi de réaliser que l'on peut se regarder en tant qu'objet pluriel. Tant que ИØU$ le faisons ensemble, cela reste discrètement du ИØU$. Ce texte décrit de façon analytique et lyrique la manière dont ИØU$ avons travaillé ensemble durant le confinement en mai 2020 :

(Leslɨ)

> Durant le premier confinement, Crys et Leslie conçoivent dans une base de données *Notion*[623] ce qui deviendra *Mommo* (voir figure 2), un oracle qui puise aux racines d'un imaginaire médiatique fait de références à des œuvres, des concepts ou des archétypes[624]. Piochant dans des visions profondes et des sentiments personnels qui teintent cette période d'isolement, æl͟es conçoivent une matrice de méditation sur les transitions qui se manifestent lors de changements d'état et d'apparence. Mommo prend la forme d'une série

---

621 Crys Aslanian et Leslie Astier, « Le Plateau Ludophonique, Pour une rêverie radiophonique et intermédiales chez PŁΔ†Ø », *The Intermedial Work of Art:*, vol. Conception, Realisation, Performance, Reception, Preservation, Édition Delatour, en cours de publication.

622 Æl·les est issu du moyen-breton, et provenant du latin angelus, ael est l'un pronom utilisé dans les communautés LGBTQIA+ pour désigner une personne dont on ne connaît pas le genre ou dont le genre s'exprime de façon non-binaire. Il lui a été ajouté au fil du temps le caractère æ qui est parfois utilisé comme marqueur de la non-binarité (ex : je suis fatiguæ, ou mon nom prénom est Thæo). Nous avions choisis pour notre article de lui ajouter ici le point médian et l'inclusif afin d'en faire le pronom spécifique du PŁΔ†Ø pour désigner que le groupe est constituée d'hommes, de femmes et de personnes non-binaires.

623 Notion est une application de prise de notes, de bases de données, des tableaux Kanban, de wikis, de calendriers et de rappels (URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Notion_(logiciel)).

624 Mommo intègre des éléments provenant de la mythologie grecque, de la kabbale, de la relation Virginia Woolf et Vita Sackville-West, des philosophies bouddhiques, de série animées comme, Serial Experimental, ou de film de science fiction comme Minority Report, Ghost in The Shell et Akira,

de questions assemblées en cartes destinées à la consultation. Les questions suggèrent des métaphores habitables, des transformations, des changements de vitesse, des dissolutions et des points d'étape et de scannage. Le nom de *Mommo* fait référence à *Momos*, divinité grecque du sarcasme et de la moquerie, enfant de *Nyx*, divinité de la nuit et parfois aussi d'*Erebe*, divinité des ténèbres et de l'obscurité. À la Renaissance, *Momos* est parfois représenté portant un masque. La première version de l'oracle était conçue comme une succession de masques métaphoriques à enfiler pour opérer les transformations.

Que se passe-t-il entre deux cartes d'un oracle ?

Mommo convoque un certain état de présence poétique et émotionnelle. Stimulant une réflexion méditative, Leslie et Crys pensent à ce qui les a amené·s jusqu'ici ? Dans quel état et où sont-ælles ? Dans quelle direction mènent les projections qu'ælles dirigent vers le futur ? Durant la période du premier confinement, imaginer Mommo leur permet de concevoir un outil dépassant cette période de réclusion, c'est-à-dire un outil pour appréhender mentalement des changements radicaux de perspective, des bouleversements impensables et des imprévus à durée indéterminée.[625]

[625] Crys Aslanian et Leslie Astier, « Le Plateau Ludophonique, Pour une rêverie radiophonique et intermédiales chez PŁΔ†Ø ».

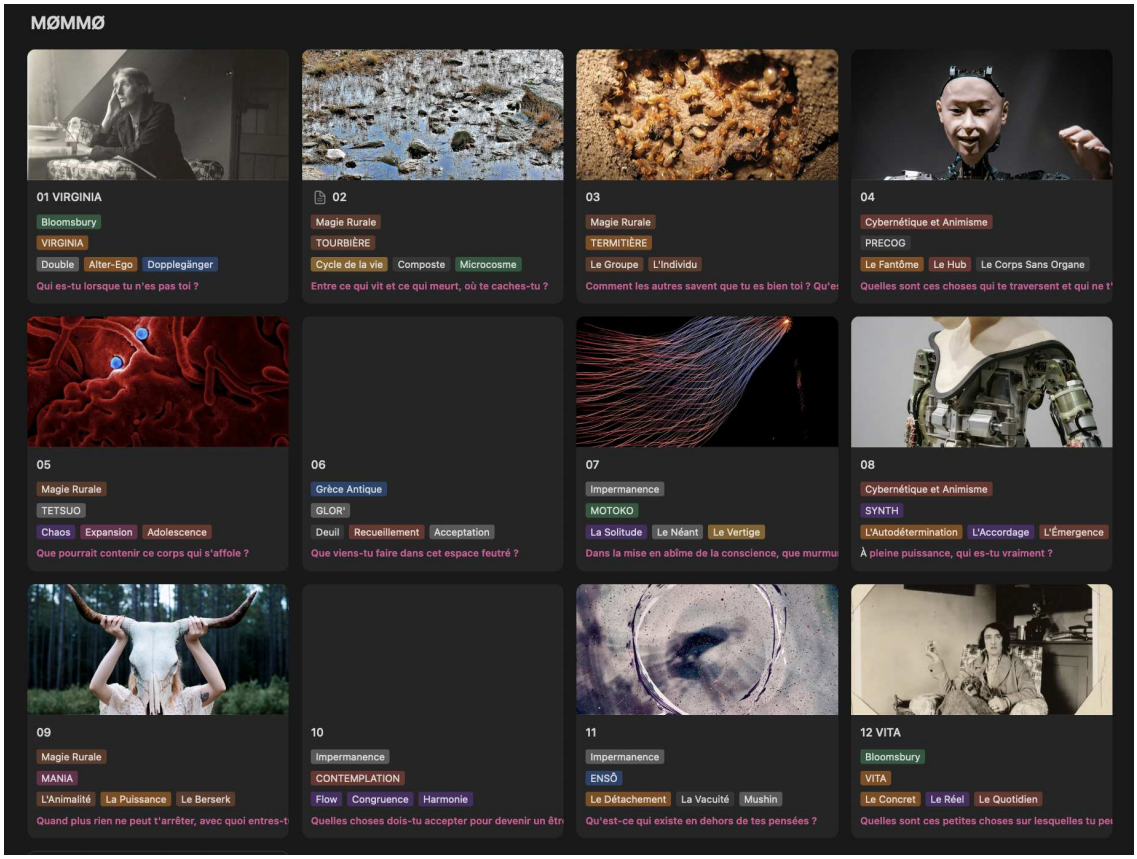


Figure 76 Vue du premier prototype de Mommo, réalisées dans une base de données sous Notion

Qu'est-ce que *Mommo* exactement ? Entre des lectures pour comprendre le fonctionnement de l'arbre des séphiroth dans la Kabbale, et le visionnage de dessins animés introspectifs et existentiels comme *Bee and the Puppicat*[626] ou *Serial Experimental Lain*[627], ИØU$ esquissons *Mommo*. *Mommo* est un oracle et fonctionne comme une série de cartes. Chaque carte de *Mommo*, est composée d'un nom, d'un numéro, d'un type d'esthétique convoquée, de mots-clés, mais aussi de la description d'une scène pour cadrer une scène, et de la description d'un geste qui permet d'*enfiler* la carte ; comme si c'était un masque ou un objet pour la tête, et enfin une question orientée vers une réflexion introspective (figure 77).

[626] Natasha Allegri, *Bee and Puppy Cat*, 10 épisodes, Youtube, Nintendo Video, 2013, 6-11 mn.
[627] Ryûtarô Nakamura, *Serial Experimental Lain*, 13, TV Tokyo, Bandai Channel, 1998, 20 mn.

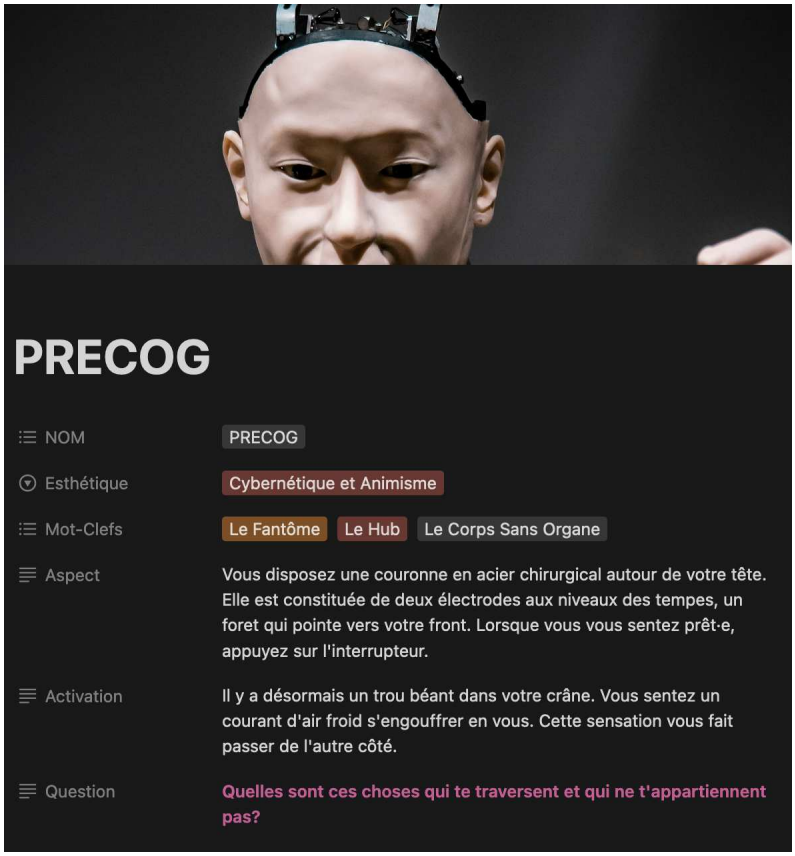


Figure 77 Détail d'une carte dans la base de donnée Notion

Pour mieux comprendre esthétique introspective qui le caractérise, voix les douze questions écrites durant le confinant et qui constitue la base de *Mommo* :

- 01 Virginia : Qui es-tu lorsque tu n'es pas toi ?
- 02 Tourbière : Entre ce qui vit et ce qui meurt, où te caches-tu ?
- 03 Termitière : Comment les autres savent que tu es bien toi ?
  Qu'est-ce qui en toi ressemble à l'autre ?
- 04 Precog : Quelles sont ces choses qui te traversent et qui ne t'appartiennent pas ?
- 05 Tetsuo : Qu'est-ce qui pourrait contenir ce corps qui s'affole ?
- 06 Glor' : Que viens-tu faire dans cet espace feutré ?
- 07 Motoko : Dans la mise en abîme de la conscience, que murmure ton esprit ?
- 08 Synth : À pleine puissance, qui es-tu vraiment ?
- 09 Mania : Quand plus rien ne peut t'arrêter, avec quoi entres-tu en

collision ?

- 10 Contemplation : Quelles choses dois-tu accepter pour devenir un être complet ?
- 11 Ensô : Qu'est-ce qui existe en dehors de tes pensées ?
- 12 Vita : Quelles sont ces petites choses sur lesquelles tu peux compter aujourd'hui ?

Ce système créé avec Leslie, ИØU$ ne l'avons pas testé durant le confinement. Leslie en a imaginé la manière d'en écrire les cartes, et j*'en ai proposé la majeure partie des contenus. Le jeu que propose *Mommo*, ИØU$ ne savons alors pas y jouer et il est probable qu'il ИØU$ effraie. *Mommo* est un tirage de carte à « enfiler » pour se transformer par visualisation afin d'habiter la carte, puis au moment voulu, il est possible de tirer une seconde carte pour l'habiter à son tour. Ce que ИØU$ fantasmons lors de la rédaction de *Mommo*, ce sont toutes les variations possibles que l'imaginaire peut générer en passant d'une carte à l'autre, et le soin à mettre pour créer non plus une rupture ou du montage mais de la transition ou comment s'exercer à transitionner progressivement d'un archétype à l'autre ? Toutefois, c'est aussi le moment où ИØU$ réalisons que les JdR réclament une pratique et une expérience que ИØU$ ne possédons pas encore malgré leur théorie que ИØU$ ИØU$ réapproprions. Nous comprenons qu'en plus de reprendre des systèmes venant des JdR, qui sont normalement des systèmes ludiques, *Mommo* convoque un imaginaire sombre et des questions existentielles qui orientent directement vers l'ombre des joueuræuses[628] pour jouer de manière introspective. ИØU$ comprenons très vite que ni eil ni moi* ne sommes en mesure de cadrer ou de faciliter une partie pour l'autre et que ИØU$ ne prendrons pas ce risque en

[628] À ce titre nous pouvons considérer Mommo comme un générateur de *SF Obscure* au même titre que STORYCΔRING

distanciel durant une période de confinement. ИØU$ décidons de ne pas tester *Mommo* et de le remettre à plus tard.

Mai 2020 : Euphonia, Friche de la Belle de Mai, Marseille (ʁ@ʉ~)

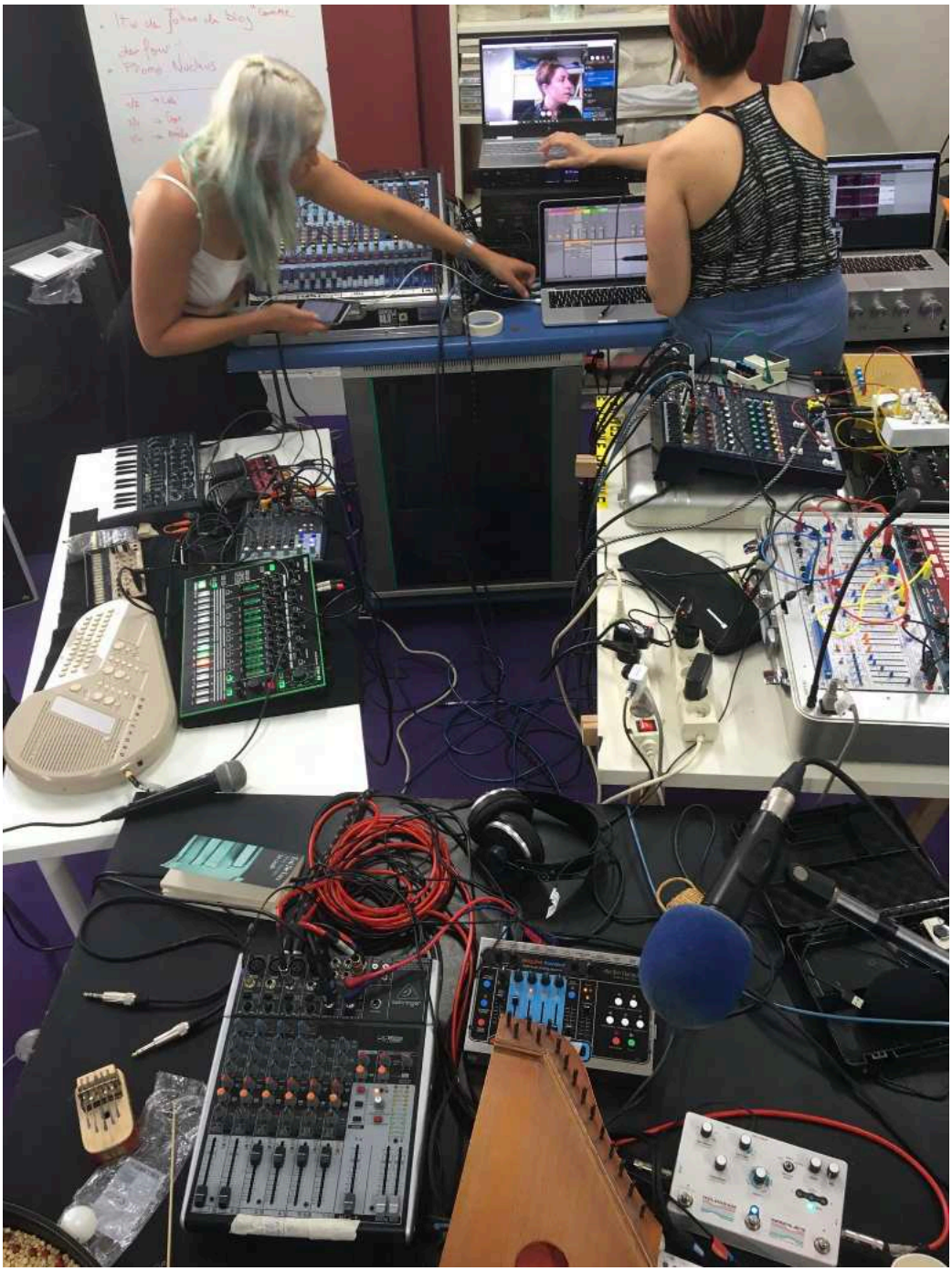


Photo Vue du studio Euphonia durant la session en distanciel

Lors du déconfinement, ꙮ@ꓴ~ ꙮ@ꓴ~ précipitons pour contacter Radio Grenouille afin de poursuivre les temps de résidence que ꙮ@ꓴ~ avons pu obtenir à Euphonia. Ludmila ne pas pu se joindre à ꙮ@ꓴ~, elle doit rester à Lilles et ꙮ@ꓴ~ décidons de tenter une session en distanciel. Ludmila a aussi écrit sur cette expérience et, ainsi, je* continue à lui laisser une voix pour partager son expérience et nous aurons ainsi deux voix pour parler d'une même expérience.

a) Compte-rendu de l'expérience côté Lille

(Ludmila)

La Pulpe a effectué un second cycle de résidences, les semaines du 19 au 22 mai et du 26 au 29 juin 2020. Comme les deux premières, elles devaient se dérouler au studio Euphonia, mais les conditions sanitaires liées à la pandémie de Covid-19 nous ont obligés à modifier notre projet pour continuer à travailler malgré le confinement. Le contexte est devenu une opportunité de ~~nous~~ ꙮ@ꓴ~ concentrer sur no~ hypothèses de production et d'écoute collective à distance. En mai 2020 La Pulpe s'est organisé une semaine de travail semi-télématique : alors que les trois autres membres du collectif étaient à Marseille, j'étais chez moi à Lille. Habituées à la radio, ~~nous~~ ꙮ@ꓴ~ avions déjà une pratique de l'écoute à distance, mais ~~nous~~ ꙮ@ꓴ~ voulions à présent tester un véritable faire ensemble musical en réseau. Notre~ objectif était d'éprouver l'ensemble des outils de communication numérique que ~~nous~~ ꙮ@ꓴ~ utilisions habituellement, pour inventer un dispositif et une pratique de l'improvisation sonore à distance. Par « tâtonnements successifs » (Joy, 2009), ~~nous~~ ꙮ@ꓴ~ avons essayé de plier no~ interfaces et d'adapter no~ outils pour faire émerger un espace partagé de création correspondant à notre~ pratique (voir figure 78) :

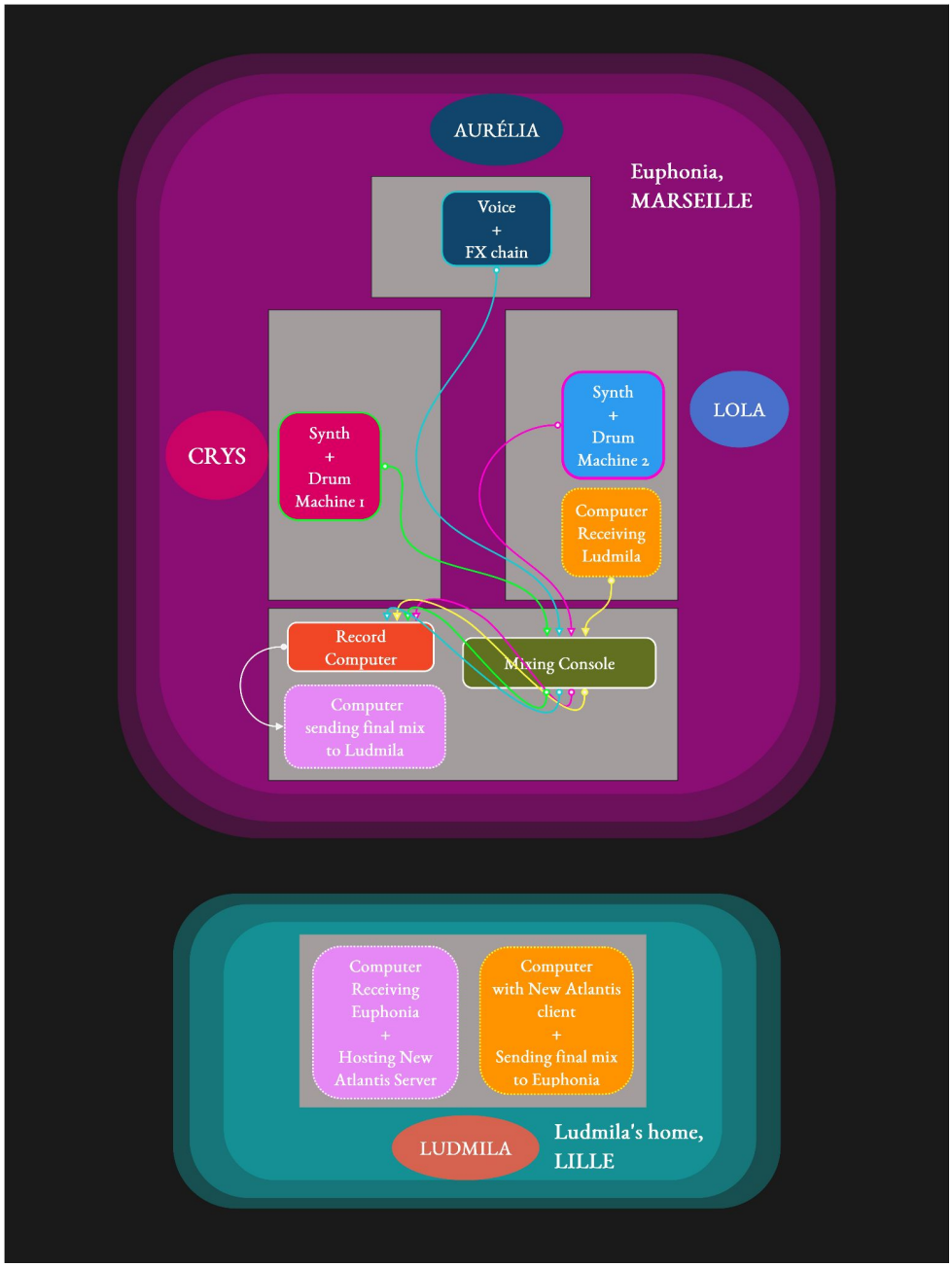


Figure 78 : jeu de ficelle du dispositif pour jouer en distanciel

Ce schéma montre le dispositif technique qui ~~nous~~ ɤ@ʉ~ a permis de faire diverses improvisations enregistrées en multipistes. Dans mon espace de travail (Ludmila's home, Lille), je recevais l'ensemble de l'improvisation « en retour », c'est-à-dire les sons produits par ~~nous~~ ɤ@ʉ~ quatre, sur un premier ordinateur. Simultanément, sur une seconde machine, je jouais à New Atlantis et envoyais le résultat sonore de ma déambulation en streaming. Au studio Euphonia, mon flux de

streaming passait dans la table de mixage, comme une voie stéréo parmi celles de mes collaboratrices. Un ordinateur en sortie de la table de mixage (Computer sending final mix sur le schéma Figure 78) permettait d'envoyer l'ensemble de l'improvisation en streaming. De cette façon, j'avais la possibilité d'écouter chez moi le mixage final, avec un léger délai, ou uniquement ma déambulation en direct. ~~Nous~~ ɤ@ʟ~ communiquions aussi via l'application *Messenger* par courts messages textuels pour atténuer l'absence de communication visuelle. Les interfaces télématiques qui ont composé ce dispositif ~~nous~~ ɤ@ʟ~ ont permis de nous rendre présentes les unes aux autres malgré la distance dans l'espace virtuel réellement vécu du réseau. Nous avons ainsi éprouvé la création sonore en coprésence en ligne.

*

3 Mai 2020 : « Je suis devant mon ordinateur, assise à mon bureau, casque vissé sur les oreilles, j'attends le feu vert des filles. Sur l'écran de droite, je vois le déroulement du streaming qu'elles envoient en ligne, ça me permet de visualiser le délai entre le son que je produis et son arrivée à leurs oreilles. Messenger sonne : "c'est bon, on commence. – OK !" C'est parti. Je commence à déambuler dans New Atlantis parmi des sons issus d'un flux de streaming en direct de la forêt de Kyoto et un autre de la circulation à Londres. J'entends le synthé de Crys qui augmente progressivement. Au bout de quelques minutes, Loli commence à répondre à mes chants d'oiseaux avec son synthé. Elle déclenche sa boîte à rythmes et Aurélia lance sa voix sur la piste. Je me retire quelques instants et les écoute. »

*

Avec La Pulpe, New Atlantis trouve sa place en tant qu'instrument de musique à l'égal d'autres. Dans ses différentes formes, La Pulpe utilise les connexions de son dispositif comme métaphore technique d'une mise en réseau d'individus. Nous faisons un « jeu de ficelles » autant en branchant nos machines entre elles et en inventant des systèmes de jeux qui ~~nous~~ ɤ@ʟ~ connectent. Si de nombreuses expériences musicales ont prouvées les qualités des univers virtuels comme nouvel auditorium où se retrouver et écouter, tel que l'*Avatar Orchestra Metavers* de Oliveros, La Pulpe appréhende l'univers virtuel comme un instrument

de musique capable de produire du son, mais aussi de l'espace, au sens d'une spatialisation sonore et d'un espace social entre le réel et le virtuel. Cet espace intermédiaire peut ainsi relier des « mondes sonores » parallèles. Le son matérialise le vécu de cette aire d'existence, partagée par le jeu, pour nous offrir la possibilité d'« agir-avec » en coprésence.

b) Compte-rendu de la session d'enregistrement côté Marseille

De l'autre côté du réseau, ʁ@ʊ~ mettons au point plusieurs dispositifs pour que la session se réalise. Cela ʁ@ʊ~ demande de détourner no~ propres outils afin de rendre la session de jeu et d'enregistrement possible. Les logiciels pour communiquer en distanciel ne fonctionnent pas lorsque ʁ@ʊ~ tentons de les utiliser pour jouer de la musique. Ils échouent toujours pour la même raison : les dispositifs de visioconférence et de streaming sonore ne sont pas faits pas pour la polyphonie, c'est-à-dire que, pour économiser de la mémoire, des outils comme Skype, ou Zoom, ne permettent pas de produire un effet de choral, d'envoyer du son en même temps. Ces logiciels sont optimisés pour qu'une seule personne prenne la parole à la fois, le logiciel lui accordant la priorité sur les autres. L'astuce a donc été d'utiliser BUTT, le logiciel que ʁ@ʊ~ utilisons lors de no~ directs en streaming et de l'utiliser comme Ludmila le décrit : deux ordinateurs de chaque côté du réseau, l'un pour émettre, l'autre pour recevoir. Il est important de notifier cela car il n'aurait pas été possible pour ʁ@ʊ~ ce jour-là d'inclure une autre personne en distanciel. Enfin ʁ@ʊ~ sommes aussi parvenus à enregistrer la session piste par piste, ce qui a représenté un défi technique et d'inventivité (voir figure 79)

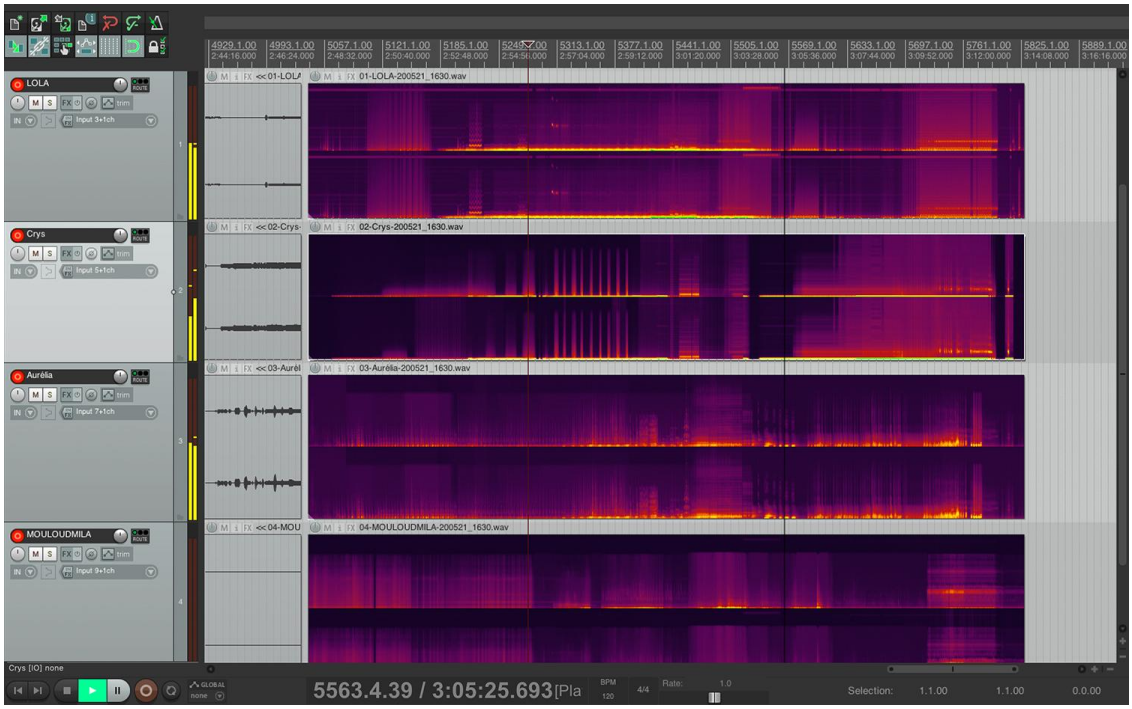


Figure 79 Capture d'écran de Reaper après l'enregistrement en multipiste de la Pulpe à Euphonia

Cette session à Euphonia représente une étape importante pour *La Pulpe.* La sensation que ʞ@ʅ~ avons lors de cet enregistrement est une véritable euphorie, ʞ@ʅ~ avons la sensation que ʞ@ʅ~ sommes en mesure de conjurer la difficulté que représente la distance liée au confinement. ʞ@ʅ~ retrouvons la sensation puissante d'être ensemble et d'expérimenter cette *étreinte télématique* dont Ascott parle dès 1990. L'*étreinte télématique* est très proche de la pensée d'Oliveros et du pouvoir guérisseur du son qu'elle a pourtant développé dans le cadre d'un groupe d'improvisation autour de la voix et qui se rencontrait en présentiel. Pour avoir une meilleure idée de ce qui peut se jouer avec la musique électronique en ligne, je* souhaite prendre un temps pour m'intéresser

à la pensée d'Atau Tanaka (2005) et de ces collaborateurices à propos des projets collaboratif en ligne Malleable *Mobile Music*[629] et *Internet Mixer*[630] :

> Dans le domaine de l'informatique sociale, le terme translucidité est utilisé pour décrire l'utilisation d'informations sociales afin de soutenir l'action collective [42]. Ici, nous appliquons ces concepts à la musique et les étendons pour définir la translucidité réflexive, où un agent est doté d'une conscience de ses actions au sein du collectif. En fin de compte, un système musical interactif dynamique doit manifester une agentivité technique, fournissant des moyens musicaux pour canaliser l'agentivité humaniste d'un individu au sein de sa communauté. La capacité de l'auditeur à distinguer sa propre contribution dans la musique finale est un élément crucial pour accorder une agentivité musicale aux utilisateurs individuels. Les concepts fondamentaux pour construire des communautés en ligne qui soient pertinentes pour la création musicale incluent :
>
> - Objectifs partagés
> - Réciprocité
> - Engagement
> - Conscience
> - Appartenance
>
> Dans le cas des systèmes présentés ici, les objectifs partagés sont inhérents à l'activité musicale commune, et l'interaction en direct permet la réciprocité entre les utilisateurs. L'engagement est un défi sans garantie – c'est par la richesse de l'expérience musicale que l'auditeurice peut être captivé. Dans un système interactif, cela dépend d'un sentiment d'agentivité, comme décrit plus haut, qui permet de prendre conscience de sa contribution à l'ensemble. En construisant des systèmes capables de translucidité réflexive, nous

[629] *Malleable Mobile Music* explore la création musicale collaborative via des appareils mobiles, permettant aux utilisateurs de participer à des performances musicales en réseau, favorisant ainsi une interaction musicale collective en temps réel.

[630] Internet Mixer propose une application en ligne pour le mixage collaboratif de pistes musicales, où les utilisateurs peuvent contribuer, mixer et évaluer des morceaux au sein d'une communauté musicale en ligne, facilitant ainsi la co-création et le partage de contenus musicaux.

> catalysons cette prise de conscience. Lorsqu'elle fonctionne, les auditeur·ces ressentent un sentiment d'appartenance à l'activité partagée.[631]

Je* m'appuie ici sur les travaux de Tanaka et de ses collaborateurices pour affiner ce que je* tente de développer autour de la notion d'*appartenance* et d'*espace moite*, dans les *mondes chorals*, en résonance avec l'approche de la *glu socio-affective* proposée par Aubergé et Sasa. Dans les systèmes musicaux interactifs, la *translucidité réflexive* désigne la capacité d'ue participante à percevoir et comprendre sa propre contribution au sein d'un collectif sonore. Ce processus renforce un sentiment d'agentivité, d'engagement et d'appartenance, catalysé par des objectifs partagés, la réciprocité et l'expérience sensible du son. Ce que Tanaka et ses collaborateurices mettent en lumière, je* le transpose dans l'idée que cette *translucidité réflexive* permet au *wetware*, nos corps conscients, affectifs, poreux, de ressentir une agentivité singulière, ancrée dans la perception fine de notre trace dans le flux collectif. Qu'il s'agisse d'une improvisation électronique ou d'une partie de JdR, ce qui émerge, ce que l'on pourrait appeler « fiction sonore », devient le garant de notre présence véritable auprès du groupe. Parce qu'elle matérialise à la fois notre pouvoir d'agir dans le récit commun, et notre~ disponibilité à être transformé·es par lui, cette fiction nous lie. L'enregistrement de *La Pulpe* à Euphonia incarne cela : notre~ capacité à faire exister le « א@ט~ » malgré la distance, à l'incorporer dans nos instruments, à faire vibrer une version située, sensible, partagée de נ@א~-même. Cette part de nous~ qui ne pouvait exister qu'à travers La Pulpe nous~ avait manqué. Le collectif, alors, amplifie cette sensation — non seulement par la coprésence de nos outils et de nos corps, mais par notre~ faculté à exécuter ensemble un mouvement, une chorégraphie de l'écoute, sans qu'א @ט~ n'ayons besoin d'en parler. Par l'écoute, א@ט~ nous sommes conduite·s là où א@ט~ désirions aller, sans même le savoir.

---

631 Notre traduction. Atau Tanaka, Nao Tokui et Ali Momeni, « Facilitating collective musical creativity » p. 6

Octobre et Décembre 2020 : Colloque sur l'intermédialité, en ligne (ИØU$)

Le passage qui suit est lui aussi rédigé par Leslie* toujours pour l'article *Le Plateau Ludophonique, Pour une rêverie radiophonique et intermédiales chez PŁΔ†Ø*[632]. À ce moment, Théo a quitté le projet et ИØU$ n'avons toujours pas terminer la résidence CR@UNIV à Grenoble. *Mommo* est rangé dans un tiroir car il ИØU$ ramène trop aux mois de confinement de l'année 2020. ИØU$ préparons alors avec Jérôme et James une performance en distanciel pour le colloque *Que faire de l'œuvre intermédiale ? Concep tion-Réalisation-Monstration-Réception-Archivage* organisé par Société Internationale d'Études Intermédiales (ISIS) et c'est cette étape de travail que Leslie* raconte ainsi que l'écriture d'une performance en ligne, *Journey Through Impossible Spaces*[633] :

(Leslie)

> Octobre 2020, à distance : La deuxième vague de la COVID-19 et la préparation d'un nouveau confinement les contraignent à travailler à distance. En préparation du colloque ISIS, ælles cherchent à reproduire une session d'improvisation radiophonique sous la forme d'une performance tout en pensant à des systèmes de communication silencieux, des gestes et des messages textuels pour interagir sans rompre le flux sonore. Le but de cette performance est de partager une pratique de création en coprésence des ures et des autres. Ælles décident de sécuriser l'espace par une structure d'improvisation plus rigoureuse et d'alléger le dispositif technique, afin d'être à l'adresse des invité·es du colloque et non d'ælles-mêmes.

---

632 Crys Aslanian et Leslie Astier, « Le Plateau Ludophonique, Pour une rêverie radiophonique et intermédiales chez PŁΔ†Ø ».
633 PLΔ†Ø, *a journey through impossible spaces*, 2020, en ligne, <http://archive.org/details/plato-a-journey-through-impossible-spaces>, consulté le 24 octobre 2024.

Novembre 2020, Marseille - Grenoble : Le colloque se déroule officiellement en ligne, ælles prennent la décision de réaliser une performance en distanciel et se confrontent à une contrainte liée aux spécificités du streaming, la latence. La latence est le temps qui existe entre le moment où l'on produit un son sous forme de paquet de données et le moment où un tiers perçoit ce son de son côté du réseau. Ce temps, ce délai, dépend autant du temps de conversion du signal analogique vers le numérique que du type de connexion internet des différentes participantes ou du protocole de mise en relation utilisé (pair-à-pair ou client-serveur. Les problèmes liés à la latence empêchent d'interagir de façon synchronisée et polyphonique. Les outils standards du distanciel comme Skype, Zoom ou Meet.jitsi ne sont pas pensés pour que les utilisateurtrices interagissent simultanément, et ce, pour deux raisons. Tout d'abord ces outils sont optimisés pour la parole, chacun parlant après l'autre. Ensuite la vitesse de transfert des données contient généralement 500 millisecondes de délai, ce qui ne pose que peu de problème pour parler. Pour jouer de la musique ensemble et cocréer en simultanée, ælles ont besoin d'une latence qui ne dépasse pas 30 millisecondes. Cependant, des solutions clients-serveurs permettent de contourner ces problèmes en synchronisant rétroactivement le signal audio de chaque parcipante s'ils ne sont pas séparés d'une distance supérieure à 800 kilomètres. Positionnées entre Marseille et Grenoble, ælles décident d'utiliser une de ces solutions en passant par la plateforme *Nucorder.* Ælles furent ainsi réparti·s de la manière suivante : Jérôme et James chacun chez eux à Grenoble avec des instruments de musique, de mixage et d'échantillonnage confectionnés par leurs soins et Crys et Leslie réuni·s dans le même appartement à Marseille autour d'un microphone, la plateforme *Nucorder* (voir figure 80) permettant de donner forme à un plateau-radio en distanciel.

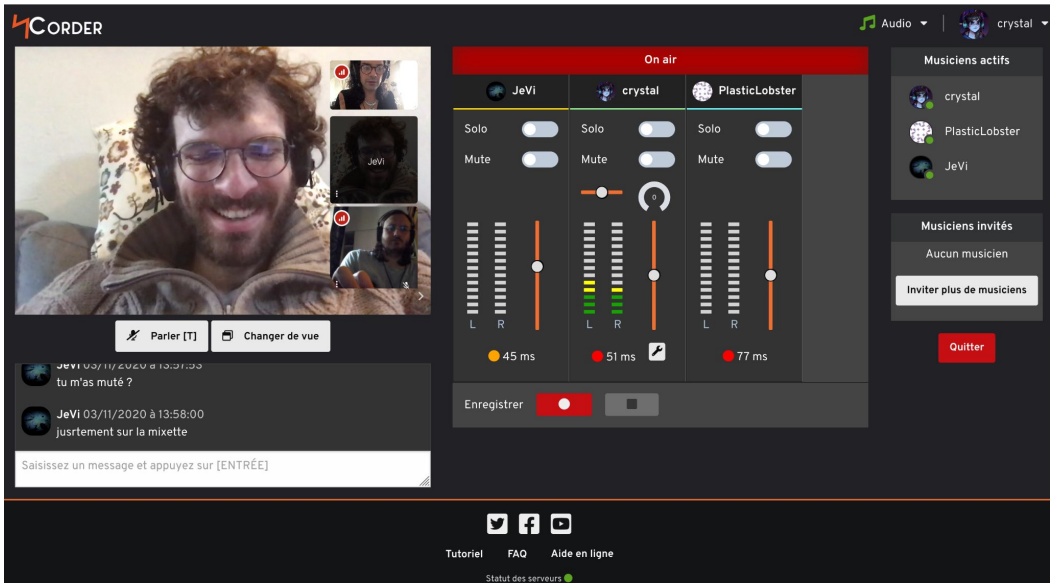


Figure 80 Capture d'écran lors des essais sur Nucorder

Comment penser l'écriture d'une performance en distanciel ?

Dix mois plus tôt, en Janvier 2020, durant la première session de travail à Grenoble, ælles expérimentent différentes manières de modéliser et d'arpenter l'espace radiophonique. Ælles comparent le plateau-radio à une machine poétique qui permet de construire un environnement de sons et de mots. En apparaissant, ces environnements vont conditionner des modes de circulation permettant d'expérimenter parfois le plateau comme un vaisseau sonore et narratif sur lequel ælles seraient toutes embarquées. Ælles décident d'habiter la métaphore en cherchant des manières de piloter ce véhicule. Peut-on, à la manière d'un vaisseau spatial, piloter à plusieurs en se partageant les commandes, le traitement et l'envoi de flux audio et de signaux ? Qui contraint la trajectoire ? Qui évite les obstacles ? Les contours et les destinations de ce vaisseau semblent dépendre de paramètres subtils liés aux agencements du plateau. En expérimentant le vaisseau narratif, ælles font de nombreux échecs : il n'est pas si facile de partager la fonction de pilote et de la transférer en cours de conduite, apparemment. Fortes de ces expériences de conduite, ælles élaborent entre octobre et novembre 2020 un protocole d'improvisation à distance et déplacent la métaphore du voyage vers celle du rituel d'invocation. Au centre du rituel, une voix pythique qui parle au « je » et celle d'une interlocutrice qui la guide, incarnées et improvisées respectivement par Leslie et Crys. En écho et en cadence, ces voix cherchent à donner forme à l'informe par un jeu de questions-réponses. Ce travail maïeutique est

amplifié à l'aide d'aèdes, James et Jérôme, qui produisent des impulsions et signaux musicaux à recevoir, à interpréter ou à laisser passer. Suggestions et interprétations se déroulent par des allers-retours constants, les aèdes écoutent le rythme et la mélodie de cette oralité inspirée par leurs compositions. Accordage, écoute, rétroaction et parfois Larsen, c'est par les échos produits grâce aux autres que chacun·e occupe la place qui lui convient.

Journey Through Impossible Spaces est un jeu d'improvisation sonore et narrative qui suit et conte les incarnations d'un·e métamorphe : une conscience dont la forme est malléable et qui s'adapte aux influx et aux espaces sonores qu'iel traverse, qui læ traverse ou qui læ constitue. L'existence de læ métamorphe est conditionnée et conditionne la création d'espaces : à travers iel, des espaces impossibles à parcourir deviennent narrativement sondables, des espaces oxymoriques imaginables. Co-conditionné par aèdes et pythies, l'espace sonore sert d'interface pour ælles et leur permet de générer, de construire et de faire évoluer forme, contour et profondeur de læ métamorphe. C'est ce même espace qui permet à læ métamorphe de s'incarner : avatar de mots et de sonorités, oscillation entre premiers et arrière-plans. En retour, la capacité de l'avatar à changer de forme est nécessaire aux participant·es pour explorer de nouveaux espaces. En 20 minutes, læ métamorphe doit émerger, prendre forme, se transformer et stabiliser cette forme nouvelle. Entre partition d'improvisation et oracle, la performance suit une série de questions qui oriente le destin particulier de læ métamorphe :

- *Maintenant que tu es debout, et que tu peux voir au loin, qu'est-ce qui attire ton attention ? Comment tes sens se dirigent-ils vers cet objectif ?*[634]

[...] Pour des difficultés techniques à faire passer *Nucorder* dans Zoom, la plateforme de visioconférence utilisée pour le colloque, et pour maintenir un espace d'écoute synchrone nécessaire à l'improvisation, ælles décident d'enregistrer une version en distanciel avant de

[634] La performance est en anglais car le colloque réunissait des chercheur·euses l'internnationaux.

la diffuser quelques minutes plus tard, au terme de leur communication universitaire. La performance est tout d'abord introduite par une citation de Sandy Stone[635] "Will the real body please stand up ?". Cette citation sur l'être cyborg pose une atmosphère d'hybridation où technique et vivant se prolongent et læs préparent à dépasser les frontières de l'individu. Puis, émergeant de la brume du réseau, Crys, Jérôme et James posent le décor et la première question :

- Quelles sont les choses que tu peux percevoir dans ton environnement immédiat ? (En gros plan) Qu'est-ce qui peut te soutenir pendant que tu essaies de te lever ?

Læ métamorphe incarnée par le timbre de la voix de Leslie commence par décrire ses perceptions, visuelles, tactiles, émotionnelles. Émergeant du chaos, quelque chose apparaît où le silence avant se tenait. Les perceptions auditives de læ métamorphe sont partagées avec l'audience et les interprètes. Leslie décrit ses sensations et permet à l'environnement d'émerger dans un mouvement phénoménologique spontané. En synchronie, Crys, James et Jérôme permettent à l'environnement de faire émerger læ métamorphe. Au milieu de la performance, iel prend conscience de sa nature et de ses capacités de changements. S'amorce ainsi une montée en puissance où formes, mouvements et espaces s'interpénètrent jusqu'à ce que læ métamorphe choisisse son incarnation finale et embrasse sa nature. Iel étend ses membres, étirent ses tenseurs, propulsent son énergie et parcourent la distance câblée du plateau en une fraction de seconde. Les auditeurtrices baignent dans un espace sonore dans lequel ni la narration ni le son ne prennent le pas l'un sur l'autre. Rémanence, tension, changement, dissolution et fixation. Dans cette relation de tissage,

[635] Allucquére Rosanne "Sandy" Stone (née vers 1936) est une théoricienne académique américaine, théoricienne des médias, autrice et artiste de performance. Elle est professeure associée émérite à l'Université du Texas à Austin, où elle a été la directrice fondatrice du Laboratoire des Technologies Avancées de Communication (ACTLab) et de l'Initiative des Nouveaux Médias dans le département de Radio-TV-Film. Stone a travaillé et écrit sur le cinéma, la musique, la neurologie expérimentale, l'écriture, l'ingénierie et la programmation informatique. Elle est considérée comme une des fondatrices de la discipline académique des études transgenres. « Sandy Stone (artist) », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Sandy_Stone_(artist)&oldid=1255002619>, consulté le 4 novembre 2024.

l'auditeurice aussi bien qu'ælles expérimentent l'aspect frêle de la construction perceptive et narrative de la réalité de læ métamorphe.

Si les *Mutires Mutantes* se concentrent sur la narration partagée et si *La Pulpe* développe son propre langage de branchement et de musique en réseaux, *PŁΔ†Ø*, représente une synthèse de ces deux approches. Les conditions difficiles de travail liées au confinement et la diversité de nøs approches, ИØU$ oblige à inventer une forme qui n'appartient à personne et qui pourtant ИØU$ ressemble. Cette forme est celle d'une improvisation radiophonique, dans laquelle deux musiciens accompagnent et influencent une conversation entre deux personnes, un entretien porté par une fiction qui mélange réflexion métaphysique, introspection et science-fiction. Sans jouer consciemment à *Mommo*, des fragments de certaines cartes y apparaissent malgré ИØU$. D'autres questions que je* pose proviennent de *STORYCΔRING*, demandant ainsi à læ métamorphe de décrire ses organes sensoriels. La fiction produite raconte une transformation, une métamorphose et celle-ci se nourrit des émotions de chacure depuis l'intérieur et l'extérieur de la fiction. La musique et les questions viennent influencer le cadre de la fiction, les réponses de Leslie*, depuis le centre de la fiction, ont une répercussion sur l'accompagnement et les questions que je lui pose en retour. C'est aussi la première fois que Leslie* prend une posture de joueuræuse et non de MJ. Eil expérimente un rapport d'improvisation moins scripté mais dont l'intention a été soigneusement discuté et travaillé en amont. De la même manière que *Mommo*, cette forme ИØU$ échappe sur le moment, les partipantes du colloque l'apprécient et ИØU$ font de bons retours, mais ИØU$ n'avons aucune idée de ce que ИØU$ venons d'accomplir et cela ИØU$ donne le vertige. ИØU$ n'y reviendrons pas durant plus d'une année.

Et toi,

Entre des graines et de la data

Quelles sont ces choses que tu transportes malgré toi ?

Ça fait quoi d'être autant ?

Janvier 2021 : Festival BFMO, La Déviation, L'Estaque (ɤ@ʯ~)

Figure 81Visuel réalisé pour la diffusion de Maléfiction sur Radio Grenouille

Janvier 2021, à L'Estaque. Sur le sol de la salle de concert, des matelas sont installés, et quatre enceintes sont disposées à chaque coin du lieu. Sur les matelas, des corps s'étendent, assis, entrelacées, allongés, les yeux fermés ou grand ouverts. Cela commence à faire un certain temps que ɤ@ʯ~ n'avons eu ni l'opportunité de répéter, ni celle d'assister à un concert ou même de performer en public. Pour cette évènement, l'enregistrement multipiste réalisé à Euphonia a été mixé par Aurélia

et Ludmila pour être diffusé en quadriphonie[636] à la Déviation durant *Bande FM Organisée*[637], un événement radio autonome et pirate, diffusant 12 heures de radio en continu en streaming et en FM. ɤ@ʮ~ avons nommé le mixage final *Maléfiction*[638] et celui-ci ɤ@ʮ~ sert de pièce de restitution pour Radio Grenouille qui le diffuse simultanément dans une version en stéréo dans le cadre de son programme, *La Radia*. Durant la diffusion de la pièce, les enceintes diffusent les pistes stéréo de chacun·e en tressant les stéréos des unes et des autres, réparties entre les quatre enceintes. Ce dispositif inclut ainsi le public dans l'entre-ɤ@ʮ~ qui a existé durant cette étreinte longue distance lors du premier confinement. Le paysage sonore tissé par no~ instruments commence à tracer un sillage dans l'écoute collective. Ce soir-là, ɤ@ʮ~ pouvons enfin être public de notre propre travail et profiter de la proximité charnelle du reste des auditeurices. La quadriphonie tisse alors un cocon constitué d'une première couche sonore et vibratoire. Les sons s'écoutent et se répondent en parallèle du souvenir d'une séance de travail entre réel et virtuel. Puis une seconde couche se tisse, une couche de regards, de complicité et de chaleur produite par les personnes présentes et partageant ce moment d'écoute. L'incantation électronique qui caractérise *Maléfiction* se déploie. Le kick de ma* boîte à rythme pulse d'une métrique implacable, la voix d'Aurélia psalmodie des mots incompréhensibles ornée de textures naturalistes invoquées depuis New Atlantis par Ludmila, enfin, Loli*

---

636 La quadriphonie, aussi appelée tétraphonie, est une technique d'ingénierie du son qui permet la restitution des musiques et effets sonores avec une impression d'espace accentuée, grâce à l'usage de quatre voies indépendantes : avant-droite, avant-gauche, arrière-droite et arrière-gauche.

637 Bande FM Organisée a été un événement organisé par douze collectifs radiophoniques de Marseille pour mettre en avant leurs pratiques. Il s'est déroulé sur vingt-quatre heures à la Déviation (L'Estaque). L'événement était diffusé par Radio Grenouille. Collectifs : Copie Carbone, Jef Klak, La Revue sonore, MONOBLOC, Radio Activité, Radio BAM, rΔΔdio cΔΔrgo, Radio Grenouille / Euphonia, Radio Galère, Radio Nunc, Shabba Radio et Tikka Radio.

638 La Pulpe, « Maléfiction », *La Radia*, [diffusion FM et quadriphonie], Euphonia, Marseille, 23 janvier 2021, en ligne <http://radia.fm/2021/03/show-832-malefiction-by-la-pulpe-for-radio-grenouille-euphonia/>.

produit une ligne de basse qui vacille à travers le motif tandis que ses aigus s'entêtent à vouloir le scier. Dans mon* imagination, *Maléfiction* manifeste alors une entité cyclopéenne invoquée par l'électronique de no~ quatre entité-instruments. Une créature gigantesque dont il semble difficile de faire le tour, une forêt luxuriante en mouvement qui avance simplement à son rythme, gauche et assertive. Ce soir, rejouée sur enceintes, c'est la créature qui joue pour ʁ@ʟ~, pour le public, et son étreinte avec est bien réelle.

Figure 82 Loli (casquette blanche), Aurélia, Crys et Ludmila allongées, au centre de la quadriphonie à la Déviation*

À propos du dispositif de diffusion de *Maléfiction*, Ludmila dans sa thèse dit que « le point d'écoute idéal, celui de l'aire intermédiaire d'expérience, était alors au centre de la quadriphonie[639] ». Il a longtemps été difficile de définir la nature des enregistrements

[639] Ludmila Postel, « Arts du son et jeux vidéo », *op. cit.* p. 181

liés aux différents travaux proposées par rΔΔdio cΔΔrgo, *La Pulpe*, *Les Mutires Mutantes* où *PŁΔ†Ø*. Avec *STORYCΔRING*, cette thèse s'est intéressée à la notion d'*actual play*, qui consiste à montrer des gens en train de jouer ensemble et à valoriser ce qui est en train de se faire. La recherche de Ludmila sur les liens entre jeux vidéo et improvisation sonore propose une clé de lecture sur ce qui se joue durant ce type de pratique collective propre au direct, à la *liveness* d'Auslander (1999), c'est qu'elle montre à voir cette *aire intermédiaire d'expérience* qui est en train de se faire. La différence entre les premières expériences de rΔΔdio cΔΔrgo et celles réalisées dans cette partie 4, c'est de pouvoir générer cette *écoute déréalisée*. Les premières expériences témoignaient d'un entre-soi en train de faire mais pas nécessairement de constitué. Le temps de recherche mis en place entre DUUU Radio et Euphonia, a montré l'importance de refuser les temps de restitutions trop rapides. Tout d'abord pour justement éviter le type d'expérience précipitée où collectivement personne ne sais exactement ce qu'il est prêt à partager, ni dans quel ordre. C'est souvent le type d'expérience durant lesquelles la grille radiophonique va permettre de décider dans quel ordre chaque chose sera montrer, mais qui participe aussi à diviser les buts et les objectifs de chacun. Dans le cadre des émissions *La Pulpe* à l'ESA-Aix, nous avançons que ces projets permettent d'écouter des *aires intermédiaires d'expériences* diverses, contenues dans une aire de durée plus longue soutenue techniquement et logistiquement par Aurélia et moi* afin que les émissions aient un début et une fin. Dans le cas de *Maléfiction*, la diffusion permet de ɤ@ʯ~ écouter jouer, six mois après l'enregistrement et de ɤ@ʯ~ sentir émus parce que ce que ɤ@ʯ~ écoutons. L'enregistrement ɤ@ʯ~ offre à entendre un reflet de « ɤ@ʯ~ » en tant que collectif; et cette expérience a renforcé notre~ complicité. À travers cette écoute ɤ@ʯ~ comprenons dans quelles mesures les points proposés par Tanaka, sur la *translucidité-réflexive*, comme les objectifs, la réciprocité ou l'engagement sont bien présents et partagés dans le son diffusé comme dans no~ corps d'auditeurices. Cela en exacerbe à la fois notre~ conscience de ɤ@ʯ~-même et notre~ *appartenance.* Le tout se transmettant au reste du public.

Il ne semble pas nécessaire de venir évaluer ou proposer une impression sur un éventuel indice d'humidité, *Malédiction* est une expérience de jeu très sensuelle dans l'écoute, au moment de l'enregistrement comme de la diffusion. Le *wetware* semble avoir tout imbibé, des machines jusqu'au réseaux en passant par les interfaces graphiques, par *vagues de smoothy, cyborg et fruitées à la fois*. *Maléfiction* est aussi intéressante pour sa part d'ombre qui n'est pas nécessairement audible. Il n'est pas possible de comprendre l'indice de luminosité de *Maléfiction* si l'on ne réalise pas que l'enregistrement a eu lieu le 19 Mai 2020, 8 jours après un confinement d'un mois et 25 jours . Cette pièce ne possède cette qualité d'écoute et de jeux en distanciel que parce que les circonstances ɤ@ʯ~ ont contraintes à la distance pour une durée indéterminée. L'indice de *luminosité* que je* tente ainsi d'élaborer s'intéresse ainsi autant à ce qui peut être révélé comme ombre ou comme vulnérabilité durant la création d'un *monde choral*, que celle qui se cache derrière une improvisation qui n'exprime principalement que de la joie. *Maléfiction*, tout comme le principe d'étreinte télématique, sont des gestes qui permettent de *compænser* un manque de proximité et d'attachement. Ici, précisément lié au fait d'avoir été confinée pour une durée indéterminée.

Mai 2021, Performing Art Forum, Saint-Erme-Outre-et-Ramecourt (ᘐoo*)

(Crys)

Installée dans la pénombre d'un salon d'un autre âge, chacune décrit le fragment d'une scène imaginaire que ~~nous~~ ᘐoo* observerons à quatre. Ces fragments décrivent des moments de complicité entre des êtres qui vivent à la surface et d'autres à la sous-face d'un monde aquatique, une version de la Ville de Rennes engloutie par la montée des eaux. Il y est question de branchies, de photosynthèse et de la possibilité de vivre dans un espace restreint, l'*interface* qui permet à ces deux espèces de cohabiter si elles le désirent. Pour cette partie de STORYCΔRING, il n'y a désormais plus de cartes à tirer ni de joueuse à mettre au centre. Une diégèse a été composée à la volée quelques jours plus tôt et ~~nous~~ ᘐoo* la modifions entre chaque session si nécessaire. Nos* histoires parlent de transidentité, de deuil, de peur, de communauté. ~~Nous~~ Amarin*, Darius*, Aurélia et moi-même* sommes en résidence dans un couvent désacralisé dédié aux pratiques performatives[640] et aucune restitution n'est prévue à la fin du séjour. La restitution aura lieu ailleurs, dans une autre forme et dans un autre temps. Les textes auront eux aussi transitionné d'une

[640] « PAF (=Performing Arts Forum) est un lieu pour les praticiens professionnels et en devenir ainsi que pour les activistes dans les domaines des arts de la scène, des arts visuels, de la littérature, de la musique, des nouveaux médias et de l'internet, de la théorie et de la production culturelle, ainsi que pour les scientifiques qui souhaitent rechercher et déterminer leurs propres conditions de travail. PAF est destiné aux personnes capables de motoriser leur propre production artistique et production de savoir, sans seulement répondre aux opportunités offertes par le marché institutionnel. Initiée et gérée par des artistes, des théoriciens et des praticiens eux-mêmes, PAF est une institution informelle, créée et innovée par ses utilisateurs. Ni un lieu de production et de spectacle ni un centre de recherche, c'est une plateforme pour tous ceux qui souhaitent élargir les possibilités et les intérêts dans leur propre pratique de travail. » *Pa-f*, en ligne, <https://www.pa-f.net/>, consulté le 4 novembre 2024.

forme orale vers une forme écrite et s'incarneront dans une lecture polyphonique. STORYCΔRING n'est pas une pratique performative tout comme elle n'est pas une forme spectaculaire. STORYCΔRING est une pratique d'écoute et à cet instant notre* écoute nous fait vivre un crépuscule aquatique dans lequel s'entremêlent crushs, dîner flottant et libération des corps sous la pluie. En même temps, nos* corps bien réels sont eux aussi en train de se libérer ou de transitionner dans des directions qui n'appartiennent qu'à eux. Pilules contraceptives, patchs d'œstrogènes ou ampoules de testostérone font désormais partie de nos trousses de toilette tout comme les SPM, la dépression ou la transition de genre et les euphories collectives. L'écoute que ~~nous~~ ᘛoo* déployons lorsque ~~nous~~ ᘛoo* jouons ensemble, ~~nous~~ ᘛoo* l'appliquons à nos corps, acceptant la variété de leurs accordages, embrassant leurs dissonances et amplifiant leurs euphories. Le rapport que nous entretenons avec STORYCΔRING a changé nos corps en préparant le terrain afin de *muter sans promesse*. Les JdR et la narration ont cette capacité de ~~nous~~ ᘛoo* permettre de faire les *mises à jour* de nos imaginaires par le virtuel. Désormais, ce sont nos* corps apaisés qui produisent des mises à jour sur le système de jeu. Au début, ~~nous nous~~ ᘛoo* ᘛoo* projetions dans des corps très loin des nôtres pour y soigner par la narration partagée des angoisses et des traumatismes ou y vivre des sexualités fantasmées. Les corps et les avatars que nous y déployons désormais sont très proches des nôtres et les histoires que ~~nous~~ ᘛoo* y inventons constitueraient les premiers matériaux pour une littérature jeunesse *queer*. Des histoires quotidiennes, des histoires sur comment faire le premier pas pour parler à quelqu'un, pour se sauver soi-même ou pour parler de ses émotions à une autre personne.[641]

[641] Crys Aslanian et Darius Grenier, « STORYCΔRING, Jeux de ficelles, intercréativité et sympoïèse des corps et des sexualités trans* chez les Mutin·e·s Mutant·e·s ».

Figure 83 Aurélia, Darius et moi* dans une salle de travail à PAF*

a) Au bout du « nous » l'identité nova.

L'enjeu de la *SF Obscure* ne réside pas seulement dans la réactivation d'un passé à intégrer, ni dans la fusion avec un présent collectif jusqu'à l'effacement de *Soi*, mais dans l'usage conjugué du passé et du présent pour spéculer un *Soi* futur, désirable, transformé. Cette projection identitaire, un *Soi* capable d'intégrer son histoire, d'être présent à lui-même que j*'appelle « identité nova ».

La résidence avec les Mutires Mutantes marque la dernière étape d'un cycle. 𝒪oo* aimons toujours le système et les récits que *STORYC∆RING* rend possibles, mais ces histoires, désormais, ce sont nos* vies qui les racontent. *STORYC∆RING* est un moteur narratif conçu pour produire une *SF Obscure*, nourrie par les ombres de chacunx, animée par des principes d'intercréativité

hérités du jeu de rôle. 𝒟oo* avons identifié que l'une des spécificités de la création radiophonique réside dans la nécessité de mentaliser l'instant, de le visualiser sans appui visuel, à la seule force du son et de l'imagination. Il en va de même pour l'oralité, et pour la notion d'incorporation dans le cas de *STORYC∆RING*, cette capacité à habiter simultanément un monde et un *Soi* fictionnalisé, un avatar, en constante interaction entre le réel et la fiction, un *Soi abymé*.

Dans les univers de *SF Obscure*, monde et avatar sont constitués de fragments intimes. L'incorporation se fait par des contributions plurielles, narratives, affectives, spatiales, mécaniques où l'arrière-plan émotionnel est aussi dense que l'intrigue. Modifier une règle, faire bouger un personnage, c'est déplacer une peur, une boule au ventre, une mémoire. *STORYC∆RING* crée ainsi des mises en abyme de nos* fragilités réelles, dans un cadre suffisamment sûr pour s'exercer à s'y centrer~décentrer~recentrer.

Comme décrit à propos de *Tr∆ns∆tlas*, la construction d'une diégèse partagée se fait par empilement, jusqu'à ce que chaque participant[e] ressente une forme de stabilité lorsque le monde devient « habitable ». C'est ici qu'émerge un parallèle avec le *novum* de Darko Suvin : cette chose nouvelle, étrange mais plausible, qui distancie et transforme et qui selon Suvin serait le propre de la science-fiction littéraire. Suvin, suivant Brecht, parle de *cognitive estrangement*, l'étrangeté comme pivot narratif. Là où Suvin l'ancre dans la cohérence diégétique, Brecht la produit à travers des stratégies formelles. La chercheuse

Héloïse Brézillon, dans sa thèse[642], éclaire cette distinction : chez Suvin, le novum se manifeste à l'intérieur même de l'univers fictionnel par des éléments étranges mais rationnels, tandis que chez Brecht, c'est la forme, l'écriture, la mise en scène, le langage, qui produit l'effet de distanciation. Or, chez les Mutires Mutantes, les mondes que 𝒪oo* créons ne reposent pas sur une plausibilité rationnelle, mais sur une cohérence affective, esthétique, désirante. Ces mondes se construisent par empilement, entrecroisement, friction parfois, jusqu'à accueillir les visions, les sensibilités et les besoins de chacure. Cela demande un effort actif d'écoute et de renoncement, certaines spéculations s'effacent pour que d'autres puissent coexister. Ce qui pouvait apparaître comme incohérent devient alors vibrant, inclusif, audacieux. Dans ces mondes stabilisés, 𝒪oo* parvenons à 𝒪oo* y projeter. Nos avatars sont des relais affectifs de nos* *Soi*. *STORYC∆RING* permet d'y vivre des expériences transformatrices, des conflits, des impasses, des vulnérabilités qui trouvent dans la fiction co-générée une résolution symbolique. L'*identité nova* est cette version de *Soi* qui résulte de l'expérience acquise par le virtuel de la *SF Obscure* ; 𝓞oo* parlons alors de « mise à jour existentielle. »[643]

Lorsque 𝓞oo* sommes à PAF, l'expérience *STORYC∆RING* à presque deux ans et ce qui 𝓞oo* effrayait fait désormais partie de nos* existences, s'inscrivant largement dans nos* corps et nos* sexualités. Même si 𝓞oo* prenons beaucoup de plaisir à travailler ensemble et à terminer d'utiliser la bourse de la Région Centre-Val de Loire dans un lieu incroyable, jouer à *STORYC∆RING* ne

[642] Héloïse Brézillon, « Du genre au geste littéraire : les troubles de la science-fiction, poésie et performance. », Pratique et théorie de la création littéraire, CY Cergy Paris Université, 2024, p. 48-49
[643] Crystal Aslanian et Darius Grenier, *STORYC∆RING, Utopie Collective Des Corps Et Des Sexualités Dans L'étreinte Radiophonique.*

représente plus un enjeu mais simplement un quatuor de « je », reconnaissant[e]s et émancipé[e]s du besoin du « nous » au profit d'une joie d'être ensemble.

Figure 84 Ensemble des déclencheurs produit durant la résidence à PAF

Juillet 2021 : Vilaine Planète, les Ateliers du Vent, Rennes (ơ oo*)

Figure 85 Visuel pour la lecture lors de Vilaine Planète

Les 3 juillet 2021, les *Mutires Mutantes* sont invité·s à l'évènement *Vilaine Planète* aux Ateliers du Vents, à Rennes, là où rΔΔdio cΔΔrgo est né·. Aurélia ne peut pas ce joindre à ơoo* car elle a une formation en chant traditionnel de son côté et Amarin*, Darius* et moi* décidons d'écrire une performance. ơoo* reprenons les notes et certains enregistrement réalisés à PAF et ơoo* mettons au travail. ơoo* produisons alors six textes dont ơoo* ơoo* répartissons l'écriture et structurons ainsi un programme à la manière d'une grille radiophonique. Le premier texte est une diégèse du monde dans

laquelle se déroule nos* histoires. Sur l'enregistrement[644], de 0:00 à 05:00 minutes, nous pouvons entendre la voix d'Aurélia qui ᘛoo* avait envoyé un enregistrement. Sa voix décrit les enjeux de ce monde, d'une version engloutie de la ville de Rennes, de la différence entre les surfaciens qui vivent au sommet des immeubles qui n'ont pas été englouti et dont les corps commencent à photosynthétiser, tandis qu'au niveau de l'eau, les classes défavorisées en muter afin de pouvoir se déplacer dans l'eau. Toute fois ces derniers sont condamné·s à à vivre quelque part entre la sous-face et la surface de l'eau, c'est-à-dire l'interface entre l'air et l'eau. Derrière la voix d'Aurélia, il y a des nappes de synthétiseur. La suite d'accord évoque quelque de pesant et mélancolique. La deuxième histoire est principalement lu par Darius*, celle « Du Danseur ». Il décrit d'un moment de danse qui tourne mal, d'un danseur qui rate quelque chose d'important devant les autres, et d'un autre personnage, « Le reflet » qui voudrait pouvoir intervenir et qui ne sait pas comment s'y prendre. Peu importe les solutions que lui proposent les autres voix, « Le reflet » ne peut qu'admettre son impuissance à ne pas parvenir à être là pour l'autre. Derrière cette histoire, se cache celle d'un deuil d'une personne issue de nos* communautés qui est décédé·e et à qui Darius* n'a pu dire au revoir. Le texte est accompagné d'un son continu lourd et saturé. À 10:18, le son se coupe et la voix d'Amarin enchaîne avec une autre histoire, celle d'Onde. Pour cette lecture, il n'y a pas de fond sonore, ᘛoo* expérimentons une lecture chorale en partie improvisée. ᘛoo* ᘛoo* coupons la parole et avons des points de repère, mais l'exercice n'est pas encore maîtrisé. Onde est une humaine qui comprend qu'elle n'est pas à l'aise avec son identité d'humaine. Onde se projette dans un autre corps et un autre genre. Le genre d'Onde est amphibien et son corps d'humaine la met mal à l'aise. Onde expérimente des techniques pour changer de genre et pour passer pour amphibien :

644 Les Mutin·e·s Mutant·e·s, « Vilaine Planète », *StoryCΔring*, 3, Les Ateliers du Vent, 3 juillet 2021, en ligne, <https://archive.org/details/perfo-juillet-21-adv>.

> Elle pourrait huiler entièrement son corps et le recouvrir de poussière de coquillage, ceux qui trainent dans la salle de bain du lieu où elle habitait jusqu'à présent, devenir nacrée, bouger dans une nouvelle enveloppe sensorielle, et se rendre compte qu'avec sa couleur vert-pousse, la nacre rappelle la couleur de l'écaille tant imaginée.

Onde rencontre alors Balthazar qui lui aussi est trans-amphibien et qui lui partage ces techniques et son expérience pour nager plus longtemps à la sous-face de l'eau et lui recommande l'utilisation de planche à voile pour flotter à la surface de l'eau. Autour 15:00, ma voix entame l'histoire de Swann qui est l'enfant d'un amphibien et d'une pêcheuse d'huître. Swann est originaire d'un habitat collectif qui s'appelle la Bogue[645] et part avec ces camarades à un rendez-vous militant à Notre Dames des Calanques à proximité de la Nantes Engloutie. Elle y rencontre Onde et ressens une grande curiosité pour cette personne. Cette histoire raconte à la fois comment faire des premiers pas pour faire connaissance entre amphibiens mais aussi tente de mettre en scène avec tendresse la réaction de Swann lorsqu'elle réalise qu'Onde est trans-amphibienne. En arrière-plan, le synthétiseur joue de manière aléatoire de longue note avec un timbre d'orgue. La lecture est partagée mais pas improvisée. Chaque phrase doit être lu en entier et l'on doit passer le relais lorsque l'on a fini de lire :

- Swann réalisa qu'Onde nageait plus lentement.
- Swann réalisa que la discussion sur les amphibiens semblait mettre Onde mal à l'aise
- Swann réalisa qu'Onde semblait aussi avoir besoin de nager à proximité de la surface.
- Puis une avalanche de détails se révéla à Swann tout comme elle ne put s'empêcher de mener une enquête et de chercher des indices.

La cinquième histoire raconte, elle aussi, une histoire de mentorat et de premier pas. L'histoire de Ponyo qui se sent appelé à par l'océan mais à qui ces parents n'ont pas

[645] La Bogue fait référence à la colocation d'Amarin et Darius qui s'appelle La Châtaigne

appris à nager. L'histoire d'une sensation de répulsion et de peur à l'adresse d'une chose qui le fascine et d'une rencontre avec un voisin amphibien, Altar qui prend Ponyo sous son aile et qui lui permet de rentrer en contact avec sa part amphibienne. Un bruit de ressac synthétique accompagne la lecture qui, pour amplifier le manque de fluidité de Ponyo, est marqué par le fait que ꝺoo* ꝺoo* coupons la parole durant la lecture. L'histoire n'est pas tant une histoire de *coming out* trans qu'une histoire de peur, d'anxiété et de crise d'angoisse. Ici la métaphore de l'océan et des amphibiens sert de prétexte pour symboliser le sentiment d'impuissance qui traverse les personnes atteintes d'anxiété lorsqu'iels se retrouvent à faire quelque chose qui les fascine autant qui les effraie. La dernière histoire commence autour des 27:30. Son écriture a été un exercice un peu différent des autres histoires. Ici aucune d'entre ꝺoo* n'est au centre de la fiction et la technique narrative est parfois appelé *feel good* sur certains forums de JdR. Jouer *feel good* c'est jouer en décrivant ou en racontant des scènes douces et agréables. Pour celle-ci ꝺoo* avions imaginer à PAF, à la manière de la construction d'une de nos* diégèses, la description d'un après-midi joyeux entre tous les personnages que ꝺoo* avons inventé. C'est un exercice de visualisation où chacure ajoute par-dessus, ou à côté de ce qui a été décrit par les autres sans le remettre en cause. C'est un moment durant lequel ꝺoo* fabriquons un souvenir collectif très précis, un tableau imaginaire et qui ꝺoo* marque. À ce titre, cette improvisation *feel good* peut-être envisagée comme un geste complémentaire à celui d'une création de diégèse. Fabriquer une diégèse implique de collectivement décrire un monde depuis l'extérieur, de regarder ce monde avec de la distance et de la hauteur, tandis que cette longue description d'un après-midi de jeu autour d'orques et de planches à voile implique de décrire le monde depuis l'intérieur, c'est-à-dire une fois que ꝺoo* sommes touxtes en mesure de l'habiter et de s'y incorporer ensemble.

Figure 86 Darius, Amarin* et moi* pour le dernier plateau des Mutin·es Mutant·es*

Vilaine Planète est un ensemble de textes doux-amers. Le degré de complicité entre les Mutires Mutantes fait que le processus de *SF Obscure* est entièrement intégré, plus besoin de cadre explicite : la fiction agit depuis l'intérieur du lien. La glu qui 𝒪oo* relie permet à la fois de transmettre, de célébrer, de maintenir. Elle est la matière même de notre écoute partagée. Tout est soin, dans la façon dont ces textes ont été écrits : le choix du lieu, la séparation entre temps d'émergence et temps de réécriture, les lectures croisées, les nappes sonores qui accompagnent plutôt qu'elles n'habillent.

L'indice de luminosité humide : goutte de rosée sur toile d'araignée, en contre-jour du soleil couchant sur un littoral post-apocalyptique. La glu : condensat de Bose-Einstein, liquide et gazeux en même temps dans un contenant transfictionnel. L'effondrement du monde et la montée des eaux de la Rennes engloutie ne 𝒪oo* empêcheront pas de prendre soin de 𝒪oo*.

Si 𝒟oo* devions évaluer la qualité d'un plateau par la densité de la connexion entre les participantes, la part de vulnérabilité offerte, la translucidité réflexive permise par la fiction, alors Vilaine Planète atteint un seuil rare : un monde choral devenu chœur. La sensation d'appartenance est pleine. Chacunx existe à travers les mots des autres, sans être effacéx. La ville engloutie, ses archétypes, ses récits sont devenus l'avatar de notre collectif, sa version diégétique en mouvement. Par-delà l'identité nova individuelle, c'est un « 𝒟oo* » narratif qui a émergé, un « 𝒟oo* » audible, incarné dans la manière même dont la fiction se construit et se diffuse.

Et c'est là que *STORYC∆RING* laisse son empreinte la plus subtile : non comme rituel à répéter, mais comme mutation accomplie. Ce que cette pratique a permis, c'est un geste démiurgique sans autorité, un pouvoir de modeler depuis l'intérieur de la relation. Le *dæmonique* n'a plus besoin d'être convoqué, il agit. La translucidité réflexive ne cherche plus à être prouvée, elle se sent. *STORYC∆RING* n'est plus requis, non parce qu'il est fini, mais parce qu'il s'est incorporé, déplacé, répandu. Il a quitté le dispositif pour s'installer dans les corps, les silences, les structures mêmes de nos récits.

Ce que 𝒟oo* portions ensemble est désormais *outre-médial*, trans-affectif, translucide, et donc joyeusement hanté puisque cela passe à travers les murs et les limites du dispositif. Une manière d'exister à plusieurs dans un *monde abymé*, sans avoir besoin de rituel, parce que le collectif est devenu le rituel lui-même.

Septembre 2021 : Maison de la Création et de l'Industrie, Grenoble (ИØU$)

Je* retourne seule à Grenoble pour travailler avec James afin de préparer la fin de la résidence pour décembre. Leslie* travaille à Monaco et Jérôme est très pris pour un futur travail. L'espace de recherche-création que James et Jérôme ont créé au sein du GIPSA-Lab ne va pas être maintenu et leur travail à l'université s'arrêtera peu après la fin de nøtre résidence. ИØU$ travaillons avec James sur un énième outil que ИØU$ n'utiliserons pas qui consiste à créer un effet sur la voix pour « flouter » les syllabes. L'idée est de trouver le réglage qui permette au cerveau d'identifier des mots et des phrasés s'ils ont déjà été écouté par la reconnaissance de la prosodie et l'attaque sur certains sons entendus au préalable.

À ce moment, je* travaille sur des structures narratives que je détourne pour écrire des articles universitaires. Je combine pour cela différents systèmes. J*'utilise principalement Fabula[646], qui reprends la structure du « voyage du héro » (Campbell 1949)[647] qui raconte toujours l'histoire d'un protagoniste, plutôt masculin qui part de chez lui pour affronter des dangers extérieurs afin de passer dans l'âge adulte. Ce système de Fabula qui fonctionne avec des cartes, je* l'hybride avec celui du « labyrinthe de l'héroïne »[648] (Burton 2024) qui raconte non pas l'histoire d'une personne qui part de chez elle, mais celle d'une protagoniste dont le monde d'origine la met mais en danger et difficulté. Cela me permet d'envisager l'écriture scientifique de la recherche-création à travers un prisme narratif pour

[646] *Les cartes Fabula Storytelling*, en ligne, <https://sefirot.it/fr/fabula-deck/landing>, consulté le 5 novembre 2024.
[647] Joseph Campbell, *The hero with a thousand faces*, 3rd ed, Novato, Calif, New World Library, coll. « Bollingen series XVII », 2008
[648] Douglas A. Burton, *The Heroine's Labyrinth: Archetypal Designs in Heroine-Led Fiction*, Silent Music Press, 2024. En 2021 la structure narrative était accessible depuis le site de l'auteur.

structurer l'écriture de certains articles (voir figure 87). Ce geste de mélanger structure littéraire et démarche scientifique a pour but de réduire l'effet de *fragmentation* que produisent parfois allers et retours entre pratique et théorie, entre geste artistique et geste universitaire, où comment rester *Soi* dans un processus de recherche-création.

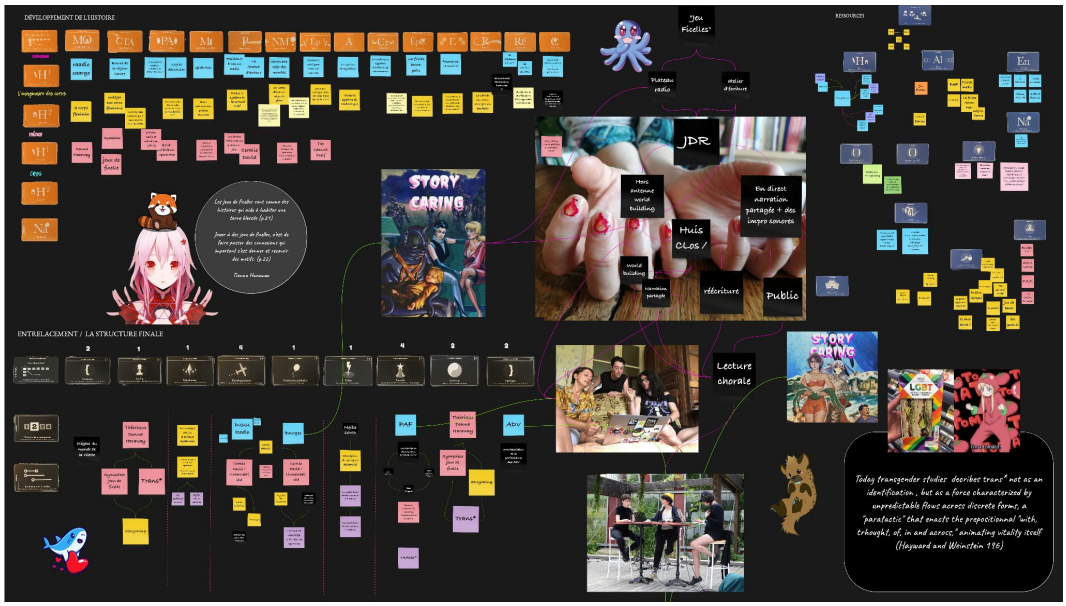


Figure 87 Miro utilisant Fabula pour l'écriture de l'article « STORYCΔRING, Jeux de ficelles, intercréativité et sympoïèse des corps et des sexualités trans chez les Mutin·e·s Mutant·e·s*

Durant cette semaine de résidence, Leslie* et moi* échangeons par messagerie et par téléphone afin de déterminer ensemble la manière dont ИØU$ finirons la résidence à la fin du mois de novembre. ИØU$ décidons alors que ИØU$ de finaliser *Mommo* pour écrire une performance d'improvisation radiophonique avec Jérôme et James. Je* partage à Leslie* les recherches que j'ai faites autour de la notion de labyrinthe, notamment dans un chapitre de *The Pagan Book of Living and Dying* (Starhawk 1997)[649]. Dans les croyances néopaïennes des sorcières

[649] Starhawk et M. Macha NightMare, *The pagan book of living and dying: practical rituals, prayers, blessings, and meditations on crossing over*, 1st ed, San Francisco, HarperSanFrancisco, 1997, p. 93-97

californienNes[650], le labyrinthe est une métaphore de la transformation au sein d'une structure, d'un schéma mental dans lequel on accepte de se perdre (*release*), de renoncer (*death*) lorsque l'on en atteint le centre et d'en ressortir sous une autre forme (*rebirth*). ИØU$ décidons d'utiliser cette structure pour procéder à une réécriture des cartes de *Mommo*. Ainsi les cartes seront réparties entre trois niveaux de labyrinthe qui correspondent à la manière dont y entre et sous quelles formes, à la manière dont y atteint le centre pour y changer ou s'y transformer et à la manière dont on en sortira. C'est ce type d'articulation qui ИØU$ manquait en Mai 2020, savoir comment se conduit le tirage et pouvoir partager entre læ MJ, le système de jeu et læ joueuræuse qui expérimente le labyrinthe la responsabilité de ce que l'on appelle en JdR la sécurité émotionnelle. La sécurité émotionnelle et découle des théories de l'attachement (Bowlby 1969)[651] et (Ainsworth 1978)[652], elle correspond au sentiment de confiance et de stabilité dans une relation, qui permet à une personne de s'exprimer librement sans craindre le jugement, le rejet ou la moquerie. Dans un contexte de sécurité émotionnelle, une personne se sent acceptée et soutenue, ce qui favorise les interactions ouvertes et authentiques, essentielles au bien-être psychologique. En Mai 2020, il ИØU$ manquait les outils nécessaires et le recul de cette sécurité émotionnelle et désormais, entre de l'expérience acquise par nombreuses parties de JdR en ligne, et la mise en place de discussion entre ИØU$, ИØU$ sommes en mesure de préciser les contours d'un objectif commun avant de tenter une expérience qui ИØU$ donne le vertige.

Ces échanges je* les partage à James avec qui ИØU$ spéculons les possibilités d'un labyrinthe *binaural*, c'est-à-dire un espace au casque qui simule une

650 *Ibid*.
651 John Bowlby, *Attachment and loss. 1: Attachment*, Harmondsworth, Penguin Books, coll. « The international psycho-analytical library », 1981, 477 p.
652 M. D. S. Ainsworth et al., *Patterns of Attachment: A Psychological Study of the Strange Situation*, Hoboken, Taylor and Francis, 2014, 702 p.

déambulation dans un espace sonore en 3D. La communication entre James et moi* passe par la création d'outil que ИØU$ n'utilisons pas forcément. Ce geste de création d'outil est la manière dont lui et moi* écrivons des diégèses pour savoir si chacun comprend l'autre, c'est l'un des niveaux de *plateau*, propre à ce projet. La création d'outil dans cette recherche est un support, une interface qui ИØU$ permet à chacun de traduire l'autre, de la même manière que *Mommo* entre Leslie* et moi*, *STORYCΔRING* pour les *Mutires Mutantes*. ИØU$ ou que les systèmes de branchement intermédiaux entre de *La Pulpe*. James et moi* synthétisons la somme de nøtre échange sur un document graphique (voir figure 88) pour le transmettre à Leslie* afin d'avoir un plan pour préparer nøtre sortie de résidence, avant de ИØU$ donner rendez-vous fin novembre.

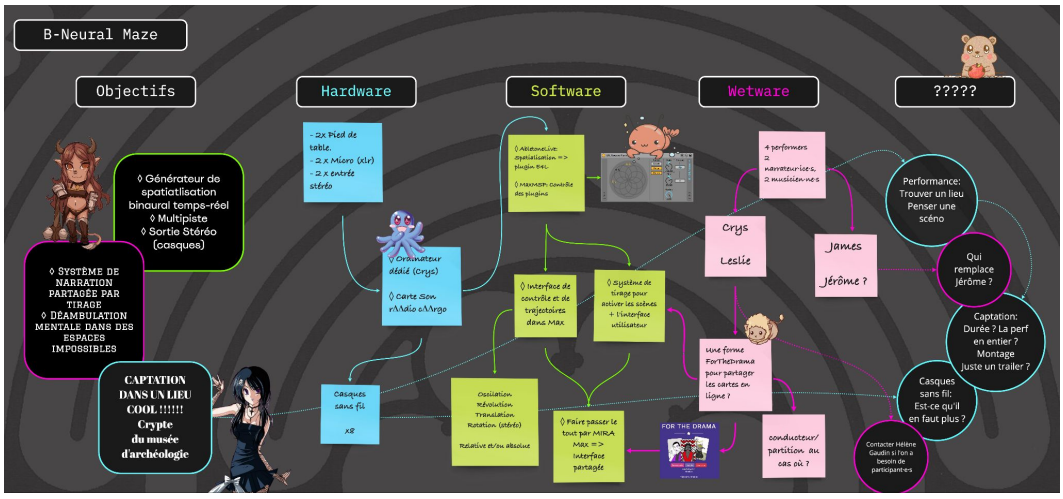


Figure 88 note graphique réalisé sur Miro pour transmettre les orientations prises à Leslie à propos de nøs idées de labyrinthe.*

Novembre 2021 : Crypte du Musée d'Archéologie Saint-Laurent, Grenoble (ИØU$)

(Leslie)

Novembre 2021, Grenoble :

À la confluence d'outils et de technologies manipulés par chacun·e, ælles développent des pratiques d'écoute et de jeux, cherchant à faire circuler l'attention pour générer des fictions sonores hybrides où sons, voix et images s'entretissent et se complimentent. Pour finir la résidence CRÉ@UNIV, ælles optent pour une performance en huis clos captée. Pour rendre compte et partager cette recherche sur le plateau dans toute sa richesse intermédiale de sons, de vibrations et de signes, faire apparaître les stimuli d'accordage et d'écho, la forme vidéo semble un complément essentiel à la performance sonore. La configuration vidéo permet aux spectateurices de naviguer dans la composition en train de se faire en démêlant du récit ce qui se joue en termes d'émergence et de communication. Ælles installent le spectatorat au plus près du plateau. Comme une impulsion, l'attention circule entre les regards, les gestes et les tensions d'improvisation.

Les deux mains dans la cendre est une performance pour un public asynchrone. Le son de la vidéo n'est pas monté, la temporalité reste inchangée, mais elle est mixée grâce à un enregistrement en multipistes. Ælles sont connecté·es par des casques sans fil, par leur présence à nouveau possible en un même lieu et par le froid de la crypte du Musée Archéologique Saint Laurent un jour de neige. Le plateau n'émet pas plus loin que les casques sans fil par système VHF, *very high frequency*. Appareillés de casques, Jules et Ben captent la performance, faisant de toutes les personnes présentes des participant·es. La performance se construit, elle, autour d'un oracle narratif : *Mommo*.

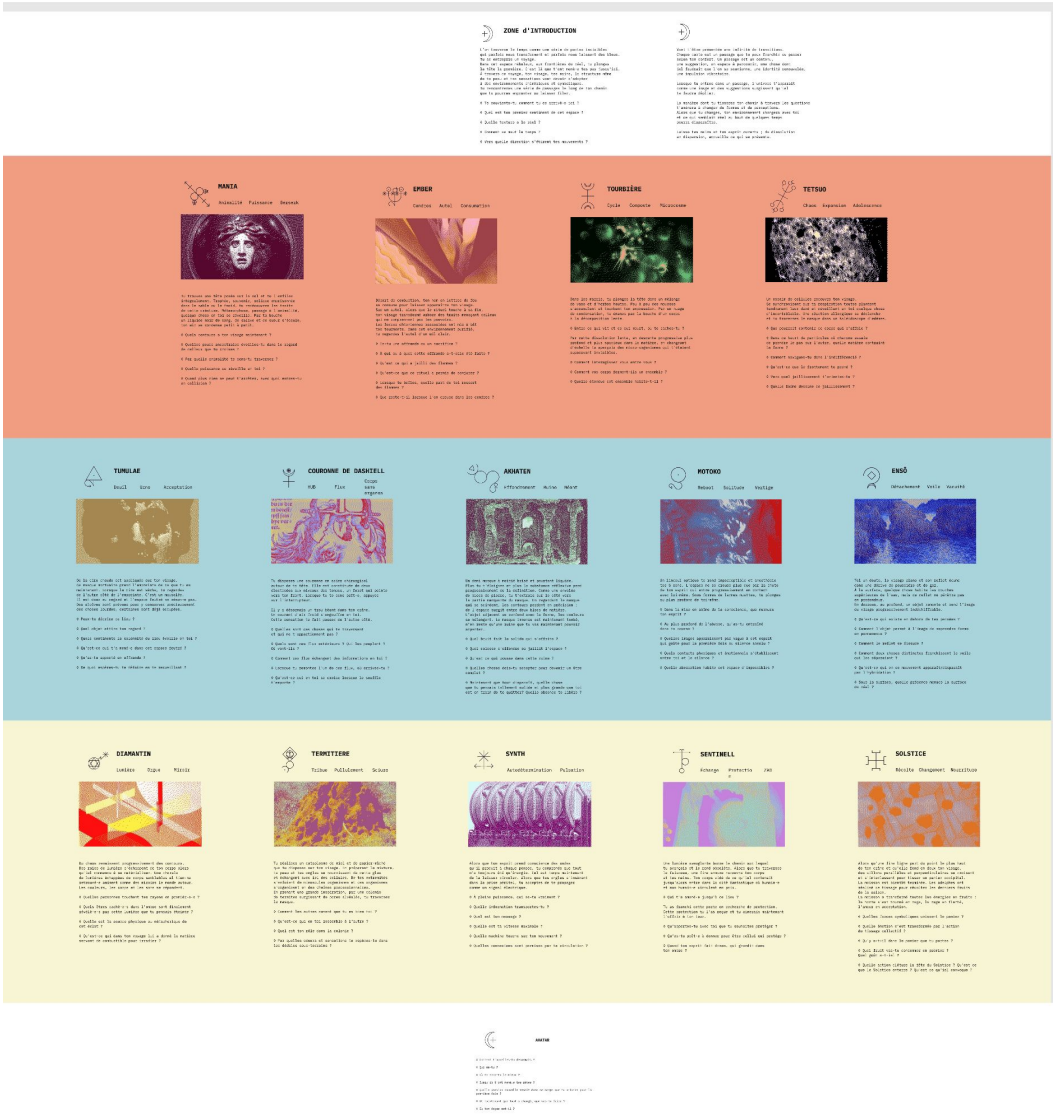


Figure 89 Vue global de la planche que Leslie utilise lors des parties de Mommo*

Mommo change de forme (voir figure 3). C'est désormais une planche séparée en 14+3 cartes arborant chacune un nom, des mots clefs, une image et une série de questions. L'oracle est structuré autour d'images et de références réparties autour de trois élans principaux évoquant la force, la disparition et le rassemblement. Entre l'existence et la non-existence, par le mouvement et l'immobilité, traversant la fragmentation et l'accumulation. Mommo est l'instrument conversationnel dont Leslie et Crys jouent pour cette dernière performance de la résidence, *Mommo* propulse vers la fiction leurs relations entremêlées.

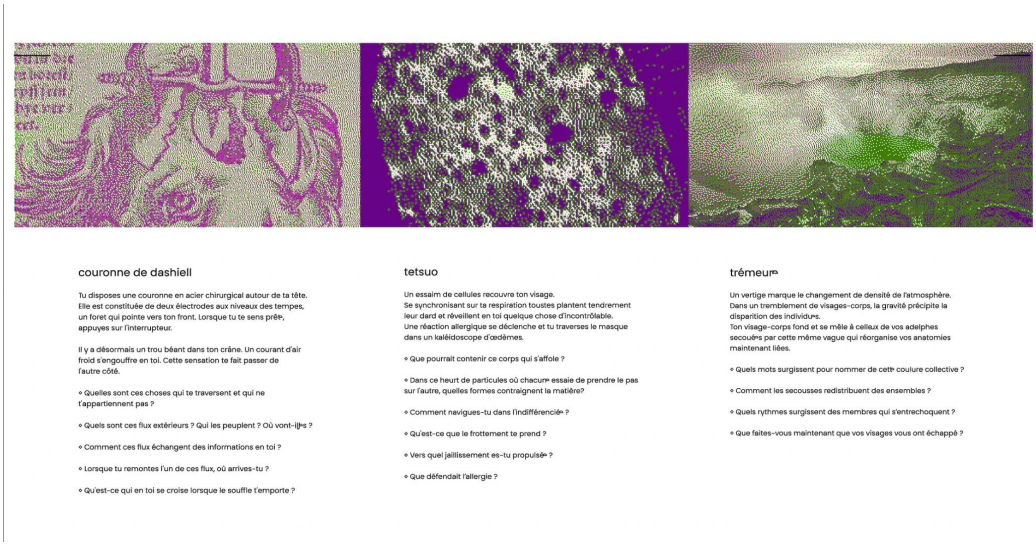


Figure 90 Détail de trois cartes

29 novembre 2021, Crypte du Musée Archéologique Saint Laurent – Grenoble :

Pour Les deux mains dans la cendre, l'oracle a donc été retravaillé pour être utilisé sous la forme d'une planche par Leslie, questionnant Crys et les aèdes, Jérôme et James. Leslie guide cette méditation introspective devenue narration collective. Ce travail d'arpentage de la planche se fait à vue grâce à un écran posé sur le plateau. Les aèdes participent à l'oracle en sonnant ce qui ne peut être dit ; ils composent sons et images et modulent et plient l'espace ludophonique et aural, c'est-à-dire l'espace dans lequel se joue l'écoute, la mémorisation mais aussi le mimétisme. Crys synthétise les questions que pose Leslie avec les sons joués par les aèdes. Comme læ métamorphe, elle est la voix de l'apparition. Elle donne forme à l'hallucination collective par sa sensibilité. Ensemble, et par sa voix, ælles se saisissent de l'espace, de la fumée et laissent passer la poussière. Ælles transforment les questions en indice et les réponses en énigme. La performance a pour but d'enrichir une situation d'attention collective et de conscience sonore en la peuplant de signes, de visions et d'actions cathartiques. Par la vidéo (figure 6), les spectateurtæs plongent dans le plateau, plongent dans l'oracle, plongent dans la trace du récit en train de se faire, la vidéo activant le fantôme de la fiction qui s'est jouée en cette journée de novembre.

Figure 91 figure Capture d'écran issu de la captation, Les Deux Mains Dans La Cendre

Les deux mains dans la cendre est un tissage narratif et sonore. Ælles jouent la métamorphose et la transformation, ælles parcourent la perte et le renouveau, ælles expérimentent la dissolution et le partage. À la recherche d'une identité composite, chacure doit s'immerger au cœur du tissage du plateau ludophonique.

Reprenant les bases du système conversationnel élaboré pour *Journey Through Impossible Space*, *Mommo* densifie les images et engage plus loin la narration en puisant dans les suggestions méditatives des métaphores assemblées. L'organisation de l'espace ludophonique permet à chacure des temps d'interaction, de réflexion mais également des temps d'écoute, des temps d'élaboration : la co-présence et la complicité d'ælles permet le silence sans risque de rompre la tension de l'apparition, sans faire échouer le rituel. Entre autohypnose et autostimulation métaphorique, ælles convoquent l'objet sonore et conjurent la fiction. Domptée, nourrie, entretenue, écoutée. Le plateau est suffisamment installé pour ménager des zones entre espace collectif et espace individuel, des zones de rêveries qui actualisent et manifestent pour chacure la création en train de se faire. Dans le cercle du plateau et de l'oracle, ælles jouent et de leur jeu naît des mondes, des métaphores, des échos.

> Le rapport de chacures à ses outils, aux autres et aux récits, peut s'observer grâce au montage des trois caméras qui participent à cette performance tournée en huis clos dans la crypte du Musée Saint-Laurent de Grenoble. Ælles performent le plateau pendant que Benjamin et Jules performent l'attention, de leur mouvement de caméra bercé par leur écoute de la fiction en train de naître, apparaît une première lecture qui organise l'écriture de l'archive.
>
> La performance s'achève dans un mouvement naturel, Leslie dissout l'intercréativité dans la rêverie, Crys dissout la rêverie dans la conscience sonore, Jérôme et James dissolvent la conscience sonore dans le silence. Ælles se regardent, observent une dernière fois les sons qui s'échappent, se regardent, sourient et savent que le rituel a été accompli et que le plateau n'est plus qu'une série de câbles et de machines qu'ælles doivent maintenant enrouler et ranger. Grâce à la captation, le plateau devient souvenir, un souvenir bien réel, qui peut être visionné et qui les relie en tant que collectif. [653]

Notre thèse s'achève sur cette captation qui ressemble à une rêverie augmentée de science-fiction, « une relecture de l'interrogatoire de Rachel dans *Blade Runner* sur fond médiéval » comme l'a décrit l'autrice luvan. *Les Deux Mains Dans La Cendre*[654] est un *actual play*, mais pas au sens traditionnel ludique, mais au sens radiophonique. Un *actual play* acousmatique, incarné visuellement par le décor offert par la crypte et surchargé d'intensité auditive, où la performativité circule sous la peau de la voix, dans les interstices du souffle, dans la granularité des silences. Le plateau-radio est là-aussi entièrement détourné. Il devient un dispositif de translucidité collecitive : un miroir d'écoute, où chaque participante peut percevoir son empreinte dans la fiction collective sans pouvoir l'isoler ni la dominer.

---

[653] Crys Aslanian et Leslie Astier, « Le Plateau Ludophonique, Pour une rêverie radiophonique et intermédiales chez PŁΔ†Ø ».
[654] rAAdio cAArgo, *PLATØ / Les deux mains dans la cendre*, 2022, 19:00, en ligne, <https://www.youtube.com/watch?v=xSQZlcHlrIU>, consulté le 24 octobre 2024.

En cela, *Les Deux Mains Dans La Cendre* invente sa propre forme *d'actual play* , choral, poétique, spectral, où les mécaniques de jeu sont immergées dans la narration collective, absorbées par le dispositif lui-même. Il ne s'agit pas de simuler, mais de manifester les tensions, de tester des zones de contact entre le « je », le « nous », l'ombre et l'archétype. Un jeu qui, en s'abîmant dans ses propres couches, devient une forme de rituel sonore, de fiction rituelle lente.

PŁΔ†Ø est le seul groupe où ИØU$ avons gardé une forme de hiérarchie, non pas pour contenir, mais pour canaliser les flux, pour faire de l'ossature un espace de circulation contrôlée. C'est dans ce cadre paradoxalement structuré que chacunx a pu explorer sa propre zone de transformation, une zone mouvante, acoustique, où le soin, la logistique, la technique deviennent eux aussi des modes narratifs. Leslie* joue du cadre comme d'un fantôme, c'est unx MJ de l'abyme, capable de glisser entre les strates du récit. Jérôme tisse les chemins logistiques comme on code des narrations parallèles. James sculpte l'écoute sur et dans le son. Et moi*, j'ai pu faire exister un je* poétique et hanté, un je* en état d'interférence, vibrant avec les autres. Ce que j*'ai découvert dans *PŁΔ†Ø*, c'est que par-delà la poétique du *dæmonique* il existe aussi une poétique de la *translucidité* : des images qui traversent, des affects qui se déversent, des archétypes qui collent à la peau de l'écoute comme une glu fine et sensible. Dans cette *SF aurale*, transmise non par exposition mais par résonance, l'improvisation devient une méthode de recherche collective, une science douce du tremblement. Une méthode d'attention, de vulnérabilité sonore, où le dispositif lui-même raconte ce qui agit en nous, ce qui nous déplace, ce qui nous lie dans le devenir. Un *actual play* du devenir choral, du rituel partagé, du *monde abymé*. Un miroir vivant où l'on se reconnaît sans se posséder.

Indice de *lumidité* :

Pied nu dans la tourbière,

L'aube rose tigrée, la lisière

Sombre dans mon dos.

Et toi,

As-tu déjà eu la sensation d'être sol@

Quand enfin tu stand alone ?

Conclusion de partie : Au-delà de l'interface, miroir vivant et conscience sympoiëtique

Dans cette quatrième et dernière partie nous avons suivi le déroulement de quatre projets portés par quatre collectifs dont trois émancipés du nom de rΔΔdio cΔΔrgo. Dans cette partie le plateau-radio se délite pour ne plus être qu'un *plateau*, ce que Leslie* défini comme une surface tendue entre différents points techniques poétiques, ou théoriques. Dans le cas de l'*Eau Argenté*, le plateau-radio est détourné pour en faire un instrument à la fois théâtral et rituel. Le plateau-radio est sur scène mais les performeuses sont au casque et, tandis qu'elles lisent le texte, elles jouent en parallèle un autre jeu pour se préparer à l'incantation finale dans laquelle elles n'ont plus besoin de se cacher derrière leur personnage et peuvent enfin surgir. Les *Mutires Mutantes* de leur côté ont systématisé la notion d'auto-gestion dans une mise en commun de la technique, de l'organisation collective et de la création d'univers fictionnels pour y improviser des histoires intimes et surtout transformatrices. Ici le plateau-radio et le moment du direct produisent un *actual play*, construit à partir du JdR convivial et introspectif qu'est *STORYCΔRING* qu'ɬls utilisent pour produire une mise à jour de leurs existences. *La Pulpe,* avec son approche purement musicale et électronique, approfondit la capacité du plateau-radio à modéliser des relations à travers des branchements, en interconnectant les instruments par les câbles et par le réseau. Le projet se débarrasse des casques et du streaming dans un premier temps au profit d'une pure expérience d'improvisation. L'interconnexion s'y fait par l'électricité, le voltage, et toujours par l'écoute dans un *être-ensemble* qui existe à travers la polyphonie musicale et non le tour par tour du langage verbal. Puis le dispositif redevient radio et réintègre du streaming et un casque (pour Ludmila) dans une version retournée de lui-même. Enfin, *PŁΔ†Ø* a fait du plateau-radio temporairement un artefact de recherche-création, un objet d'étude à désosser, après que rΔΔdio cΔΔrgo l'ait découpé pour en faire, dans un premier temps, un simple espace de conversation au casque. Puis dans un second temps, *PŁΔ†Ø* le réinvestit en tant que

pratique, dans une forme hybride, un *actual play* oraculaire, qui ne prédit rien d'autre qu'un état présent sans cesse réactualisé du collectif et dans laquelle chacun a une place bien à ellui. Hormis pour l'*Eau Argenté*, chaque projet a aussi vécu et subi un événement commun qui est l'épisode du COVID-19 et des temps de confinement, a dû trouver une manière de *faire-avec* la pandémie et inventer des stratégies pour la contourner, pour y faire face et aussi l'incorporer.

Si dans la première partie nous avons tenté de définir ce qu'était la radio et ce que pouvait être un plateau-radio, que pouvons-nous en dire 300 pages plus loin ?

Le *reclaim* que rΔΔdio cΔΔrgo effectue sur le plateau-radio revendique, à travers le dispositif technique qu'il déploie, le son diffusé par un plateau-radio et transmis dans les casques serait le reflet produit par un *miroir vivant*. L'un des impensés volontaires de cette thèse est la notion d'interface : le terme est trop connoté et nous ferait passer à côté du point essentiel que nous avons cherché à mettre en lumière à partir du plateau-radio. Pour mieux comprendre nous allons développer à partir d'une citation de Roy Ascott issue de son texte *Is there love in the telematic embrace* (1990)[655]:

> L'essence de l'interface réside dans sa flexibilité potentielle ; elle peut recevoir et diffuser des images, fixes ou en mouvement, des sons construits, synthétisés ou échantillonnés, des textes écrits ou parlés. Elle peut être sensible à la chaleur, réactive au corps, consciente de l'environnement. Elle peut répondre au tapement de pieds, à l'arabesque d'une danseuse, à la direction du regard d'une spectateurice. Elle n'articule pas seulement un environnement physique avec des mouvements, du son ou de la lumière ; elle est un environnement, une arène de données où une forme d'art distribuée de la symbiose humain/ordinateur peut se jouer, déterminée par son contenu cybernétique[656].

---

[655] Roy Ascott et Edward A. Shanken (dir.), *Telematic embrace*, *op. cit.* p. 239
[656] *Ibid*.

La citation de Roy Ascott présente l'interface comme un espace malléable, capable de réagir aux mouvements et aux sons, de se synchroniser avec les signaux corporels et de devenir une arène pour des échanges symbiotiques entre l'humain et l'ordinateur. Selon cette conception, l'interface est à la fois sensible et adaptative, modulant son contenu en fonction de l'interaction humaine pour permettre un flux réactif de données. Cependant, le plateau-radio de rΔΔdio cΔΔrgo dépasse cette définition d'interface. Il n'est pas un simple récepteur-répondeur de signaux ; c'est un *miroir vivant*, un espace qui ne se limite pas à reproduire des réflexions mais qui absorbe, transforme et rediffuse les voix et les présences des participant^{e}s dans un écosystème de résonances partagées. Le plateau-radio n'est donc pas une interface, c'est un miroir qui reflète l'intelligence et la conscience qu'un collectif possède de lui-même et de la manière dont ce collectif décide d'utiliser ce reflet, comme monde possible, pour s'actualiser ou se transformer. Nous employons ici la métaphore du miroir car celle-ci est fréquemment utilisée pour parler des intelligences artificielles et des algorithmes, parce qu'il reflète les biais de notre société[657], et nous opposerons, en attendant de trouver mieux, le mot *vivant* à celui d'*artificiel*. Puisque que le plateau-radio est indissociable de ses participant^{e}s, de son *wetware*, nous utiliserons donc l'expression de *miroir vivant*.

Le miroir du plateau radio-radio est *vivant* parce qu'il agit comme une entité organique, dotée de mémoire, de conscience et d'imaginaire collectif. Il capte et retient l'empreinte des voix qui le traversent, les marques des pensées qui s'y déposent, et dans une accumulation de résonances il constitue une mémoire vivante et partagée. Chaque intervention laisse une trace dans cette mémoire vivante, chaque voix vient y renforcer une conscience d'ensemble, un champ collectif qui réagit et évolue au gré des

[657] Safiya Umoja Noble, *Algorithms of oppression: how search engines reinforce racism*, New York, New York university press, 2018

interactions. Ce miroir, donc, ne fonctionne pas selon une logique de réponse individuelle : il opère comme une matrice de souvenirs et de projections, un espace où les histoires et les réflexions collectives s'entrelacent et se co-construisent, créant une dimension qui est autant organique qu'imaginative, ce que nous avons appelé les *mondes chorals*.

Même si le reflet que ce *miroir vivant* projette est collectif, il est aussi possible de s'y percevoir individuellement à l'intérieur. L'idée de *wetware*, ou matière humide, prend ici son sens, en donnant au plateau-radio un caractère moite, sombre et intime qui rappelle le monde *matériel-sémiotique* (Haraway 2016)[658] du *chatoiement* dans le film *Annihilation*[659], l'espace de toutes les réfractions d'un « nous », d'une boule à facettes retournée. Dans ce *miroir vivant*, l'atmosphère est humide, imprégné de la présence des corps et des voix, où chaque son s'imbibe et se diffuse. La moiteur de cet environnement favorise une introspection individuelle, parfois douloureuse, en créant une matrice où les identités sont à la fois exaltées et fragmentées, où l'expression du *Soi* s'intensifie et se démultiplie. Cette dimension moite évoque la notion de *dæmonique* chez Paglia, qui voit dans le *vivant* un pouvoir chaotique et incontrôlable, brut et viscéral. Les *mondes chorals*, créés par le *miroir vivant*, sont des espaces où chaque voix est en mesure de se manifester en tant pulsation intense et vibrante, mais aussi en tant que matière noire et obscure, qui s'intègre au collectif. Chez rΔΔdio cΔΔrgo, ce *miroir vivant* favorise donc ce que nous appellerons un *narcissisme dæmonique*, une tendresse infinie de nos *Sois* obscurs et refoulés.

La capacité d'un plateau à produire un geste *dæmonique*, nous l'avons appelé l'indice de luminosité. L'indice de luminosité est apparu dans la thèse comme

---

658 Donna Jeanne Haraway et Vivien García, *Vivre avec le trouble*, Vaulx-en-Velin, les Éditions des Mondes à faire, 2020

659 Alex Garland, *Annihilation*, Paramount Pictures (États-Unis), Netflix (international), 2018, 115 mn.

complément à un autre indice que revient lui à la capacité du dispositif et des particpantᵉs à créer de la relation et de l'interconnexion et nous l'avons nommé *indice d'humidité*, dans un pieds de nez à la théorie des média chaud et froid de McLuhan en nourrissant cette approche des théorie d'Aubergé sur la *glu socio-affective*.

Nous voudrions, au détour de cette conclusion, ajouter aux moins trois autres indices pour appréhender les mondes chorals de rΔΔdio cΔΔrgo et leurs amiᐧs qui seraient *l'indice démiurgique*, *l'indice d'horizontalité* et *l'indice de transluicidité*. L'indice d'horizontalité renvoie à la répartition des pouvoirs de décision dans le collectif. Plus il est élevé, plus les rôles sont fluides, redistribués, négociables. C'est la possibilité d'un chœur sans chef d'orchestre, ou du moins, avec une baguette qui circule. L'indice de démirurgie évalue la puissance spéculative et créative d'un dispositif : à quel point il permet aux participantᵉs de créer un monde, de le transformer, de le détourner, de le recomposer depuis l'intérieur. Il mesure la puissance fictionnelle comme force de transformation. Enfin, l'indice de translucidité réflexive, emprunté aux travaux d'Atau Tanaka, indique dans quelle mesure uᵉ participantᵉ peut se percevoir comme agissant dans le collectif, sans être invisible, ni sur-exposéᵉ. Il s'agit d'un indice de lisibilité située : ressentir sa propre trace dans la dynamique commune, voir sans dominer, être vuᵉ sans être figéᵉ. Là où la luminosité renvoie à l'intensité de ce qui traverse, la translucidité désigne la clarté avec laquelle on perçoit sa place dans un écosystème narratif. Ces indices nécessiteraient une seconde thèse pour être réellement appondit tandis que celle-ci a permis de les faire émerger. Nous proposons ici une représentation sous forme de diagrammes en toile d'araignée des quatre artefacts étudiés dans cette quatrième partie, afin de donner à percevoir ce qui les distingue en termes d'intensités, de textures, de dynamiques spécifiques. Je* ne partagerai pas les données chiffrées, car noter et évaluer mes amiᐧs serait contraire à l'esprit de cette thèse. Il ne s'agit pas d'objectiver des collectifs, encore moins de hiérarchiser leurs pratiques, mais d'utiliser la forme du diagramme pour rendre visibles des différences sensibles, telles qu'elles apparaissent dans les productions elles-mêmes, et non dans les individus qui les composent.

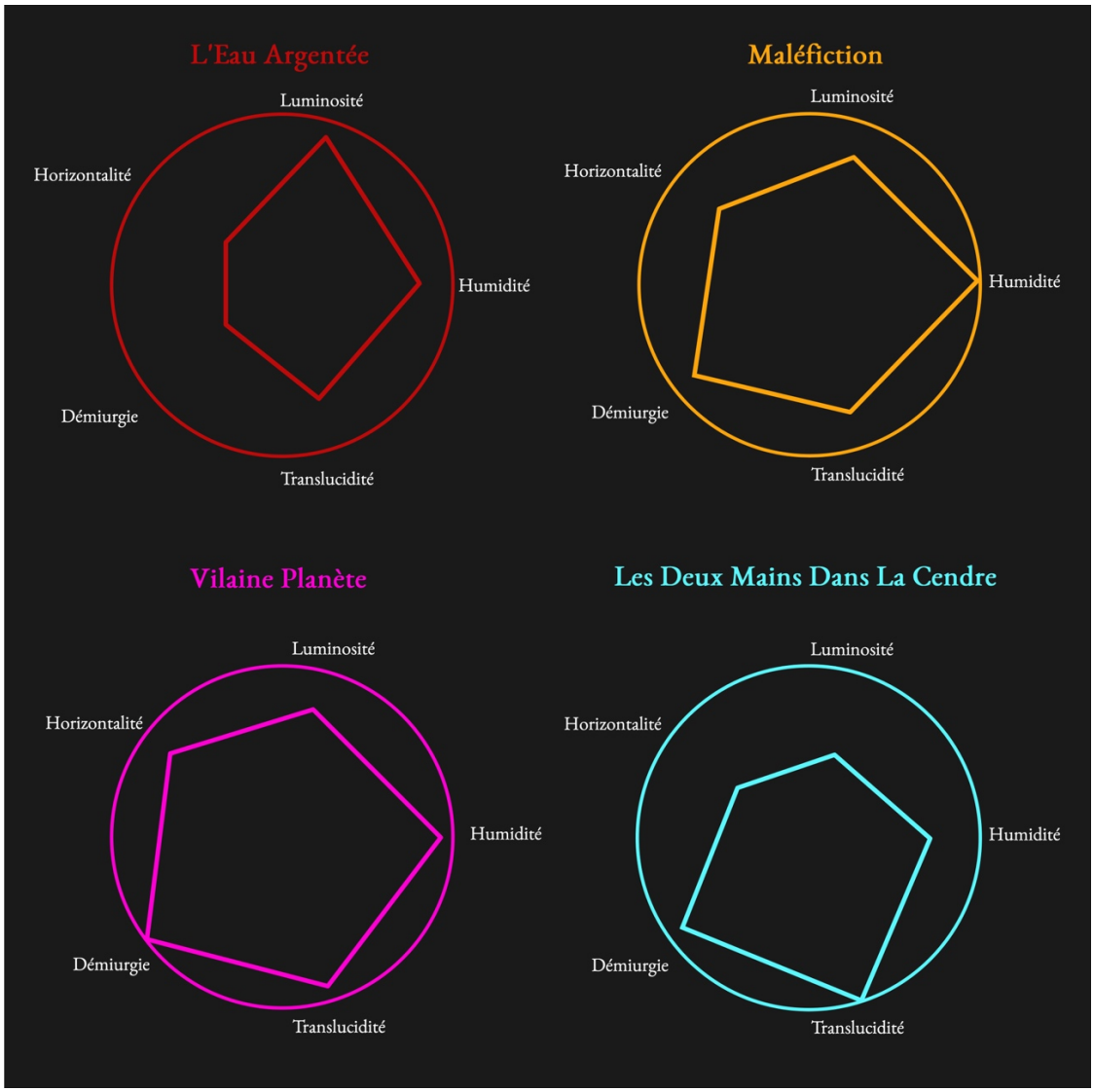


Figure 92 Digramme des indices socio-affectif des artefacts

Ces représentations sont à lire comme des impressions, des silhouettes vibratoires, des cartes affectives plus que comme des grilles d'analyse rigides. Nous laissons au lectorat la liberté d'y voir des formes comparables, des écarts révélateurs, ou de simples sigils, des signes magiques, partiels et évocateurs, qui condensent quelque chose de l'esprit de chaque projet et offre une représentation de ce que le *Miroir Vivant* à produit comme reflet.

Nous avons aussi vu apparaître dans la thèse des petites astérisques *, empruntées à la notion de trans* chez Eva Hayward (Hayward et Weinstein 2019)[660]. L'astérisque apparaît dans la thèse comme marqueur d'une transition identitaire activée et consciente chez les participantes. Nous voulons postuler que le *miroir vivant* du plateau-radio est un espace trans* dans le sens de Hayward, c'est-à-dire qu'il participe à créer des stratégies, ou para-tactiques qui permettent de rendre perceptible ce dont personne n'avait pu témoigner ou attester plus tôt. Cet espace ne fait pas que renvoyer des voix ; il les transforme, les modifie et les répercute dans une dynamique de devenir. En renvoyant aux participantes des reflets altérés d'elleux-mêmes, il inscrit ces variations et ces altérations dans les corps et les identités. Hayward défend la notion du préfixe *trans** comme révélateur de ce qui préexiste dans la chair et qui est prêt à se mettre en mouvement, elle utilise pour cela le terme de *prefixial flesh*[661]. Les réflexions du *miroir vivant* ne sont pas des retours statiques ; elles passent à travers les identités, les transforment, s'y incrustent pour enrichir et dynamiser la matière même des participantes. Dans cet espace trans*, le *miroir vivant* annihile les catégories fixes du genre, de l'identité et du corps en créant un milieu de devenir continu, ou les *Sois* s'écoutent, s'incorporent, s'agglutinent et se *remixent*. Chaque voix, chaque écho, inscrit une marque dans la matière corporelle, faisant du plateau-radio l'agent d'une mutation organique intime.

Le *miroir vivant* est ainsi une réponse à l'i.a. et aux algorithmes qui nous accompagnent désormais tous les jours. Non pas que l'i.a. ou les algorithmes soient des problèmes en soi, mais en tant qu'outil dont les biais de notre société sont inscrits dans leur conception, ils nous empêchent de voir ou de prendre en considération une complexité et profondeur propre à l'expérience humaine. En tant qu'espace de

660 Eva Hayward et Jami Weinstein, « Introduction », *loc. cit.*
661 Eva Hayward, « More Lessons from a Starfish: Prefixial Flesh and Transspeciated Selves », *WSQ: Women's Studies Quarterly*, vol. 36, nº 3-4, septembre 2008, p. 64-85, en ligne, <doi: 10.1353/wsq.0.0099>.

transformation et de résonance collective, le *miroir vivant* se positionne comme l'inverse de l'intelligence artificielle, qui opère selon des logiques de calcul, de modélisation et de prédiction. Là où l'i.a. optimise, classe et reproduit des *patterns*, le *miroir vivant* fonctionne selon les principes de *sympoïèse* te que définis par Beth Dempster[662] et utilisés par Haraway (2016) :

> Un système de production collective qui n'a pas de limites spatiales ou temporelles auto-définies. Les informations et le contrôle sont répartis entre les composants. Le système est évolutif et présente un potentiel de changement surprenant.

Un *miroir vivant* est en mesure de produire une conscience collective en évolution, une matrice symbiotique où chaque voix, chaque son et chaque mémoire s'entrelacent pour former une entité dynamique et vivante. Ainsi, le reclaim que rΔΔdio cΔΔrgo et leurs ami·s ont effectué sur le plateau-radio en tant que média, n'est pas de le détourner pour produire de nouvelles formes d'émissions, c'est d'en utiliser les capacités techniques pour l'utiliser en tant que *miroir vivant* afin s'y percevoir depuis *mondes chorals*. Ce que ces *mondes chorals* sont en mesure de produire par et à travers différents collectifs et sous différentes formes esthétiques, ça n'est pas « la métaphore ultime de l'interface » tel que Marie-Laure Ryan l'imagine à propos de la réalité virtuelle, mais bien celle des possibilités d'une *conscience sympoïetique.* Contrairement à une intelligence artificielle, qui travaille avec des données préexistantes pour analyser et prédire, le *miroir vivant* est en perpétuelle co-création, ce qui lui permet d'incarner une conscience qui se développe ensemble, dans l'interdépendance et l'altération mutuelle. Cette *conscience sympoïétique*, telle que la décrit Donna Haraway, est une forme de savoir et d'être qui ne peut naître qu'à travers la collaboration continue, où chaque interaction enrichit l'ensemble sans réduction ni simplification, c'est un modèle d'intelligence.

---

662 Beth Dempster, « A Self-Organizing Systems Perspective on Planning for Sustainability », Master of Environmental Studies, University of Waterloo, 1998, p. 191

Cette *conscience sympoïétique* est essentielle car, comme nous l'avons exploré à plusieurs reprises dans cette thèse, elle répond à un besoin fondamental. Elle comble un manque de connexion profonde et de co-création collective, constituant une réponse cruciale à la fragmentation que Kassabian et Anzaldúa observent dans la société contemporaine. Dans un monde où les interactions sont souvent fragmentées, analysées et surveillées, l'expérience d'une *conscience sympoïétique* offre un espace de résonance et d'interconnexion qui dépasse l'individualisme et la segmentation. Contrairement aux structures de contrôle qui isolent les individus en les assignant à des catégories et des rôles fixes, la *conscience sympoïétique* favorise une altération mutuelle, où chaque présence enrichit et redéfinit le collectif. Elle devient transformative en instaurant une intelligence collective fluide : un espace où les identités se croisent, s'influencent et rompent avec les logiques de division, de catégorisation, de surveillance et de quantification. En agissant ainsi, elle libère les participant^{e}s des attentes rigides et permet un développement dynamique des identités, où chacun^{e} se redéfinit au contact des autres, dans un environnement qui valorise la réciprocité et la résonance. La *conscience sympoïétique* devient ainsi une forme de résistance vivante à la société de contrôle : elle transcende les frontières figées et, plutôt que de figer les individus, les invite à une exploration continue du *Soi* au sein du collectif, comblant un besoin de liberté d'altération et de multiplicité intérieure.

Conclusion Générale

Le Care-Obscure des Ondes Ren@rdes

Ondes Ren@rdes, SF radiophonique et artefacts de recherche-création chez rΔΔdio cΔΔrgo et leurs amṙs, est un thèse de recherche-création qui suit un binôme et son entourage s'emparer du dispositif de la création radiophonique pour le *reclaim*, c'est-à-dire pour en faire un espace à la fois de lutte et de guérison. L'enjeu était ainsi de montrer comment les processus d'écoute et de jeu collectif lorsqu'ils sont détournés de leur fonction médiatique, permettent aussi de faire ce que les sorcières écoféministes nomment « rêver l'obscur ». La thèse s'est donc intéressée à montrer comment se réapproprier peu à peu les différentes fonctions qui constituent le plateau-radio en croisant des expériences de création radiophonique en direct, en s'appuyant sur une littérature académique et non-académique qui s'intéresse à des gestes de création sonore, littéraire, militants ou symbolique en parallèle d'une littérature qui s'intéresse à la réception de la création sonore, orale, ludique ou numérique. En parallèle de cette réappropriation, s'est construit une méthodologie spécifique qui s'est attardée à adapter la thèse au besoin de l'évolution de la création et non l'inverse[663]. Cette approche est à la croisée de l'idée « la ren@rde » chez Preciado à propos du travail d'Annie Sprinkle, des artefacts de recherche-création de Wendy Mackay et Anne-Laure Fayard et surtout de la SF et des jeux de ficelle chez Donna Haraway. Cela adonné a donné la méthodologie de l'Onde Ren@rde, ou pour fonctionner avec l'acronyme de SF, *Sound Foxyness*. Cette méthodologie possède ses biais puisqu'elle concentre sa recherche sur ce qui procure de la joie, de l'inclusion et du soin chez ces participant[e]s qui ont la particularité d'être

[663] Yves Citton, « Ce que la recherche-création fait aux thèses universitaires - AOC media », dans *AOC media - Analyse Opinion Critique*, 17 mars 2024, en ligne, <https://aoc.media/analyse/2024/03/17/ce-que-la-recherche-creation-fait-aux-theses-universitaires/>, consulté le 9 novembre 2024.

majoritairement des personnes *sexisées*, actives dans les milieux des arts plastiques, du militantisme et ou de la création sonore. La méthodologie de recherche comme de création s'est donc optimisée au fil des projets et des années dans cette direction et pas dans une autre. Enfin il a aussi été décidé de ne pas formuler une hypothèse de recherche au sens scientifique du terme mais bien de passer par ce qu'Isabelle Stengers appelle des gestes spéculatifs et nous pourrions qualifier de spéculations ou d'*hypothèses de recherche-création*.

Les résultats de cette méthodologie commencent par la création d'un premier geste d'écriture qui est le *mix-up*, lors des ateliers *Ondes Sauvages*, et qui place la personne à la table de mixage dans une étrange position qui consiste à mixer les différentes pistes en les superposant, on les coupant ou en les mélangeant en temps réel. Ce geste de *mix-up* est analysé en parallèle d'un autre geste qui celui de cercle de parole radiophonique dans la cave de rΔΔdio cΔΔrgo le *Cerceau Lunaire*. Durant ces émissions les langues se délient pour parler d'éducation sexuelle, de condition féminine et d'intimité. À travers l'étude de *Ceux qui partent d'Omelas*, le geste de *mix-up* se précise comme geste de création radiophonique mais aussi comme geste narratif, qui crée de la fiction. Le *mix-up* est ainsi le geste qui consiste à mixer le temps réel des différentes sources sonores pour les réagencer. Ce geste d'écriture en temps réel crée un étrange état d'écoute, tant chez les auditeurices que chez la personne à la table de mixage. Nous avons nommé cette écoute l'*écoute déréalisée*. L'*écoute déréalisée* est l'écoute d'un monde sonore dans lequel nous ne sommes pas ou plus immergé·s, qui nécessite un effort de participation pour y trouver une place. L'écoute devient *déréalisée* lorsque le *monde possible sonore* que l'on tente d'habiter semble nous éjecter. Nous parlons alors de *monde abymé*, un monde sonore que l'on ne parvient pas à habiter qui nous met dans la mise en abyme d'être en train de l'écouter. En parallèle des *mondes abymés*, nous avons défini la notion de *tracer le cercle* propre aux sorcières écoféministes, comme un geste qui inclut, qui intègre et qui crée une immersion à travers un rupture avec le monde capitaliste dans une mise en commun des vulnérabilités. Nous nous demandons comment concilier ces deux gestes à

la fois, celui d'être mise à distance du temps réel par le geste créatif et celui d'être intégré·e de manière centrale au sein d'un collectif. Cette deuxième partie se conclut après une analyse du *Manifeste Cyborg*, sur l'importance de se réapproprier les dispositifs qui nous entourent et qui nous construisent et fragmentent. Haraway prônent ainsi l'importance pour *la cyborg* de *se recoder*, c'est-à-dire d'être

> *une bâtarde, elle dépasse les rapports de binarité, de nature-culture, d'organisme-machine, de mère au foyer et d'ouvrière high tech et, une fois sa condition de bâtarde assumée, se défait des injonctions, des rêves et des héritages qui ne la concernent pas pour tracer un chemin qui est le sien, ni originel ni conquérant, mais transformatif car elle se défait de tout ce qui l'entravait pour s'en revêtir.*

Dans la troisième partie de la thèse, trois notions font leur apparition pour qui préciser le geste du plateau-radio chez rΔΔdio cΔΔrgo et leurs ami·e·s. Tout d'abord la notion de *mondes chorals*, qui découle du concept de monde possible sonore chez Salomé Voegelin. Un *monde possible sonore* est choral lorsque chacun·e des participant·e·s a la possibilité d'influencer la création et la forme d'un *monde possible sonore* en cours, mais aussi lorsque celui-ci est en mesure d'attendre chacun·e des participant·e·s. Le *monde choral* se trouve ainsi à la croisée des concepts d'écoute chez Voegelin mais aussi des gestes de création sonore chez Pauline Oliveros. Dans le cas des *mondes chorals*, le plateau-radio est ainsi l'outil qui permet non pas d'en tracer le cercle, mais bien le circuit et qui modélise et visibilise à travers ses branchements les différentes mises en relation que le dispositif permet. À travers l'étude de deux travaux de rΔΔdio cΔΔrgo, la thèse approfondit la notion de « rêver l'obscur » et s'intéresse concept de travail de l'ombre tel qu'il a été abordé chez Jung. La notion de travail de l'ombre se retrouve chez certaines auteur·e·s comme Gloria Anzaldúa ou Kakali Bhattacharya et invite à un travail d'introspection et d'écriture afin d'être en mesure de nommer et de se saisir ce qui produit de la honte et de la vulnérabilité chez chacun·e. Pour mieux comprendre le travail de l'ombre, la thèse compare la performance de l'*Eau Argenté·* qui raconte la vie du

d'Eleno de Cespedes au début de la Renaissance sous forme d'un journal polyphonique à la première personne avec le workshop Ondes Sauvages, *Futurotopies Féministes* organisé avec la hackeuse Spideralex. La proximité et les différences entre les deux approches permettra de nommer la différence entre une approche *dionysiaque* d'une approche *dæmonique*, telle qu'elle a été théorisée par Camille Paglia. Le *dæmonique* a tout à voir avec les forces obscures et cachées qui nous rendent singulières, là où Nietzsche voit dans le *dionysiaque* la possibilité d'une dilution de l'égo dans une extase collective. Nous associons ensuite l'approche *dæmonique* à celle du *faire spéculativement* proposée par *Spideralex* et Sophie Toupin et proposons ainsi l'idée de pouvoir spéculer soi-même afin de se projeter non pas dans l'obscurité de nos passés mais bien vers la personne que nous souhaitons devenir. Nous parlons alors de *SF Obscure*. Le dernier chapitre de cette partie vient tirer un contrepoint posé par le travail de l'ombre en propulsant le plateau-radio dans une nouvelle démarche pédagogique au sein de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Durant les temps de cette résidence, le plateau-radio est chargé de nouvelles approches grâce à une intégration des théories sur les jeux, les jeux vidéo et surtout les jeux de rôle (JdR). À travers le concept d'*intercréativité* proposé par Coralie David pour qualifier la fiction produite durant les parties de JdR, c'est la partie *démiurgique* des *mondes chorals* qui est ainsi mise en avant à côté du *dæmonique*.

Les gestes de rΔΔdio cΔΔrgo étant enfin identifiés et circonscrit en tant que geste de création collective et geste individuel autoréflexif, la quatrième partie de la thèse voit l'apparition de nouveaux collectifs dans lesquels ce geste de plateau et de *monde chorals* est mis en jeu. Chaque projet prend alors le soin et le temps de définir ses propres besoins et désirent d'exploration. L'*Eau Argenté*› aboutit son écriture et les *Mutires Mutant*ᵉ*s* développe un système de soin narratif appelé *STORYCΔRING* qui révèle les possibilités d'une *SF Obscure* conviviale. *La Pulpe* explore des systèmes d'improvisation électronique et l'euphorie d'une polyphonie en réseaux tandis que *PŁΔ†Ø* traverse le confinement par la mise au point de *Mommo*, un oracle lui aussi de *SF Obscure*, dont

les narrations introspectives et oniriques qui réactualisent le présent. À travers ces projets, la notion de technique de radio disparaît peu à peu et laisse place à celle de *plateau*, au sens de Deleuze, comme d'un espace qui se crée et se tend entre les participant^{e}s. Dans cet espace, ce sont les relations qui se tissent et qui s'observent à travers la fiction, les branchements et la polyphonie. Sont alors évoqué des théories venues de la robotique et de l'informatique musicale pour tenter de comprendre non plus ce qui se joue en chacun^{e} des participant^{e}s mais entre-elleux car c'est cela que reflète le dispositif du plateau-radio une fois le *reclaim* accompli, celui d'un *miroir vivant*, qui permet de se voir soi et collectivement dans des *mondes chorals* et donc possibles afin d'intégrer que le plateau-radio ne reflète rien qui n'existe déjà, il participe à la révéler et la chose révéler est déjà en nous. Ainsi, ce qui est perçu en Soi durant un direct de plateau-radio est quelque chose que l'on va pouvoir garder, peut-être parvenir à nommer et possiblement *devenir-avec*. C'est ce *devenir avec*, cette possibilité de transformation produite par le miroir vivant du plateau-radio que nous avons nommé l'*identité nova*.

Et si,

le plateau-radio était un dispositif sorcier qui permettait de tracer le cercle, dans le sens que lui donne Isabelle Stengers, à savoir un espace temporairement clos qui permet aux sorcières de récupérer les pouvoirs dont iels ont besoin ?

Cette recherche a permis de montrer plusieurs choses. La plus importante est de réaliser que derrière un certain nombre de dispositifs visant à produire de la représentation, se cachent avant tout des processus de réunion, d'exploration de soi ou du groupe, en sommes des rituels qui permettent au collectif tout comme à l'individu de se réguler. Agamben défend l'idée de Foucault qu'un dispositif est quelque chose qui permet de saisir un comportement animal pour le faire tourner à vide, c'est-à-dire en boucle, sans aucune possibilité de transformation. Le sens de *reclaim*, qui signifie se réapproprier pour guérir et lutter en même temps pourrait être ainsi de rendre un dispositif sa capacité à nous laisser nous transformer plutôt que de simplement saisir nos

comportements pour leur en offrir une compensation. Reclaim un dispositif c'est remettre en commun sa capacité et surtout le droit de chacure à pourvoir *muter sans promesse* (Larue 2019). C'est cela le pouvoir dont nous avons besoin et qui s'oppose à ce que nous avons nommé la *fragmentation*. La *fragmentation* est la tendance naturelle des humaires à se *cut-up* elleux-même afin de pouvoir être accepté. C'est l'aptitude que nous avons toustes à refouler certaines partss de nous-même dans le but d'obtenir quelque chose s'est révélé important dans cette thèse, la notion d'*appartenance* que nous avons tenté de construire en négatif du sentiment de *solitude*. Les expériences de cette thèse montrent que lorsque l'on travaille collectivement à s'accepter, en définissant ensemble ce que Winnicott appelle des *aires intermédiaires d'expérience*, et que l'on utilise un dispositif pour en rendre compte, il semble possible de pouvoir travailler le double mouvement de s'accepter *Soi*, et de voir la place dont ce *Soi* à besoin au sein du collectif dans un mouvement réciproque avec l'Autre. Ce double mouvement de se percevoir de l'intérieur et de l'extérieur en même temps, dans cette mise en abyme du *Soi*, offre des possibilités de changement et de transformation émancipateur. L'intégration du nouveau *Soi* se fait autant en écho avec soi-même qu'au sein du collectif, dans un mouvement simultané. De ce fait, nous revendiquons l'importance d'entrevoir les possibilités d'une recherche-création transformatrices, pas plus importantes que les autres formes de recherche mais nécessaire.

Les limites de la recherche proviennent tout d'abord du plateau-radio lui-même. Il n'est pas nécessaire de bénéficier d'un dispositif aussi lourd pour produire un *miroir vivant*. C'est ce que montre le projet des *Mutires Mutantes* qui, à la fin, se suffit amplement comme jeu narratif. L'immersion au casque et l'attente du direct n'ont plus lieu d'être. Le monde fictionnel suffit largement pour s'y projeter et articuler des récits qui vont mettre en mouvement les désirs *démiurgiques* ou *dæmoniques* du collectif. Des outils qui tiennent sur des PDF de cinq pages comme *The Ground Itself*, sont des bijoux d'ingéniosité qui nous ont permis à Leslie* et moi* de croire dans la puissance d'un système aussi simple que celui de *Mommo* et que l'on utilise encore aujourd'hui. Une

autre limite a aussi été celle du collectif qui impose d'autres temporalités et un soin interpersonnel exigeant. Celui-ci a été un garde-fou important pour nous apprendre à temporiser nos propres ambitions, mais aussi la pression des institutions culturelles et du milieu académique. Toutefois, multiplier des pratiques et des gestes transformatifs pour s'émanciper des effets de la fragmentation, n'empêche pas de vivre dans un monde fragmenté, ou chaque portion conquise et émancipée est aussi fascinante de transgression pour votre entourage qu'elle lui semble dangereuse. La chose qui a le plus manqué à cette recherche, ce sont des échos dans les milieux académiques et les milieux artistiques. Des échos dans lesquels pratiques et théories sont résolues et dans lesquels la différence entre pratique et représentation de la pratique sont aussi admises et travaillées comme deux choses différentes. CRE@UNIV a été un espace important pour cela, tout comme l'ont été mes partenaires de route Ludmila, Loli, Leslie, Darius, Amarin et Aurélia. À ce titre, *La Pulpe* a été active jusqu'en mai 2023, et Leslie et moi* continuons d'explorer et de performer *Mommo* ensemble dont la dernière représentation à eu lieu à la Scène Nationale de l'Hexagone à Grenoble en Juin 2024.

Cette recherche a aussi inscrit des changements importants dans ma pratique. Tout d'abord, je souhaiterai aborder un point qui est resté de côté, ou plutôt de biais dans la thèse et qui est celui des enjeux esthétiques. L'esthétique qui émerge avec les derniers travaux, de l'*Eau Argenté*, *STORYCΔRING, Maléfiction* et *Les Deux Mains*

Dans La Cendre, est une esthétique qui restent en cours de compréhension pour moi.

Comme j'ai tenté de l'introduire avec les notions d'humidité et de luminosité, l'esthétique produite tend à rendre perceptible les relations socio-affectives entre les participant^{e}s, le niveau de glu du *wetware*, ainsi que ce l'on pourrait appeler pour la luminosité, le niveau d'*incorporation dæmonique*, qui s'interroge sur le niveau d'intime un geste artistique peut-être chargé. Cette esthétique, je l'ai apportée dans une autre recherche que j'ai mené à l'École Supérieure d'Art de Clermont-Ferrand Métropole entre septembre 2020 et juin 2024. Cette recherche a pris la forme d'expérience collective mise

en place pour et avec les étudiantes, allant de plateau-radio, de jeux de rôle sans MJ, de nombreux ateliers d'écriture, mais aussi deux workshops dans une discothèque désaffectée. Le *Broken Vixen Club*[664], avec Diane Réa et Sabrina Calvo, autour des danses érotiques, du textile et des jeux de rôle en avril 2023, *Bitchcraft, GN euphorique et non-verbal pour NightClub*[665], avec Robyn Chien et Sabrina Calvo qui a été mon projet de fin d'étude en juin 2024. Dans ces deux exemples, la pédagogie se construit avec une trame narrative qui emprunte beaucoup au jeu de rôle sans en être un. Les étudiantes sont invités à créer pour elleux-même et non pour un personnage, et en même temps à travers la danse, le textile et l'écriture, et ielles se redécouvrent et projettent leurs *identités nova* sou des pseudonymes[666] qui parfois deviennent leur prénom. Le monde se construit ensemble, les workshops répondent à des besoins et des envies qu'ielles ont pu exprimer durant des ateliers d'écriture et la pédagogie se construit en tant *monde choral* dans lequel, en tant qu'artiste-chercheuse (ou chercheuse-renarde), j'aide, je facilite, je cocrée et je cherche. Une autre partie de cette recherche a pris la forme d'un projet toujours en cours dont une version sera présentée pour la soutenance de la thèse, les *playlists dont vous êtes læ protagoniste*. Sous forme de podcast et de performance, les *playlists dont vous êtes læ protagoniste* qui sont au croisement radiophonique du *livre dont vous êtes le héro* et d'une narration guidée. Ces expériences remettent une verticalité entre animatrice radio et auditeurices, et à défaut de proposer un *monde choral*, elles offrent une expérience de *monde abymé* à incorporer pour le rendre habitable. Cette esthétique qui offre toujours une possibilité d'y travailler son ombre tout en étant avant tout des jeux de création collective, génère toujours un type d'esthétique dans laquelle la joie ne peut coexister qu'avec des moments de vulnérabilité. Se joue alors toujours une sensation

---

664 Crystal Aslanian, Sabrina Calvo et Diane Réa, *Broken Vixen Club, Danse érotique, textile et JdR*, LesLieu-Dit, Clermont-Ferrand, avril 2023, en ligne, <https://chthulucene.notion.site/Broken-Vixen-Club-735285a9b11343848151832a7198546b?pvs=4>.

665 Crystal Aslanian, Sabrina Calvo et Robyn Chien, *Bitchcraft, GN euphorique et non-verbal pour NightClub*, Le Lieu-Dit, Clermont-Ferrand, juin 2024, en ligne, <https://chthulucene.notion.site/5-_-BITCHCRAFT-GN-euphorique-et-non-verbal-pour-NightClub-e0f147aa4d434b85b2ea17f242f0454c?pvs=4>.

666 Comme c'est le cas du prénom Crystal qui est désormais mon prénom officiel

de contraste où l'euphorie révèle à quel point certaines choses étaient en fait plus difficile qu'on ne l'avait cru, où faire de la place à l'autre c'est parfois être traversé·e par de la frustration, où l'on voit dans le reflet du *miroir vivant* l'un de nos multiples *Soi* dont on ignorait l'existence et dont il va falloir prendre soin parce ce *Soi* est déjà accepté par le collectif. Cette esthétique de contraste, d'humidité relationnelle et de luminosité intime qui possède un potentiel transformateur, je l'appelle *Care~Obscur*[667] et ça sera le sujet d'une autre thèse, d'un autre essai, ou d'un article.

Enfin, concernant l'Onde Ren@rde, l'adorable *Sound Foxyness*, qui croise une approche d'*auto-historia* basée sur des entrées de journal de bords pour se *mettre en abyme*; cette méthodologie qui implique de s'analyser soi-même en même temps que l'on analyse la pratique et l'artefact, tout en pratiquant une attitude mutine de renarde qui s'autorise à modifier l'intitulé du projet si elle n'a pas envie de changer pour lui; cette méthodologie je m'en sers pour donner des cours de composition à l'Université Gustave Eiffel. J*'ai transposé la SF de l'Onde Renarde, développée dans ma thèse en méthodologie de recherche-création appliquée à la composition. Mes cours de Master 1 intègrent énormément de pratique en cours et de jeux sonores basés sur de l'improvisation. Ces cours s'accompagne d'une exploration du *deep listening* de Pauline Oliveros à faire à la maison sous la forme d'un journal de bord. Ce journal de bord, on le retrouve au deuxième semestre où il sert désormais à ne pas se perdre dans les méandres infinis que représentent une découverte de l'environnement de programmation MaxMSP.

Cette recherche représente sept années de recherche-création durant lesquelles je suis passée d'artiste à artiste-chercheuse. Elle a traversé les espaces académiques de trois

---

667 Crys Aslanian, *Care~Obscur*, juin 2024, en ligne, <https://www.esacm.fr/actu/care-obscur-un-evenement-dans-le-cadre-du-dsra-de-crys-aslanian/>.

écoles d'art et deux universités mais aussi de nombreux ateliers donnés dans des espaces non académiques comme des centres d'aide sociale et des classes de mineurs non accompagnés qui prouve que la SF de l'Onde Ren@rde trouve sa place dans des formes de créations collectives immersives comme dans des cours de travaux pratiques en université. Plus qu'une méthode agile, l'Onde Ren@rde est une méthodologie ou spéculation et jeu de ficelle permettent autant une transmission des savoirs pratiques et théoriques, qu'un geste de cartographie dans laquelle le Soi et toutes ces relations sont sanscesse réactualisés et mise à jour. Cette approche a comme principale exigence de s'efforcer à ce que la transmission du savoir ne deviennent jamais un nouveau dispositif de fragmentation, car

c'est au Care~Obscur que les Ondes Ren@rdent.

Bibliographie

1 - CORPUS

Œuvres primaires

Aïlem, et al., *Ondes Sauvages, Futurotopies Féministes Atelier Bandits Mages par Spideralex + rAAdio cAArgo*, Bourges, 2018

Crystal Aslanian et Darius Grenier, *STORYCΔRING, Utopie Collective Des Corps Et Des Sexualités Dans L'étreinte Radiophonique*, 12 mars 2021, en ligne, <https://archive.org/details/storyc-ring-utopie-collective-des-corps-et-des-sexualites-dans-letreinte-radiophonique>;

La Pulpe, *Maléfiction*, La Déviation, Radio Grenouille, coll. « La Radia », 2021, en ligne,<http://radia.fm/2021/03/show-832-malefiction-by-la-pulpe-for-radio-grenouille-euphonia/>, consulté le 24 octobre 2024;

La Pulpe, « Maléfiction », *La Radia*, [diffusion FM et quadriphonie], Euphonia, Marseille, 23 janvier 2021, en ligne, <http://radia.fm/2021/03/show-832-malefiction-by-la-pulpe-for-radio-grenouille-euphonia/>;

Les Mutire·s Mutantᵉ·s, « Vilaine Planète », *STORYCΔRING*, 3, Les Ateliers du Vent, 3 juillet 2021, en ligne, <https://archive.org/details/perfo-juillet-21-adv>;

PŁΔ†Ø, *A Journey Into Impossible Spaces*, en ligne, nombre 2020, 19:43, en ligne, <https://archive.org/details/plato-a-journey-through-impossible-spaces>;

PŁΔ†Ø, *Les Deux Mains Dans La Cendre*, Musée Archéologique Saint Vincent, Grenoble, 30 novembre 2021, 19:01, en ligne, <https://www.youtube.com/watch?v=xSQZlcHlrIU&t=40 1s>;

PŁΔ†Ø, *PŁΔ†Ø*, 4, Maison de la Culture et de l'industrie, en ligne, <https://archive.org/details/plto04extrait?webamp=default>;

rΔΔdio cΔΔrgo, « Une Radio Des Morts », *Ondes Sauvages*, 1, Le Château d'Eau, Bourges, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/ondes-sauvages-1-cut-up-avec-radioradio-9-novembre-2017-partie-1?in=raadiocaargo/sets/ondes-sauvages&si=45b2c7b79e0a4a2198cc3eaca8131a78&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing>;

rΔΔdio cΔΔrgo, « Feux de camp », *Virgilité*, 0, La Cave40, Bourges, 2018, 2:00:32, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/feux-de-camp-virgilites-0>;

rΔΔdio cΔΔrgo, *L'eau argenté est le divin mystère*, Transpalette, Bourges, 2018;

rΔΔdio cΔΔrgo, « Ceux qui partent d'Omelas », *Ondes Sauvages*, 4, École Nationale Supérieure d'Art de Bourges, février 2018, 32:11, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/ondes-sauvages-ceux-qui-partent-domelas>;

rΔΔdio cΔΔrgo, « Education », *Cerceau Lunaire*, 5, La Cave40, Bourges, mars 2018, 2:03:52, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/cerceaulunaire5>;

rΔΔdio cΔΔrgo, « The Age Of Aquarius », *STREAMBIOSIS*, 2, MuCEM, 16 mars 2018, 56:26, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/streambiosis-the-age-of-aquarius-160317?in=raadiocaargo/sets/streambiosis>;

rΔΔdio cΔΔrgo, « Transborder Walkthrough », *STREAMBIOSIS*, 1, MuCEM, 16 mars 2018, 41:58, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/streambiosis-transborder-walkthrough?in=raadiocaargo/sets/streambiosis>;

rΔΔdio cΔΔrgo, « EkoPorn Hacktivist », *STREAMBIOSIS*, 3, MuCEM, 17 mars 2018, 1:01:13; rΔΔdio cΔΔrgo, « TotalSymbiosis », *STREAMBIOSIS*, 4, MuCEM, 18 mars

2018, 1:09:02, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/streambiosis-totalsymbiosis-180318?in=raadiocaargo/sets/streambiosis>;

rΔΔdio cΔΔrgo, « ESΔ-Δix Underground », *La Pulpe*, 0, École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, 3 mars 2019, 1:44:41, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/la-pulpe-0_esa-aix-underground_08032019?in=raadiocaargo/sets/la-pulpe>;

rΔΔdio cΔΔrgo, « PΔlΔbre », *La Pulpe*, 2, Palais Jacques Cœur, Bourges, 7 avril 2019, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/la-pulpe-02_palabre_07052019?in=raadiocaargo/sets/la-pulpe>;

rΔΔdio cΔΔrgo, « ΔvΔtΔr », *La Pulpe*, 1, École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, 24 avril 2019, 1:43:45, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/la-pulpe-1-avatar?in=raadiocaargo/sets/la-pulpe>;

rΔΔdio cΔΔrgo, *L'Eau Argenté*, Le Château d'Eau, Bourges, 2019, en ligne, <https://www.youtube.com/watch?v=oO9Tq7Uysd4>;

rΔΔdio cΔΔrgo, *L'Eau Argent·ée*, McOrlan, 8 février 2020, 41:36, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/leau-argentee-longueurs-dondes>;

rΔΔdio cΔΔrgo et Leslie Astier, « TrΔnsΔtlΔs », *La Pulpe*, 4, École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, 31 mai 2019;

rΔΔdio cΔΔrgo et Pang Pang Club, « LUDØPHØNIE », *La Pulpe*, 3, Bibliothèque Méjanes - Allumettes, 25 mai 2019, 1:31:18, en ligne, <https://soundcloud.com/raadiocaargo/la-pulpe-04-ludophonie?in=raadiocaargo/sets/la-pulpe>;

PŁΔ†Ø / Les deux mains dans la cendre, 2022, 19:00, en ligne, <https://www.youtube.com/watch?v=xSQZlcHlrIU>, consulté le 24 octobre 2024;

Restitution Onde Sauvage, Futurotopies Feministes : Aïlem, Crystal, Diane, Lacroute, Marie, Melusine, Prune, rAAdio cAArgo, Roberte la Verte, Spideralex, Stepanova, toboggan, Vx : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive, en ligne, <https://archive.org/details/RestitutionOndeSauvageFuturotopiesFeministes_20190105>, consulté le 24 octobre 2024.

Œuvres secondaires

a) Films et Séries

Allegri, Natasha, *Bee and Puppy Cat*, 10 épisodes, Youtubr, Nintendo Video, 2013, 6-11 mn.

Bigelow, Kathryn, *Strange Days*, 20th Century Fox (international), Universal Pictures (États-Unis), 1995, 145 mn.

Bong, Joon-ho, *Snowpiercer*, The Weinstein Company (États-Unis), Wild Side Films et Le Pacte (France), 2013, 126 mn.

Cronenberg, David, *Scanners*, Embassy Pictures (États-Unis), AVCO Embassy Pictures (international), 1981, 103 mn.

Cronenberg, David, *Naked Lunch*, 20th Century Fox (États-Unis), Alliance Atlantis (Canada), 1991, 115 mn.

Garland, Alex, *Annihilation*, Paramount Pictures (États-Unis), Netflix (international), 2018, 115 mn.

Hayward, Eva et Jami Weinstein, « Introduction: Tranimalities in the Age of Trans* Life », *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, vol. 2, nº 2, mai 2015, p. 195-208, en ligne, <doi: 10.1215/23289252-2867446>.

Lang, Fritz, *Dr. Mabuse, der Spieler*, Universum Film AG, 1922, 156 mn + 141 mn.

Leonard, Brett, *The Lawnmower Man*, New Line Cinema, 1992, 108 mn.

Lisberger, Steven, *Tron*, Buena Vista Distribution, 1982, 96 mn.

Longo, Robert, *Johnny Mnemonic*, TriStar Pictures (États-Unis), Alliance Atlantis (Canada), 1995, 96 mn.

Lynch, David, *Dune*, Universal Pictures, 1984, 137 mn.

Nakamura, Ryûtarô, *Serial Experimental Lain*, 13, TV Tokyo, Bandai Channel, 1998, 20 mn.

Oshii, Mamoru, *Ghost in th shell*, Shochiku (Japon), Manga Entertainment (international), 1995, 82 minutes.

Sprinkle, Annie et Beth Stephens, *Goddbye Gauley Mountain*, Juno Films, 2013, 70 mn.

Sprinkle, Annie et Beth Stephens, *Water Makes Me Wet*, Juno Films, 2017, 79 mn.

Terranova, Fabrizio, *Donna Haraway : Story Telling for earthly Survival*, Icarus Film, 2016, 90 mn.

Villeneuve, Denis, *Arrival*, Paramount Pictures (international), Sony Pictures Releasing (France), 2016, 116 mn.

Wachowski, Lana et Lilly Wachowski, *The Matrix*, Warner Bros. Pictures, 1999, 136 mn.

Wachowski, Lana, Lilly Wachowski et Tom Tykwer, *Cloud Atlas*, Warner Bros. Pictures (international), Focus Features (États-Unis), 2012, 172 mn.

b) Jeux et jeux vidéo

Ape Out, Devolver Digital, 2019.

Arneson, David et Gary Gygax, *Dungeons & Dragons*, T.S.R., 1974

Baudrillard, Jean, *Simulacres et simulation*, Nachdruck der Ausgabe 1981, Paris, Éditions Galilée, coll. « Débats », 2017, 235 p.

« Cozy Town by Rae Nedjadi », dans *itch.io*, en ligne, <https://temporalhiccup.itch.io/cozy-town>, consulté le 25 octobre 2024.

Dark Echo, RAC7 Games, 2015.

Fabula, s. l., s. d

Gygax, Gary, *Advanced Dungeons & Dragons hardcover reprint publications*, Renton, Washington?, Wizards of the Coast, 2012, 6 p.

Inside, Playdead, 2016.

Lee, PH, *Polaris: Chivalric Tragedy At Utmost North*, These Are Our Games, 2005

Nedjadi, Rae, *Cozy Town*, 2021

Nitz, *Symbioses*, For The Drama, 2020

Pipkin, Everest, *The Ground Itself*, 2015

Pipkin, *Lichenia*, Molleindustra, 2019.

Postal 2, Running with Scissors, 2003.

Rajan, Amir, *A Dark Room*, Doublespeak Games, 2013.

Shadowrun, FASA Corporation, s. l., 1989

Space Team, Sleeping Beast Games, 2012.

Tevis, Paul, *Mnemosyne, A Penny For My Thoughts*, Narrativiste Edition, 2012

The Call of Cthulhu, Chaosium, s. l., 1981

Waddell, Ian Michael, *Animalia*, 2018

c) Ouvrages

Burroughs, William S., *The Soft Machine*, Olympia, 1961

Burroughs William S., *The Ticket That Exploded*, Olympia, 1961

Burroughs William S., *Nova Express*, Grove Press, 1964

Butler, Octavia E., *Survivor*, 1st ed, Garden City, N.Y, Doubleday, coll. « Doubleday science fiction », 1978, 185 p.

Burroughs, *Wild seed*, 1st ed, Garden City, N.Y, Doubleday, 1980, 248 p.

Burroughs, *Dawn: xenogenesis*, 1. publ, New York, NY, Warner Books, 198

Butler, Octavia E., Gerry Canavan et Nisi Shawl, *Kindred, Fledgling, collected stories*, New York, The Library of America, coll. « The Library of America », 2020

Butler, Octavia E. et Philippe Rouard, *La parabole du semeur*, Vauvert, Au diable Vauvert, 2001

Calvo, Sabrina, *Les nuits sans Kim Sauvage*, La Volte, s. l., 2024

Damasio, Alain, *La horde du Contrevent*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2007

Delany, Samuel R., *Tales of Nevèrÿon*, New York, Bantam, coll. « Bantam Science fiction », 1979

Despentes, Virginie, *Apocalypse bébé*, Paris, Éd. France loisirs, coll. « Piment », 2011

Lorde, Audre, *Zami, a new spelling of my name*, Trumansburg, N.Y, Crossing Press, coll. « Crossing Press feminist series », 1982

Luvan, *Agrapha*, Clamart, la Volte, 2020

Martin, George R. R., *A game of thrones: book one of « A song of ice and fire »*, Trade paperback edition, New York Toronto London Sydney Auckland, Bantam Books, 2002

Néret, Gilles et Chris Miller (dir.), *Erotica universalis*, Köln, Taschen, 1994, 755

Russ, Joanna, *The female man*, 2. pr, New York, Bantam Books, coll. « Bantam Books science fiction », 1978, 213 p.

Saint-Exupéry, Antoine de, *Le petit prince*, Paris, Gallimard, coll. « Collection folio », 2006, 97 p.

Solanas, Valerie, *SCUM manifesto*, London, Verso, 2004, 80 p.

Wittig, Monique, *Le corps lesbien*, Paris, Éd. de Minuit, 2004, 187 p.

Wittig, *Les guérillères*, Paris, les Éditions de Minuit, coll. « Double », 2019

Woolf, Virginia, *Three guineas*, London, Hogarth Press, coll. « Hogarth critics », 1986

d) Musique

Eloy, Jean-Claude, Yo-In, Théâtre sonore pour un rituel imaginaire, en quatre actes, Utrecht, Instituut voor Sonologie, 1980.

Eloy, Jean-Claude, Gaku No Michi, film sans image pour sons électroniques et concrets, Tokyo, NHK Electronic Music Sutdio, 224 mn.

Oliveros, Pauline, Sonic Meditation, Smith Pulications, coll. « American Music », 1971

Oliveros, Pauline, Thirteen Changes, Deep Listening Publications, 1986

Xenakis, Iannis, Le Légende d'Eer, Centre George Pompidou, 1978, 46 mn.

e) Pièces radiophoniques

Brecht, Bertolt, *Le Vol au dessus de l'océan*, Baden Baden, 1929.

Cage, John, *Roaratorio, an Irish circus on Finnegans Wake,* Radio WDR de Cologne, Ircam, Katholieke Radio Omroep (Hilversum), Süddeutscher Rundfunk (Francfort), 1979, 60 mn.

Fontana, Bill, *COLOGNE KYOTO SOUNDBRIDGE*, WDR, 1993.

Germinet, Gabriel, *Maremoto*, 1927.

Gibson, Walter et Walter Bierstad, *The Shadow,* Mutual Broadcasting System, 1937.

Ludwig Harig, *Ein Blumenstück,* SR/HR/SDR/SWF, 1968.

Michaka, Stéphane et Jules Verne, *20 000 Lieues Sous Les Mers*, France Culture, 2016.

Schaeffer, Pierre, *La Coquille à Planète,* ORTF, 1944 1942, 8 heures.

Welles, Orson, *The War of the Worlds,* CBS, 1938, 60 mn.

f) Workshop

2 - ÉTUDES SUR LE CORPUS

Aslanian, Crys et Leslie Astier, « Le Plateau Ludophonique, Pour une rêverie radiophonique et intermédiales chez PŁΔ†Ø », *The Intermedial Work of Art:*, vol. Conception, Realisation, Performance, Reception, Preservation, Édition Delatour, en cours de publication.

Aslanian, Crys et Darius Grenier, « *STORYCΔRING*, Jeux de ficelles, intercréativité et sympoïèse des corps et des sexualités trans* chez les Mutire·s Mutante·s », *Imaginaires du corps, sensualités imaginées*, Wieworka, 2021.

Postel, Ludmila, « Arts du son et jeux vidéo : la recherche-création dans New Atlantis », These de doctorat, Aix-Marseille, 2022

3 - BIBLIOGRAPHIE CRITIQUE

a) Art, Réseaux, Média

Ascott, Roy et Edward A. Shanken (dir.), *Telematic embrace: visionary theories of art, technology, and consciousness*, Berkeley, University of California Press, 2003, 427 p.

Augaitis, Daina et al. (dir.), *Radio rethink: art, sound, and transmission*, Banff, Alta., Canada, Walter Phillips Gallery, 1994, 335 p.

Auslander, Philip, *Liveness: performance in a mediatized culture*, 2nd ed, London New York, Routledge, 2008

Bolter, Jay David et Richard Grusin, *Remediation: understanding new media*, 6. Nachdr, Cambridge, Mass., MIT Press, 2003, 295 p.

Brecht, Bertolt, *Écrits sur la littérature et l'art 1 - Sur le cinéma*, L'ARCHE, 1970

Bureaud, Annick et Beaux-Arts de Paris (dir.), *Connexions: art, réseaux, media*, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts, 2002, 642 p.

Castanet, Pierre-Albert, « « La Radia » et les « synthèses radiophoniques » de Filippo Tommaso Marinetti dans les années 1930 », *Du théâtre parisien de 1900 à la Coquille à Planètes de Pierre Schaeffer (1944) : mutation du goût sonore avant la musique concrète, Université Paris-Est Marne-la-Vallée*, à paraître.

Geitner, Christa, « Hermès sans fil, coll. Littératures, PU Blaise Pascal, 1995, pp. 219-233. », *Hermès sans fil*, 1995, p. 219-233.

Halper, Donna Lee, *Invisible stars: a social history of women in American broadcasting*, Armonk, NY, M. E. Sharpe, coll. « Media, communication, and culture in America », 2001, 331 p.

Huwiler, Elke, « A Narratology of Audio Art: Telling Stories by Sound », dans Jarmila Mildorf et Till Kinzel (dir.), *Audionarratology*, De Gruyter, 2016, p. 99-116, en

ligne, <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110472752-007/html>, consulté le 9 novembre 2024.

Joy, Jérôme et Peter Sinclair, *Locus sonus: 10 ans d'expérimentations en art sonore*, Marseille, le Mot et le reste, 2015

Koolhaas, Rem, Gabriele Mastrigli et Daniel Agacinski, *Junkspace: repenser radicalement l'espace urbain*, Paris, Éd. Payot & Rivages, coll. « Manuels Payot », 2010

Larrue, Jean-Marc et Marie-Madeleine Mervant-Roux, *Le son du théâtre XIXe-XXIe siècle: histoire intermédiale d'un lieu d'écoute moderne*, Paris, CNRS éditions, 2016

Marinetti, Filipo Tommaso et Pino Masnata, « Il Manifesto della Radia », *Gazzetta del Popolo*, 1933.

McLuhan, Marshall, *Pour comprendre les médias*, POINTS, 2015, 432 p.

Montandon, Alain, *Hermès sans fil*, Clermond-Ferrand, Association des publications de la Faculté des lettres, coll. « Littératures », 1995

Murray, Janet Horowitz, *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, Updated edition, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2017, 413 p.

Schaeffer, Pierre, *Machines à communiquer T1: Genèse des simulacres*, Seuil, 1970, 320 p.

Schaeffer, Pierre, *Dix ans d'essais radiophoniques: du studio au Club d'essai, 1942-1952*, 2ème éd., nouvelle éd, Arles [Paris], Phonurgia nova INA, coll. « Les grandes heures de la radio », 1994

Schaeffer, Pierre, Sophie Brunet et Carlos Palombini, *Essai sur la radio et le cinéma: esthétique et technique des arts-relais, 1941-1942*, Paris, Éditions Allia, 2010, 125 p.

The Geometry of Silence/Radio Rethink1993, en ligne, <https://kunstradio.at/THEORIE/geo_e.html>, consulté le 25 octobre 2024.

b) Étude sur les jeux et les joueurœuses

Benjamin, Joshua, *CHANGING THE GAME: THE RHETORICAL APPROACH OF « NO DICE, NO MASTERS » TABLETOP RPGS*.

Caïra, Olivier, *Jeux de rôle: les forges de la fiction*, Paris, CNRS éd, 2007

Calleja, Gordon, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press, coll. « The MIT Press Ser », 2014, 1 p.

David, Coralie, « Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire », These de doctorat, Sorbonne Paris Cité, 2015

David, Coralie, « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu*, nº 6, octobre 2016, en ligne, <http://journals.openedition.org/sdj/682>, consulté le 22 octobre 2024.

Duvignaud, Jean, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, coll. « Le Commerce des idées », 1980, 158 p.

Huizinga, Johan et Cécile Seresia, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, Photomech. Repr, S.l., Gallimard, coll. « Collection Tel », 1988, 340 p.

Jones, Shelly (dir.), *Watch us roll: essays on actual play and performance in tabletop role-playing games*, Jefferson, North Carolina, McFarland & Company, Inc., Publishers, coll. « Studies in gaming », 2021, 1 p.

Juul, Jesper, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, Mass, MIT Press, 2005

Kawitzky, Felix Rose, « Magic Circles: Tabletop role-playing games as queer utopian method », *Performance Research*, vol. 25, nº 8, novembre 2020, p. 129-136, en ligne, <doi: 10.1080/13528165.2020.1930786>.

Larré, Jérôme, « MJ only : Partager la narration », *Casus Belli, Black Book*, vol. 4, nº 3, 2012, p. 214-219.

Wark, McKenzie et Noé Le Blanc, *Théorie du gamer*, Paris, les Prairies ordinaires, 2019

Winnicott, Donald Woods, Claude Monod et Jean-Bertrand Pontalis, *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2002

Zagal, José Pablo et Sebastian Deterding (dir.), *The Routledge handbook of role-playing game studies*, New York, Routledge, coll. « Routledge media and cultural studies handbooks », 2024, 1 p.

c) Genre, féminisme et sexualité

Anzaldúa, Gloria, *Borderlands: la frontera: the new Mestiza*, 4th ed, San Francisco, Aunt Lute Books, 2012, 300 p.

Bhattacharya, Kakali, « Walking through the Dark Forest: Embodied Literacies for Shadow Work in Higher Education and Beyond », *Journal of Black Sexuality and Relationships*, vol. 4, nº 1, 2017, p. 105-124, en ligne, <doi: 10.1353/bsr.2017.0023>.

Cixous, Hélène, *Le rire de la Méduse et autres ironies*, Paris, Galilée, coll. « Collection Lignes fictives », 2010, 196 p.

Eaubonne, Françoise d', Myriam Bahaffou et Julie Gorecki, *Le féminisme ou la mort*, Nouvelle éd., Paris, le Passager clandestin, coll. « Boomerang », 2020

Ehrenreich, Barbara et al., *Fragiles ou contagieuses: le pouvoir médical et le corps des femmes*, Paris, Éditions Cambourakis, coll. « Sorcières », 2016

Ehrenreich, Barbara, Deirdre English et L. Lame, *Sorcières, sages-femmes et infirmières: une histoire des femmes soignantes*, Paris, Éditions Cambourakis, coll. « Sorcières », 2015

Erickson-Schroth, Laura (dir.), *Trans bodies, trans selves: a resource for the transgender community*, Oxford, Oxford University Press, 2014, 649 p.

Espineira, Karine, *Transféminismes: Cahiers de la Transidentité N° 5*, 1st ed, Paris, Editions L'Harmattan, coll. « Cahiers de la Transidentité Ser », 2015, 1 p.

Fisher, Elizabeth, *Woman's creation: sexual evolution and the shaping of society*, 1st ed, Garden City, N.Y, Anchor Press, 1979, 484 p.

Flamant, Françoise, *Women's Lands: construction d'une utopie, Oregon, USA, 1970-2010*, Donnemarie-Dontilly, Éditions iXe, coll. « Fonctions dérivées », 2015

Hache, Émilie, Émilie Notéris et Catherine Larrère, *Reclaim: recueil de textes écoféministes*, Paris, Éditions Cambourakis, coll. « Sorcières », 2016

Hayward, Eva, « More Lessons from a Starfish: Prefixial Flesh and Transspeciated Selves », *WSQ: Women's Studies Quarterly*, vol. 36, n° 3-4, septembre 2008, p. 64-85, en ligne, <doi: 10.1353/wsq.0.0099>.

Hayward, Eva et Jami Weinstein, « IntroductionTranimalities in the Age of Trans* Life », *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, vol. 2, n° 2, Duke University Press, mai 2015, p. 195-208, en ligne, <doi: 10.1215/23289252-2867446>.

Hester, Helen, *Xenofeminism*, Cambridge, UK ; Medford, MA, Polity Press, coll. « Theory redux », 2018, 169 p.

Keegan, Cáel M., *Lana and Lilly Wachowski*, Urbana, University of Illinois Press, coll. « Contemporary film directors », 2018, 180 p.

Lang, Fritz, *Dr. Mabuse, der Spieler*, s. l., 1922.

Paglia, Camille, *Sexual personae: art and decadence from Nefertiti to Emily Dickinson*, 1st Vintage Books ed, New York, Vintage Books, 1991, 718 p.

Pandelakis, Saul, *Prendre soin, prendre pouvoir, desing en cuisine et empowerment*, TRACT DE RECHERCHE, 2022.

Preciado, Paul B., « Cartographie queer : le flâneur pervers, la lesbienne topophobique et la travailleuse sexuelle multicartographique, ou comment faire une

cartographie “ren@rde” avec Annie Sprinkle », *Géo-Esthétique*, B42 éd., s. l., 2014, p. 99-110.

Quirós, Kantuta et Aliocha Imhoff, *Géo-esthétique*, [Paris] Pougues-les-Eaux Clermont-Ferrand, Éd. B42 Parc Saint-Léger-Centre d’art contemporain École supérieure d’art de Clermont Métropole, 2014

Rojas, Lucía Egaña, « Notes pour une technologie Transféministe », *CAHIERS DE LA TRANSIDENTITÉ N° 5*, décembre 2015, en ligne, <https://www.academia.edu/20158451/Notes_pour_une_technologie_Transf%C3%A9ministe>, consulté le 24 octobre 2024.

« Simmons & White - Our Many Selves | PDF | Transgender | LGBTQIA+ Studies », dans *Scribd*, en ligne, <https://www.scribd.com/document/445914020/Simmons-White-Our-Many-Selves>, consulté le 24 octobre 2024.

Starhawk et al., *Rêver l’obscur: femmes, magie et politique*, Paris, Éditions Cambourakis, coll. « Sorcières », 2015

Starhawk et M. Macha NightMare, *The pagan book of living and dying: practical rituals, prayers, blessings, and meditations on crossing over*, 1st ed, San Francisco, HarperSanFrancisco, 1997, 353 p.

Stryker, Susan, *Queer pulp: perverted passions from the golden age of the paperback*, San Francisco, Calif, Chronicle Books, 2001, 128 p.

Toupin, Sophie et Spideralex, « Introduction: Radical Feminist Storytelling and Speculative Fiction: Creating new worlds by re-imagining hacking », *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, n° 13, mai 2018, en ligne, <https://adanewmedia.org/2018/05/issue13-toupin-spideralex/>, consulté le 24 octobre 2024.

Wark, McKenzie, *Reverse cowgirl*, South Pasadena, CA, Semiotext(e), 2020, 199 p.

Weiss, Margot Danielle, *Techniques of pleasure: BDSM and the circuits of sexuality*, Durham, Duke University Press, 2011, 315 p.

Ziga, Itziar, Camille Masy et Diane Moquet, *Devenir chienne*, Paris, Éditions Cambourakis, coll. « Sorcières », 2020

d) Recherche-création

Citton, Yves, « Ce que la recherche-création fait aux thèses universitaires - AOC media », dans *AOC media - Analyse Opinion Critique*, 17 mars 2024, en ligne, <https://aoc.media/analyse/2024/03/17/ce-que-la-recherche-creation-fait-aux-theses-universitaires/>, consulté le 9 novembre 2024.

Debaise, Didier et Isabelle Stengers (dir.), *Gestes spéculatifs: colloque de Cerisy*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Collection Drama », 2015, 341 p.

Giacco, Grazia, *Recherche-création et didactique de la création artistique: le chercheur travaillé par la création*, Louvain-la-Neuve (Belgique), EME éditions, coll. « CREArTe », 2018

Haraway, Donna Jeanne et Vivien García, *Vivre avec le trouble*, Vaulx-en-Velin, les Éditions des Mondes à faire, 2020

Mackay, Wendy E. et Anne-Laure Fayard, « HCI, natural science and design: a framework for triangulation across disciplines », *Proceedings of the 2nd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques*, New York, NY, USA, Association for Computing Machinery, coll. « DIS '97 », 1997, p. 223-234.

Manning, Erin et al., *Pensée en acte: vingt propositions pour la recherche-création*, Paris Dijon, ArTeC les Presses du réel, coll. « La petite collection ArTeC », 2018

Mollon, Maxime, « Design pour débattre : comment créer des artefacts dissonants, et leurs situations de communication, afin d'ouvrir des espaces de contestation mutuelle (agonisme) et d'expression des voix marginales (dissensus) », These de doctorat, Paris Sciences et Lettres (ComUE), 2019

e) Robotique, neurochimie, IA

Aubergé, Véronique, *Le robot social : mythes, réalités et applications*, La Maison des Sciences de Humaine Alpes, en ligne, <https://www.youtube.com/watch?v=7XAkgY1uUX4&t=19s>.

Aubergé, Véronique, *Smart Home with the EmOz platform*.

Davat, Ambre, « Toucher social en robotique de téléprésence ubiquïte : imbrication des facteurs physiques et socio-affectifs dans la portée vocale en interaction », These de doctorat, Université Grenoble Alpes, 2020

Dempster, Beth, « A Self-Organizing Systems Perspective on Planning for Sustainability », Master of Environmental Studies, University of Waterloo, 1998

Keeler, Jason R. et al., « The neurochemistry and social flow of singing: bonding and oxytocin », *Frontiers in Human Neuroscience*, vol. 9, septembre 2015, en ligne, <http://journal.frontiersin.org/Article/10.3389/fnhum.2015.00518/abstract>, consulté le 30 octobre 2024.

Lanier, Jaron et Frank Biocca, « An Insider's View of the Future of Virtual Reality », *Journal of Communication*, vol. 42, nº 4, décembre 1992, p. 150-172, en ligne, <doi: 10.1111/j.1460-2466.1992.tb00816.x>.

Minsky, Marvin Lee, *The society of mind*, New-York, Simon and Schuster, 1988

Roth, Edward A., John M. Spitsbergen et Alberto F. Cintrón-Colón, « The Neurochemistry of Instrumental Improvisation in Adults: A Feasibility and Pilot Study », *Advances in Cognitive Psychology*, vol. 19, nº 4, 2023, p. 1-10, en ligne, <doi: 10.5709/acp-0350-4>.

Sasa, Yuko, « Intelligence Socio-Affective pour un Robot : primitives langagières pour une interaction évolutive d'un robot de l'habitat intelligent », These de doctorat, Université Grenoble Alpes (ComUE), 2018

Scales, Philip, « Navigation sociale adaptative du robot en environnement humain dans une écologie réelle d'usages », Thèse de doctorat, Université Grenoble Alpes, 2024

f) Sciences humaines

Agamben, Giorgio, *Moyens sans fins: notes sur la politique*, Paris, Rivages, coll. « Bibliothèque Rivages », 1995, 156 p.

Agamben, Giorgio et Martin Rueff, *Profanations*, Nouvelle éd., Paris, Payot et Rivages, coll. « Rivages poche », 2006

Agamben, Giorgio et Martin Rueff, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Nouvelle éd., Paris, Payot & Rivages, coll. « Rivages poche », 2014

Ainsworth, M. D. S. et al., *Patterns of Attachment: A Psychological Study of the Strange Situation*, Hoboken, Taylor and Francis, 2014, 702 p.

Althusser, Louis et Étienne Balibar, *Machiavel et nous*, Paris, Tallandier, coll. « Texto », 2009

Barbazza, Marie-Catherine, « Eleno / Elena de Céspedes : La construction d'une identité et ses aléas », *HispanismeS*, nº 3, mars 2014, en ligne, <http://journals.openedition.org/hispanismes/8758>, consulté le 30 octobre 2024.

Berne, Eric, Sylvie Laroche et Eric Berne, *Analyse transactionelle et psychothérapie*, Paris, Payot, coll. « Petite bibliothèque Payot », 1995, 279 p.

Bowlby, John, *Attachment and loss. 1: Attachment*, Harmondsworth, Penguin Books, coll. « The international psycho-analytical library », 1981, 477 p.

Debaise, Didier et Isabelle Stengers (dir.), *Gestes spéculatifs: colloque de Cerisy*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Collection Drama », 2015, 341 p.

Deleuze, Gilles, *Spinoza, philosophie pratique*, Nouv. éd. rev. et augm., Paris, les Éd. de Minuit, coll. « Reprise », 2003

Deleuze, Gilles, Félix Guattari et Gilles Deleuze, *Mille plateaux*, Paris, Éd. de Minuit, coll. « Capitalisme et schizophrénie / Gilles Deleuze; Félix Guattari », 2009, 645 p.

Favret-Saada, Jeanne, *Les mots, la mort, les sorts*, Paris, Gallimard, coll. « Collection Folio Essais », 1994, 427 p.

Favret-Saada, Jeanne, *Désorceler: postface inédite*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2024

Foucault, Michel, *Surveiller et punir: naissance de la prison*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Histoires », 2003, 318 p.

Foucault, Michel, *L'ordre du discours: Leçon inaugurale au Collège de France prononcée le 2 decembre 1970*, Impr., Paris, Gallimard, coll. « Nrf », 2009, 81 p.

Goodman, Nelson, *Ways of worldmaking*, 11. pr, Indianapolis, Ind, Hackett, coll. « Hackett Classic », 2013, 148 p.

Hache, Émilie, *De l'univers clos au monde infini*, Bellevaux, Éd. Dehors, 2014

Hakim Bey et Christine Tréguier, *TAZ: zone autonome temporaire*, Paris, Éd. de l'Éclat, 1997

Haraway, Donna, *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*, New York, Routledge, 2015, 287 p.

Haraway, Donna Jeanne, Laurence Allard et Delphine Gardey, *Manifeste cyborg et autres essais: sciences, fictions, féminismes*, Paris, Exils, coll. « Essais », 2007

Hell, Bertrand, *Le sang noir: chasse et mythes du sauvage en Europe*, Paris, Flammarion, 1994, 381 p.

Jung, l Gustav, *Dialectique du moi*, Gallimard, Paris, coll. « Folio essais », 1986

Pignarre, Philippe, Isabelle Stengers et Anne Vièle, *La sorcellerie capitaliste: pratiques de désenvoûtement*, Paris, la Découverte, coll. « La Découverte-poche », 2007

Post-scriptum sur les sociétés de contrôle Gilles DELEUZE, en ligne, <http://1libertaire.free.fr/DeleuzePostScriptum.html>, consulté le 29 octobre 2024.

Starhawk, *Spiral dance: renaissance de l'ancienne religion de la grande déesse magie, rituels, invocations, pratiques*, Paris, Éditions Véga, 2021

Thorndike, E.L., « A constant error in psychological ratings. », *Journal of Applied Psychology*, vol. 4, nº 1, mars 1920, p. 25-29, en ligne, <doi: 10.1037/h0071663>.

Varela, Francisco J., Evan Thompson et Eleanor Rosch, *The embodied mind: cognitive science and human experience*, 14. print., Cambridge, Mass., MIT Press, 1993, 308 p.

Winnicott, Donald Woods, Claude Monod et Jean-Bertrand Pontalis, *Jeu et réalité: L'espace potentiel*, Gallimard, s. l., coll. « Connaissance de l'Inconscient », 1975

g) Théorie des arts sonores et de la musique

Bailey, Derek, *L'improvisation : sa nature et sa pratique dans la musique*, Outre Mesure, Lieu, 1999

Coquillon, Solène, *Le Soundpainting Et Ses Applications Pédagogiques À l'École Primaire*, Omniscriptum, s. l., 2018

Cotro, Vincent, *Chants libres ; le free jazz en France 1960-1975*, Paris, Ed. Outre Mésure, 1999

Eloy, Jean-Claude, *Of the literal and the oral: Yo-in (reverberations) texts n° 39-45-74-77 (1980-1985-2005-2007)*, Bilingual publication English-French, S. l., Hors territoires, 2006

Eloy, Jean-Claude, *Du littéral et de l'oral: « Yo-in », « Réverbérations »*, 2e éd. augmentée, Puteaux, Hors territoires, 2011

Eshun, Kodwo et Claire Martinet, *Plus brillant que le soleil: aventures en fiction sonore*, Paris, Philharmonie de Paris éditions, coll. « La rue musicale », 2023

Filippi, Florence et Pierre Jabot, « Mix, DJing et Night-clubbing : résurgences d'une culture « néo-baroque » », *Image & Narrative vol 13, n°3*, 2012.

Jouvenet, Morgan, « « Emportés par le mix »: Les DJ et le travail de l'émotion », *Terrain*, nº 37, septembre 2001, en ligne, <http://journals.openedition.org/terrain/1297>, consulté le 23 octobre 2024.

Kassabian, Anahid, *Ubiquitous listening: affect, attention, and distributed subjectivity*, Berkeley, University of California Press, 2013

Marcel, Baptistine, « Analyser l'improvisation collective non-idiomatique aujourd'hui : trois études de cas », Thèse de doctorat, Aix-Marseille, 2021

« Modules de formation théorique et pratique en musique acousmatique 2024-25 — Inscription », dans *Musiques & Recherches*, en ligne, <https://www.musiques-recherches.be/fr/even/911-modules-de-formation-theorique-et-pratique-en-musique>, consulté le 31 octobre 2024.

Nilchiani, Azadeh, « Les installations sonores dans les espaces urbains », These de doctorat, Université Gustave Eiffel, 2021

Noble, Safiya Umoja, *Algorithms of oppression: how search engines reinforce racism*, New York, New York university press, 2018

Schaeffer, Pierre, *Dix ans d'essais radiophoniques: du studio au Club d'essai, 1942-1952*, 2ème éd., nouvelle éd, Arles [Paris], Phonurgia nova INA, coll. « Les grandes heures de la radio », 1994

Solomos, Makis, *De la musique au son: l'émergence du son dans la musique des XXe-XXIe siècles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Aesthetica », 2013

Tanaka, Atau, Nao Tokui et Ali Momeni, « Facilitating collective musical creativity », *Proceedings of the 13th annual ACM international conference on Multimedia*, Hilton Singapore, ACM, 2005, p. 191-198.

Voegelin, Salomé, *The political possibility of sound: fragments of listening*, New York ; London, Bloomsbury Academic, 2019

Voegelin, Salomé, *Sonic possible worlds: hearing the continuum of sound*, Revised edition, New York, Bloomsbury Academic, 2021

Von Gunden, Heidi, *The music of Pauline Oliveros*, Metuchen, N.J, Scarecrow Pr, 1983

h) Théorie du cinéma

Esthétique du film, 3e éd, Paris, A. Colin, coll. « Armand Colin cinéma », 2008,

Keegan, Cáel M., *Lana and Lilly Wachowski*, Urbana, University of Illinois Press, coll. « Contemporary film directors », 2018

i)Théorie littéraire

Aarseth, Espen J., *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore, Md, Johns Hopkins University Press, 1997, 203 p.

Brézillon, Héloïse, « Du genre au geste littéraire : les troubles de la science-fiction, poésie et performance. », Pratique et théorie de la création littéraire, CY Cergy Paris Université, 2024

Burton, Douglas A., *The Heroine's Labyrinth: Archetypal Designs in Heroine-Led Fiction*, Silent Music Press, s. l., 2024

Campbell, Joseph, *The hero with a thousand faces*, 3rd ed, Novato, Calif, New World Library, coll. « Bollingen series XVII », 2008, 418 p.

Genette, Gérard, *Figures*, Paris, Éditions Points, coll. « Points », 2019

Hougue, Clémentine, « Le cut-up de William S. Burroughs: histoire d'une révolution du langage », les Presses du réel, coll. « L'écart absolu », 2014

Hougue, Clémentine, *William S. Burroughs SF machine*, Alfortville, Éditions Jou, 2021

Huz, Aurélie, « Démêlés avec le novum : démontages et remontages de la notion dans une perspective culturelle intermédiatique », *ReS Futurae*, nº 20, décembre 2022, en ligne, <http://journals.openedition.org/resf/11338>, consulté le 21 octobre 2024.

Jauss, Hans Robert, Claude Maillard et Jean Starobinski, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des idées », 1978

Langlet, Irène, *La science-fiction: lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, coll. « Collection U Série Lettres », 2006, 303 p.

Lapoujade, David, *L'altération des mondes: versions de Philip K. Dick*, Paris, Les éditions de Minuit, coll. « Paradoxe », 2021, 152 p.

Larue, Ïan, *Libère-toi cyborg ! le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe*, Paris, Éditions Cambourakis, coll. « Sorcières », 2018

Le Guin, Ursula K. et Hélène Collon, *Danser au bord du monde: mots, femmes, territoires*, Paris, Éditions de l'Éclat, coll. « Premier secours », 2020

Nietzsche, Friedrich et Patrick Wotling, *La naissance de la tragédie: ou hellénisme et pessimisme*, Nouvelle éd., Paris, Librairie générale française, coll. « Classiques de la philosophie », 2013

Noguez, Dominique (dir.), *Collages*, Paris, Union Générale d'Éditions, coll. « Revue d'esthétique », 1978, 436 p.

Privat, Jean-Marie, « Oralité/Auralité », *Pratiques*, vol. 183-184, 2019, en ligne, <https://journals.openedition.org/pratiques/6777>, consulté le 21 octobre 2024.

Saint-Gelais, Richard, *L' empire du pseudo: modernités de la science-fiction*, Québec, Éd. Nota Bene, 1999, 399 p.

Suvin, Darko et Gerry Canavan, *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*, Oxford, Peter Lang, coll. « Ralahine utopian studies », 2016

4 - Ressource internet

a) Podcasts

« Evocation de “Maremoto” de Gabriel Germinet, interview de l’auteur | INA », dans *ina.fr*, en ligne, <https://www.ina.fr/ina-eclaire-actu/audio/p12068495/evocation-de-maremoto-de-gabriel-germinet-interview-de-l-auteur>, consulté le 25 octobre 2024.

« Gaston Bachelard : “La radio comme possibilité de rêve éveillé” », dans *France Culture*, 3 juin 2015, en ligne, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-nuits-de-france-culture/gaston-bachelard-la-radio-comme-possibilite-de-reve-eveille-8195485>, consulté le 21 octobre 2024.

« Le sexe comme objet - Savoirs et sexualité : un podcast à écouter en ligne », dans *France Culture*, 30 janvier 2018, en ligne, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/serie-le-sexe-comme-objet-savoirs-et-sexualite>, consulté le 24 octobre 2024.

STORYCΔRING, Utopie Collective Des Corps Et Des Sexualités Dans L’étreinte Radiophonique, s. l.

« “Vingt mille lieues sous les mers” de Jules Verne », dans *France Culture*, 4 avril 2020, en ligne, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/fictions-samedi-noir/vingt-mille-lieues-sous-les-mers-de-jules-verne-6379680>, consulté le 21 octobre 2024.

b) Page Web

(4) Facebook, en ligne, <https://www.facebook.com/tatakidiy/>, consulté le 3 novembre 2024.

Accueil | MaCI - Université Grenoble Alpes, en ligne, <https://maci.univ-grenoble-alpes.fr/fr>, consulté le 2 novembre 2024.

« Adelphité », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Adelphit%C3%A9&oldid=217754927>, consulté le 1 novembre 2024.

Aïlem, Crystal, *Fanzine Ondes Sauvages Futurotopies Feministes*, 2018

Aslanian, Crys et Darius Grenier, « *STORYCΔRING*, Jeux de ficelles, intercréativité et sympoïèse des corps et des sexualités trans* chez les Mutire·s Mutantᵉ·s », *Imaginaires du corps, sensualités imaginées*, Wieworka, 2021.

« Assembleur », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Assembleur&oldid=218885226>, consulté le 1 novembre 2024.

« Aural », dans *Wiktionnaire, le dictionnaire libre*, 2024, en ligne, <https://fr.wiktionary.org/w/index.php?title=aural&oldid=34683794>, consulté le 5 novembre 2024.

« Chicana feminism », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Chicana_feminism&oldid=1250267619>, consulté le 25 octobre 2024.

« Cisidentité », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Cisidentit%C3%A9&oldid=217583185>, consulté le 25 octobre 2024.

« Console de mixage », dans *Wikipédia*, 2023, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Console_de_mixage&oldid=206938840>, consulté le 25 octobre 2024.

Cyborg Manifesto - un manifeste cyborg - La Revue des Ressources, en ligne, <https://www.larevuedesressources.org/cyborg-manifesto-un-manifeste-cyborg,2318.html?debut_breves=3>, consulté le 25 octobre 2024.

« David Tudor », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=David_Tudor&oldid=1220697495>, consulté le 29 octobre 2024.

« Déréalisation », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=D%C3%A9r%C3%A9alisation&oldid=219538531>, consulté le 25 octobre 2024.

**Duuu—Unités Radiophoniques Mobiles*, en ligne, <https://duuuradio.fr>, consulté le 30 octobre 2024.

———, en ligne, <https://duuuradio.fr>, consulté le 31 octobre 2024.

« Égaliseur », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C3%89galiseur&oldid=217120515>, consulté le 25 octobre 2024.

« Filippo Tommaso Marinetti », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Filippo_Tommaso_Marinetti&oldid=1252727801>, consulté le 29 octobre 2024.

Gcoeymans, « Un JDR feel good : Mission impossible ? », dans *Homo Ludis - Des jeux nés*, 14 mars 2018, en ligne, <https://homo-ludis.fr/un-jdr-feel-good-mission-impossible>, consulté le 5 novembre 2024.

« Genderfuck », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Genderfuck&oldid=219708506>, consulté le 30 octobre 2024.

« Hétérosexualité », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=H%C3%A9t%C3%A9rosexualit%C3%A9&oldid=218770620>, consulté le 25 octobre 2024.

« Hrtf », dans *Wikipédia*, 2023, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Hrtf&oldid=202146808>, consulté le 2 novembre 2024.

humans.txt, *Zoom H3-VR - ZOOM Europe*, en ligne, <https://www.zoom-europe.com/fr/enregistreurs-portatifs/zoom-h3-vr>, consulté le 2 novembre 2024.

« JavaScript », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=JavaScript&oldid=219611192>, consulté le 1 novembre 2024.

Jérôme Villeneuve est le nouveau directeur de l'Hexagone, en ligne, <https://www.petit-bulletin.fr/grenoble/article-69887-jerome-villeneuve-est-le-nouveau-directeur-de-l-hexagone.html>, consulté le 1 novembre 2024.

Jeux de rôle, en ligne, <https://jeuxderole.org/bleed>, consulté le 3 novembre 2024.

« La Vilaine Planète », dans *Les Tombées de la Nuit : Festival / Dimanche à Rennes / Bretagne*, en ligne, <https://www.lestombeesdelanuit.com/spectacles/la-vilaine-planete/>, consulté le 5 novembre 2024.

Les cartes Fabula Storytelling, en ligne, <https://sefirot.it/fr/fabula-deck/landing>, consulté le 5 novembre 2024.

Living Lab DOMUS (LIG) / MaCI - Université Grenoble Alpes, en ligne, <https://maci.univ-grenoble-alpes.fr/fr/nos-espaces/living-lab-domus-lig>, consulté le 2 novembre 2024.

Locustream Soundmap, en ligne, <https://locusonus.org/soundmap/>, consulté le 24 octobre 2024.

Locustream Soundmap - Icecast Streaming Media Server, en ligne, <http://locus.creacast.com:9001/>, consulté le 24 octobre 2024.

Mi-creative/mi-gen, Max, mi-Creative, 2024 [16 février 2019].

« MIRA », dans *Cycling '74 Support*, 22 août 2024, en ligne, <https://support.cycling74.com/hc/en-us/articles/360050000014-MIRA>, consulté le 2 novembre 2024.

« Mirror therapy », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Mirror_therapy&oldid=1254188756>, consulté le 3 novembre 2024.

« Musiques & Recherches », dans *Musiques & Recherches*, en ligne, <https://www.musiques-recherches.be/fr>, consulté le 31 octobre 2024.

« Nahuatl », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Nahuatl&oldid=219836336>, consulté le 30 octobre 2024.

« Ondes_Ren@rdes_4 : ARTEFACTS SYMPOIËTIQUES », dans *Google Docs*, en ligne, <https://docs.google.com/document/d/13qcOyc2HbFnmG6I-qkCIo_6UJovTr1ZFwZPCJZZVQkk/edit?usp=embed_facebook>, consulté le 4 novembre 2024.

« Onkyokei », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Onkyokei&oldid=1217899572>, consulté le 29 octobre 2024.

Pa-f, en ligne, <https://www.pa-f.net/>, consulté le 4 novembre 2024.

Pigeon, Dr Ir Stéphane, *Background Noises • Ambient Sounds • Relaxing Music | myNoise ®*, en ligne, <https://mynoise.net/index.php>, consulté le 1 novembre 2024.

———, *Electric Sheep – myNoise Custom Background Sound Generator*, en ligne, <https://mynoise.net/NoiseMachines/customElectricSheep.php>, consulté le 1 novembre 2024.

« Pino Masnata », dans *Wikipedia*, 2023, en ligne, <https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Pino_Masnata&oldid=136726493>, consulté le 29 octobre 2024.

Présentation | Gipsa-lab, en ligne, <https://www.gipsa-lab.grenoble-inp.fr/presentation>, consulté le 2 novembre 2024.

« Quatrième vague féministe », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Quatri%C3%A8me_vague_f%C3%A9minist e&oldid=218336701>, consulté le 30 octobre 2024.

« Répertoire des Outils de sécurité émotionnelle », dans *Places to Go, People to Be (vf)*, 30 septembre 2023, en ligne, <https://ptgptb.fr/outils-securite-emotionnelle>, consulté le 5 novembre 2024.

ROBERT RAUSCHENBERG, COMBINES, en ligne, <https://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Rauschenberg/ENS-rauschenberg.htm>, consulté le 1 novembre 2024.

« Rough-and-tumble play », dans *Wikipedia*, 2023, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Rough-and-tumble_play&oldid=1186659683>, consulté le 29 octobre 2024.

« Sandy Stone (artist) », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Sandy_Stone_(artist)&oldid=1255002619>, consulté le 4 novembre 2024.

Sonic Potions, en ligne, <https://www.sonic-potions.com/lxr>, consulté le 1 novembre 2024.

« *Star Trek* », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Star_Trek&oldid=219280059>, consulté le 2 novembre 2024.

« SuperMoon », dans *Mr. Black*, en ligne, <https://www.mrblackpedals.com/products/supermoon>, consulté le 31 octobre 2024.

« Tarmac, by Orcae », dans *Collectif Eptagon*, en ligne, <https://collectifeptagon.bandcamp.com/track/tarmac>, consulté le 2 novembre 2024.

« ——— », dans *Collectif Eptagon*, en ligne, <https://collectifeptagon.bandcamp.com/track/tarmac>, consulté le 2 novembre 2024.

UEEH, « Universités d'Été Euroméditerranéennes des Homosexualités », dans *UEEH*, 30 avril 2024, en ligne, <https://www.ueeh.net/fr/accueil/>, consulté le 31 octobre 2024.

« Un livre dont vous êtes le héros », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Un_livre_dont_vous_%C3%AAtes_le_h%C3%A9ros&oldid=219198355>, consulté le 30 octobre 2024.

« Universités d'été euroméditerranéennes des homosexualités », dans *Wikipédia*, 2024, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Universit%C3%A9s_d%E2%80%99%C3%A9t%C3%A9_eurom%C3%A9diterran%C3%A9ennes_des_homosexualit%C3%A9s&oldid=212300293>, consulté le 30 octobre 2024.

« Wetware (brain) », dans *Wikipedia*, 2024, en ligne, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Wetware_(brain)&oldid=1243298800>, consulté le 25 octobre 2024.

« Π-Node », dans *Wikipédia*, 2023, en ligne, <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%CE%A0-Node&oldid=205341287>, consulté le 1 novembre 2024.

TABLEAU DES FIGURES

Figure 1 : Jeu de ficelle chez rΔΔdio cΔΔrgo et leurs ami·es ____ *20*

Figure 2 :Vue du container aux Atelier du Vent, de gauche à droite, Aurélia, Vanessa (Radio Pikez), Anaïs (Bruitagène), Bastien (rΔΔdio cΔΔrgo), Pierre (Radio Pikez), Cécile et Aude (Jef Clack), Azu (rΔΔdio cΔΔrgo) ____ *34*

Figure 3 : Modèle déductif : commence par une théorie sur un phénomène naturel, génère une hypothèse testable, teste l'hypothèse avec une expérience contrôlée, révise l'hypothèse et teste à nouveau avec une nouvelle expérience contrôlée. ____ *91*

Figure 4 : Modèle inductif : Commence par observer les phénomènes dans le monde réel (en évitant les notions préconçues), développe un cadre pour décrire les phénomènes, fait de nouvelles observations par rapport aux questions qui ont émergées de l'observations ____ *91*

Figure 5 ____ *93*

Figure 6 : Visuel pour Ondes Sauvages, Une Radio Des Morts ____ *115*

Figure 7 Plateau avec les micros au premier plan, Théo et Lola qui mixent un DJ-set en arrière-plan ____ *118*

Figure 8 : Aurélia Nardini et Solène Garnier derrière la table de mixage ____ *129*

Figure 9 : Visuel réalisé pour les podcasts du Cerceau Lunaire ____ *136*

Figure 10 : Dispositif d'une salade de brique par Laura Zylberyng AKA xəbərdarlıq ____ *139*

Figure 11 : Vue du plateau-radio pour lors d'un Cerceau Lunaire ____ *144*

Figure 12 : Oliveros utilisait cet icône d'un cercle avec un point au centre pour symboliser la relation entre l'attention (le point) et la conscience (le cercle). ____ *155*

Figure 13 Ambre Dourneau, Anna-Zoé COuder et Nicolas Pyrus pour la lecture des différentes traduction du texte ____ *171*

Figure 14 jeu de ficelle la répartition des casques sur Ceux qui partent d'Omelas ____ *172*

Figure 15 Jon Haure-Placé, Romain Gaudillère, Amour Chammartin ____ *173*

Figure 16 Visuel réalisé collectivement pour Streambiosis ____ *205*

Figure 17 jeu de ficelle des branchements pour Total Symbiosis ____ *216*

Figure 18 Visuel pour Ondes Sauvages, Symbiose et Narration Cyborg ____ *255*

Figure 19 schéma de branchement du pedal circle dessiné par Aurélia ____ *260*

Figure 20 Élise, Tiefaine et Gabriel en train de réalisé un pedal circle ____ *261*

Figure 21 Louise apprenant le langage des Heptapodes ____ *263*

Figure 22 Lena ausculte un crocodile avec une dentition de requin à l'intérieur de la Zone X. ____ *264*

Figure 23 Photographie d'une répétition de La Guerre des mondes au théâtre Mercury ____ *267*

Figure 24 Aby, Marylise, Crystal, Marion, Aurélia, Élodie et Victoire en répétions pour Ce que la femme veut ____ *274*

Figure 25 Vu du plateau-radio nocturne pour Ce que la femme veut _____ *274*
Figure 26 Vue de la performance au Transpalette, photo d'Amar Belmarbouk _____ *290*
Figure 27 Vue du plateau au sol _____ *304*
Figure 28 Crystal, Nina Queissner, Manon Vallé _____ *307*
Figure 29 Hannah Kokolo _____ *307*
Figure 30 Ambre Dourneau _____ *308*
Figure 31 Visuel pour le workshop Ondes Sauvages // Futurotopies Féministes _____ *309*
Figure 32 Schéma du jeu de ficelle produit par l'atelier de d'Écriture spéculative de technologie féministe _____ *318*
Figure 33 Photos de Sally Annett, Plateau sonore et plateau textuel durant la restitution d'Ondes Sauvages // Futurotopies Féministes, L'Antre-Peaux, Bourges, 2018. _____ *323*
Figure 34 Jung utilise le symbole alchimique du Soleil pour représenter le Soi, le point central représente l'ego, le soi enveloppe à la fois le cercle et le point _____ *332*
Figure 35 Schéma de métaphorique du dispositif des Futurotopies réalisé pour une demande de subvention à la Région Centre-Val de Loire _____ *364*
Figure 36 Vue de la ville immergée issue de l'installation présentée à la galerie Angle d'Art Contemporain. _____ *373*
Figure 37 Félix, Loli, Ludmila (de dos), Crystal et Aurélia _____ *376*
Figure 38 Préparation pour la restitution, Jonathan effectuant un mixage par déambultion dans New Atlantis _____ *377*
Figure 39 Exemple de couvertures de pulp magazine de science-fiction et de littérature queer.390
Figure 40 Visuel réalisé à par l'artiste Oriane Huet _____ *392*
Figure 41Vue de la première veillée radiophonique ESA-Aix Underground _____ *396*
Figure 42 Max, Paul, Ines et Nassim durant l'émission ESΔ-Δix_Underground _____ *397*
Figure 43 Vue du plateau-radio au Palais Jacques Cœur, Claire Bertolotti au premier plan _ *408*
Figure 44 Ape Out (2019) _____ *411*
Figure 45 Postal 2 (2003) _____ *412*
Figure 46 Vue de la page web conçue par Théo et destinée à ce que les auditeur·ices puissent faire du mix-up en écoutant la radio. _____ *416*
Figure 47 Vue du patch Pure Data et du routage réalisé dans Reaper _____ *416*
Figure 48 The Ground Itself, Everest Pipkin (2015) _____ *418*
Figure 49 Jeu de ficelle de la répartition des espaces au casque en début de performance ___ *423*
Figure 50 vue du planteau-radio pour TrΔnsΔtlΔs _____ *425*
Figure 51 : Autour de 17 :45, le passage de la Baleine est un évènement prévu et connu à l'avance par les participant·es _____ *427*
Figure 52 Répétition d'hivernal dans l'atelier de la Cave 40 _____ *443*
Figure 53 Manon joue du couteau _____ *445*
Figure 54 Ambre chauffe un clou à rouge _____ *445*
Figure 55 extrait du document elena-eleno 1/2 _____ *447*

Figure 56 extrait du document elena-eleno 2/2 ____ *448*
Figure 57 le plateau de forme ovoïde ____ *451*
Figure 58 Vue de l'installation autour de l'Eau Argentée ____ *452*
Figure 59 Vue du jeu Lichenia, dont le design graphique est fait par Everest Pipkin ____ *454*
Figure 60 table de mixage en garde partagée ____ *459*
Figure 61Tableau des équivalences et différence entre The Ground Itself: et STORYCΔRING464
Figure 62 Darius, Amarin et Aurélia autour du plateau-radio pour la sortie de résidence officielle ____ *472*
Figure 63 plateau-radio au sol ____ *473*
Figure 64 Flyer réalisé pour les émissions en direct du 31 Octobre et du 1er Novembre ____ *476*
Figure 65 Vue des dispositifs de Loli et de Ludmila ____ *494*
Figure 66 Vue des dispositifs d'Aurélia et Crys ____ *495*
Figure 67 Tableau des personnages-instruments de La Pulpe par Ludmila ____ *496*
Figure 68 Mise en scène studieuse d'un plateau. Au centre il y a le micro ambisonique entouré d'artefacts de recherche développés à Domus, comme le robot Rob Air, et un micro en forme de crâne pour une performance liée au touché vocal. ____ *503*
Figure 69 Vue du plateau de spatialisation en HRTF ____ *504*
Figure 70 Vue de la table de mixage partagée, du plateau de spatialisation et du chat pour communiquer à l'écrit ____ *505*
Figure 71 Crys, Philippe, Leslie et Ambre ____ *510*
Figure 72 Geste de clôture de l'Eau Argentée ____ *516*
Figure 73 texte de l'eau argenté ____ *518*
Figure 74 texte de l'eau argenté 2/2 ____ *519*
Figure 75 Capture d'écran d'une session de travail à distance avec les Mutin·es Mutant·es ____ *526*
Figure 76 Vue du premier prototype de Mommo, réalisées dans une base de données sous Notion ____ *531*
Figure 77 Détail d'une carte dans la base de donnée Notion ____ *532*
Figure 78 : jeu de ficelle du dispositif pour jouer en distanciel ____ *537*
Figure 79 Capture d'écran de Reaper après l'enregistrement en multipiste de la Pulpe à Euphonia ____ *540*
Figure 80 Capture d'écran lors des essais sur Nucorder ____ *546*
Figure 81Visuel réalisé pour la diffusion de Maléfiction sur Radio Grenouille ____ *551*
Figure 82 Loli (casquette blanche), Aurélia, Crys et Ludmila allongées, au centre de la quadriphonie à la Déviation* ____ *553*
Figure 83 Aurélia, Darius et moi* dans une salle de travail à PAF* ____ *559*
Figure 84 Ensemble des déclencheurs produit durant la résidence à PAF ____ *562*
Figure 85 Visuel pour la lecture lors de Vilaine Planète ____ *565*
Figure 86 Darius, Amarin* et moi* pour le dernier plateau des Mutin·es Mutant·es* ____ *569*

Figure 87 Miro utilisant Fabula pour l'écriture de l'article « STORYCΔRING, Jeux de ficelles, intercréativité et sympoïèse des corps et des sexualités trans chez les Mutin·e·s Mutant·e·s* 572*

Figure 88 note graphique réalisé sur Miro pour transmettre les orientations prises à Leslie à propos de nøs idées de labyrinthe.* 574

Figure 89 Vue global de la planche que Leslie utilise lors des parties de Mommo* 576

Figure 90 Détail de trois cartes 577

Figure 91 figure Capture d'écran issu de la captation, Les Deux Mains Dans La Cendre 578

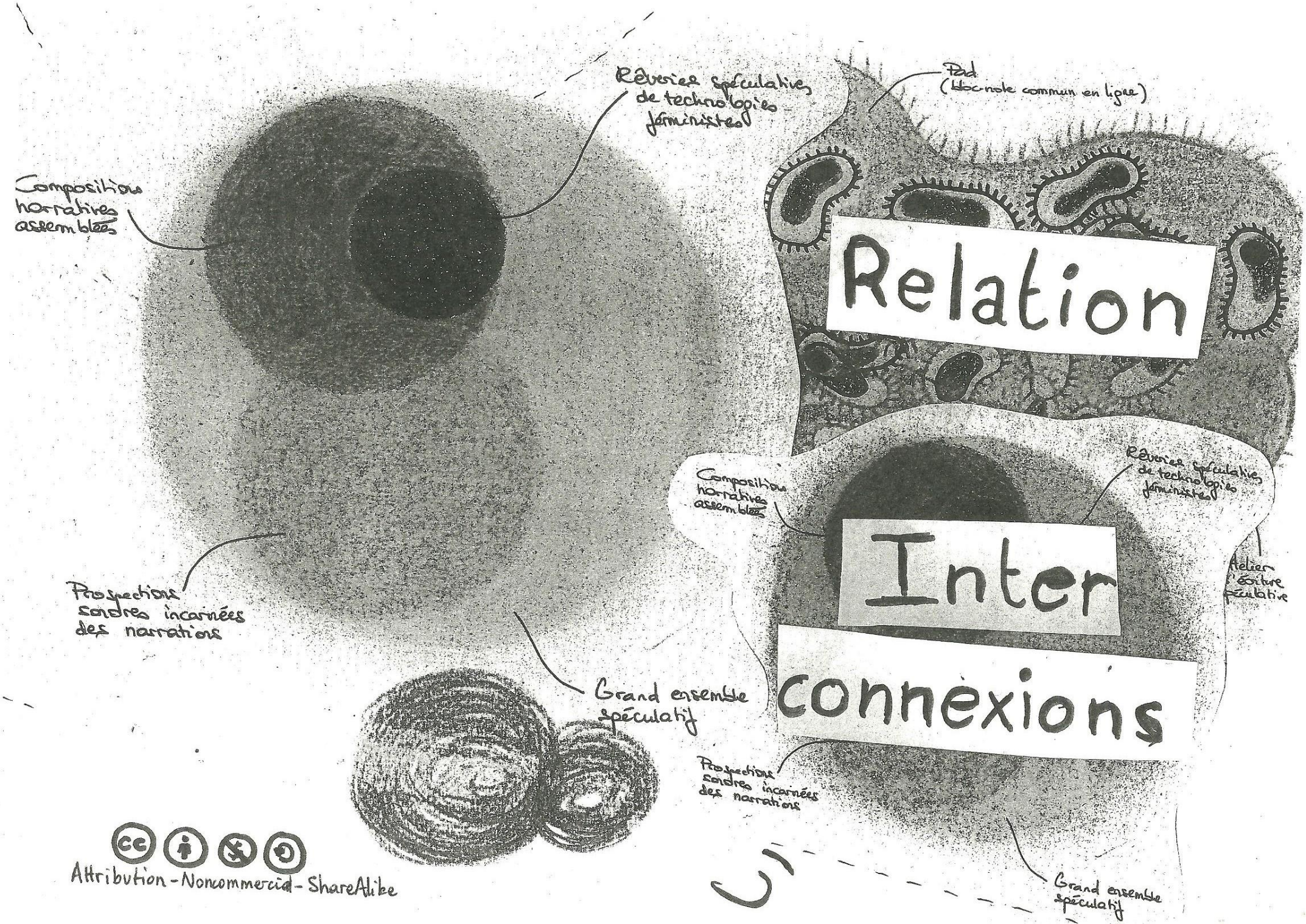
Annexe

◊ Fanzine des Futurotopies

◊ Ondes Sauvages, Futurotopies Féministes (intégralité des textes produits)

◊ L'Eau Argenté·, Festival Longueur d'Ondes (texte intégrale)

◊ Les Mutires Mutant[e]s, Vilaine Planète (texte intégrale)



Attribution-Noncommercial-ShareAlike

Ondes Sauvages

Futurotopies Féministes

Nous proposons une façon de faire spéculative. Politique. Anticapitaliste. Féministe.

(Et les féminismes c'est quoi?? C'est les luttes pour avoir les mêmes droits et les mêmes opportunités, ici, maintenant, pour nous et pour toutes, femmes + LGTBQI+, là-bas et partout).

Faire de la spéculation nous permet de mettre en avant des imaginaires féministes qui reconsidèrent et remodèlent des technologies constituées de processus, d'institutions, de savoirs, de corps et d'artefacts.

Rêver des spéculations technologiques aide à préfigurer les types de technologies, de technosciences et d'infrastructures féministes nécessaires pour (ré)imaginer et rechercher des transformations systémiques.

L'infrastructure féministe, c'est ce qui se trouve sous la surface, en-dessous, au-dessus ou en dehors de ce que nous ressentons, voyons, sentons.... c'est ce qui soutient et amplifie les luttes féministes.

La spéculation rend visible les contributions, les pratiques de hacking et les infrastructures féministes qui ont trop souvent été en arrière-plan.

Faire de la spéculation sert également à révéler les structures qui produisent des processus (néocoloniaux) tels que le vol et l'effacement des connaissances et des techniques scientifiques indigènes, et l'éclatement des luttes de libération. En mettant en lumière ces contradictions, l'action spéculative tente également de dé-privilégier et de dépolariser la science et la technologie.

Nous espérons que ce fanzine déclenchera le désir de rêver d'autres technologies, de se connecter à la lune, de nager avec les méduses, de rencontrer des amies, d'écrire de la science-fiction et de rêver des imaginaires radicales, de tordre chaque technique, appareil et artefact autour de vous et de s'amuser.

Dé-privilégier l'assemblage des humains et de la technologie fait écho à l'acte de rendre visible et de valoriser d'autres types d'assemblage avec le la terre, les animaux et les plantes.

Faire de la spéculation permet la circulation des idées, des fabulations et des rêves. Par le biais de l'infrastructure, l'action spéculative tente de perturber ou de faire la lumière sur les contradictions et tensions de la science et de la technologie. Toujours ancrées dans des processus de violence en termes de travail, d'extraction de ressources, de genre et/ou de race.

Faire de la spéculation est ainsi une mesure pour contrer l'ère de l'extractivisme extrême (terre, sol, nature, espèces, esprits, corps, données et rêves) dans laquelle nous vivons et qui met aussi en danger nos capacités de rêver et désirer ensemble d'autres mondes, présents, futurs, passée. Faire des spéculations est une question de guérison et d'affect.

Source : Basé sur l'introduction "Histoires féministes radicales et fiction spéculative : Créer de nouveaux mondes en imaginant de nouveau le piratage informatique" de Sophie Toupin + Spideralex - https://adanewmedia.org/2018/05/issue13-toupin-spideralex/

Fanzine réalisé dans le cadre d'un workshop organisé par rAAdio cAArgo et Spider Alex du 12 au 16 nov. à Bourges.

WWW.RAADIOCAARGO.COM

(2)

couleur lune
ovale

BOISSON
FRAICHE

Ma laxable à l'infini

Ça permet de
s'envoler de n'im-
porte quelle situation

Il suffit de tirer
sur le bout qui
pend, en forme de
tire-bouchon

(1)

Une plaque noire et
miella

SENSATION

CHALEUR,
CONNEXION

En FREDONNANT

Hormone tuning

USABICITÉ

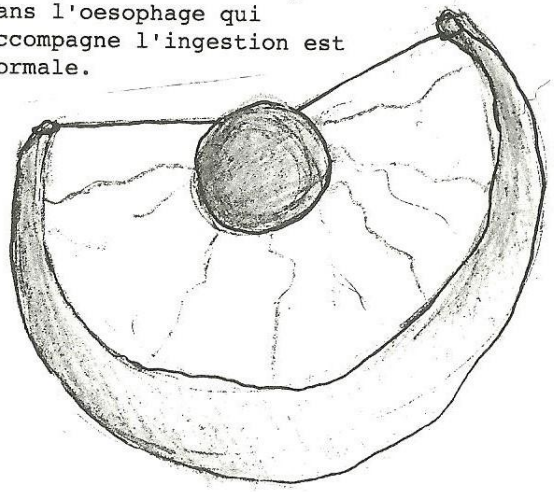
SE DÉCLENCHE
AUTOMATIQUEMENT QD 2 personnes
sont dans le rayon d

function
to deliver
'coded'

HEALTH

MEMO-FLASH

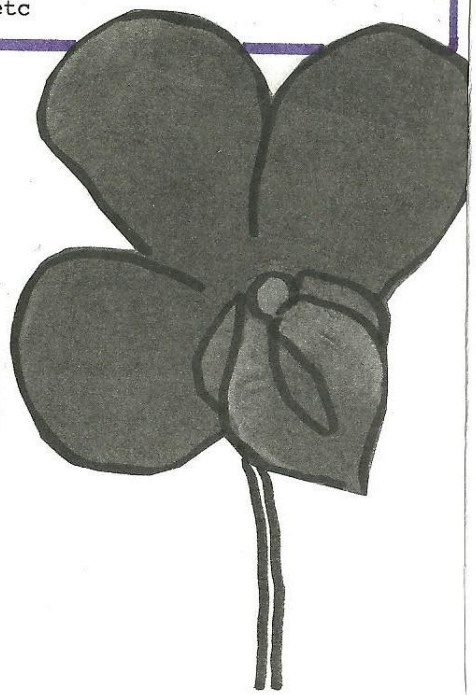
Look /apparence > Arc electrique
Feel / matériaux > en bois de saule pleureur
Fonctions / A quoi ca sert > Active la memoire de facon spectaculaire
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > En l'avalant
Processus :
1. Trouver une fine brindille de saule pleureur et la tordre en forme d'arc (attention : l'arc doit être suffisament petit pour être ensuite avalé)
2. Toujours dans du bois de saule pleureur, tailler une toute petite bille, puis la fixer au centre de l'arc à l'aide d'un fil. Faire bien attention à ce que la bille ne soit pas directement en contact avec l'arc.
3. Frotter le tout longuement contre son pull jusqu'à ce que de tout petits arc éléctriques se forment. Cette étape peut durer plusieurs jours, c'est comme ça.
4. Avaler le tout. La sensation de petits picotements sur la langue et dans l'oesophage qui accompagne l'ingestion est normale.



ORCHIDIA VULVPOWA

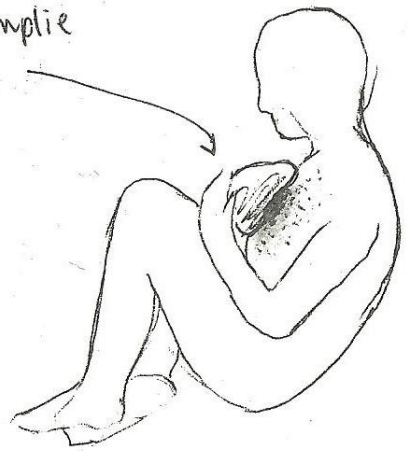
Look /apparence > Organique
Feel / matériaux > Orchidee
Fonctions / A quoi ca sert > Désinstaller a l'intérieur de soi les applications patriarchales et capitalistes
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > Par les larmes (en pleurant de joie ou de tristesse)

Une variété rare, qui se transmet par sororité, et vous émancipe un peu plus à chaque fois que vous pleurez.
Désinstallations possibles (liste non exhaustive):
pulsion d'achat + syndrome de l'impostrice + competition + peur de prendre la parole + etc



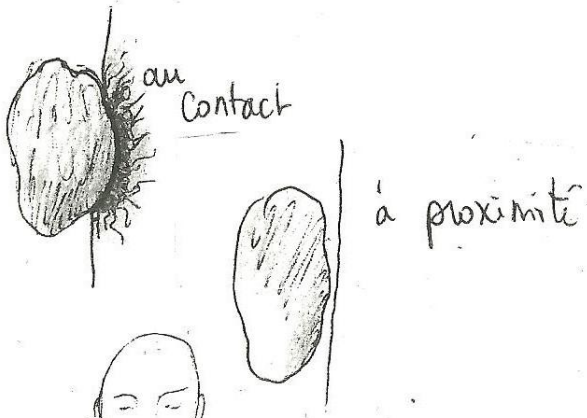
MEDUSA The "healing jelly"

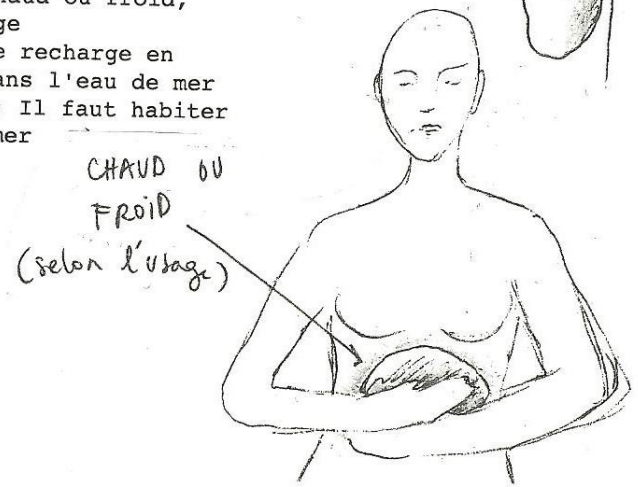
Masse gélatineuse remplie d'eau de mer



Look /apparence > Masse gélatineuse de la tailler d'une balle
Feel / matériaux > A base d'eau de mer
Fonctions / A quoi ca sert > entrer en contact avec soi, ses organes pour les soigner , les potentialiser
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > En la collant sur la peau

Masse gelatineuse remplie d'eau de mer > au contact avec la peau, permet de soigner les organes a proximite > à proximité de la peau permet de "scanner" le corps, sentir mieux et localiser la source de la douleur
On applique sur le corps pour soulager la douleur et soigner , chaud ou froid, selon l'usage
Avantage: Se recharge en plongeant dans l'eau de mer
Desavantage: Il faut habiter pres de la mer



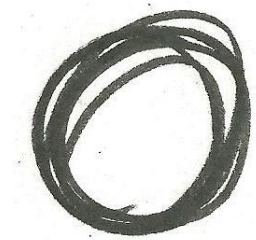


Diagnostic 'Altered State Spray'

Look /apparence > Vaporeux
Feel / materiaux > Cotonneux ou vaporeux
Fonctions / A quoi ca sert > Pouvoir changer d'etat:

solide, liquide, gazeux
Usabilite / Comment tu peux l'utiliser > Simple semiotics or symbols to explain

It is a technology for healing, it allows the human form to appear in any ine of its triple state liquid, solid or gaz
It is simple to use, you simply spray a specific sigil over the patient:
A circle for the solid form (skeleton, connective tissue, ...)
A wang line for the liquid form (blood, lymhatic, system degistive, renal)
A point to reveal the gaseous system
Spraying over the person or animal will reveal its specific form, one state only and coulour coded will reveal any illness or blocakge > red for healthy and blue for any problem



Solid

liquid

gazeux

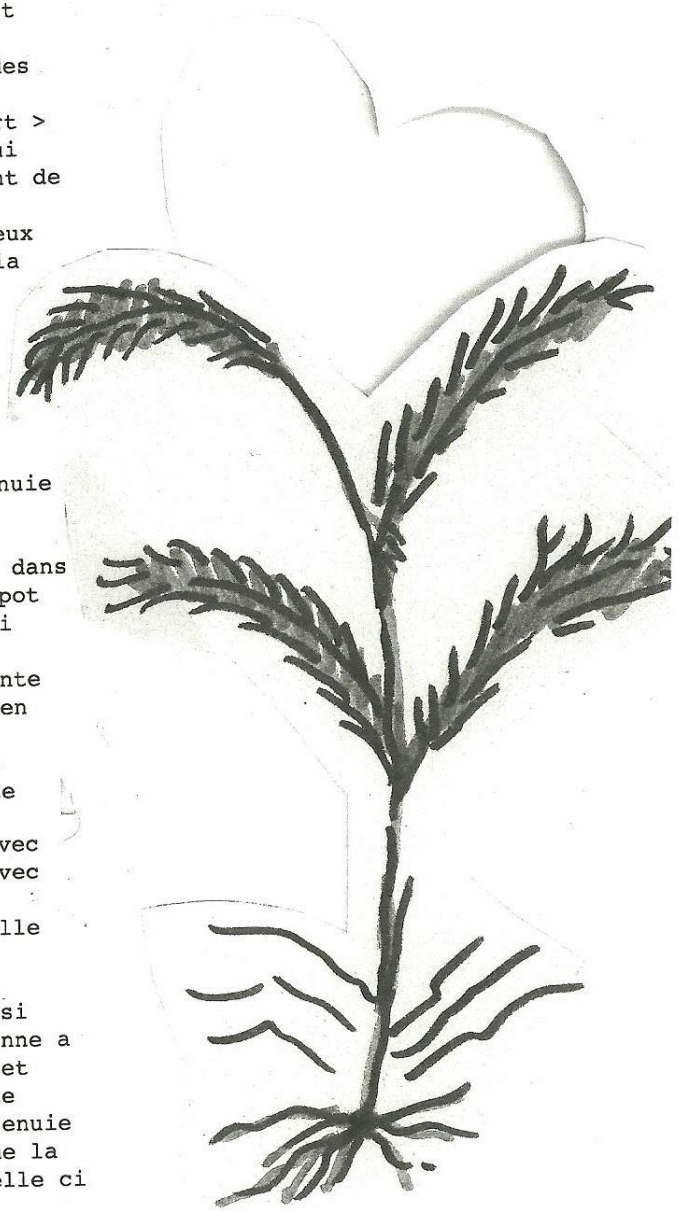
la Chmhol
Look /apparence > une étendue de liquide noir dans le désert après un bouleversement géologique.
Feel / materiaux > c'est du pétrole qui s'est transformé en mare de chocolat chaud odoriférant.
Fonctions / A quoi ca sert > c'est un adjuvant pour réguler l'équilibre hormonal.
Usabilite / Comment tu peux l'utiliser > une tasse par jour le matin à jeun, à condition de fredonner l'incantation adéquate avant de la boire : "chmola-chomolo-molinocho" paroles et mélodie à composer…

PISSENUIT

Look /apparence > Leger et bleu
Feel / materiaux > Avec des poils
Fonctions / A quoi ca sert > Deranger les personnes qui nous derangent et refusent de l'entendre
Usabilite / Comment tu peux l'utiliser > Urnier sur la plante pour fusionner la plante avec ADN

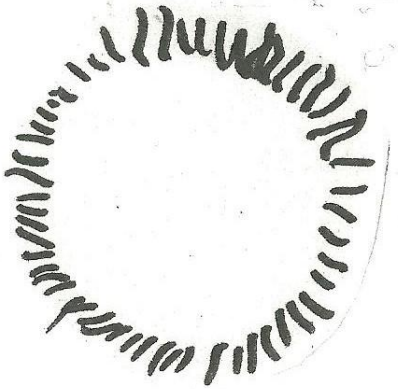
Processus:
1. Quelqu'un qui te derange et se refuse de l'entendre
2. Cueillir un pissenuie dans la foret des gros problemes
3. Planter la plante dans un pot et ecrire sur le pot le nom de la personne qui nous fait chier
4. Uriner sur la plante (possibilite de chanter en meme temps ou de crier)
5. Attendre une nuit
6. Le lendemain la plante

pissenuie sera partie avec ses petites pattes et avec ses petits poils tout collantes et elle se colle sur la personne qui te derange. Elle se colle, impossible a decoller, si legere qu'elle se fusionne a la peau de la personne et emet une tres tres forte odeur de pisse. Le pissenuie reste collee au corps de la personne jusqu'a que celle ci arrete resolument de deranger. Ensuite elle fane et se detache du corps.

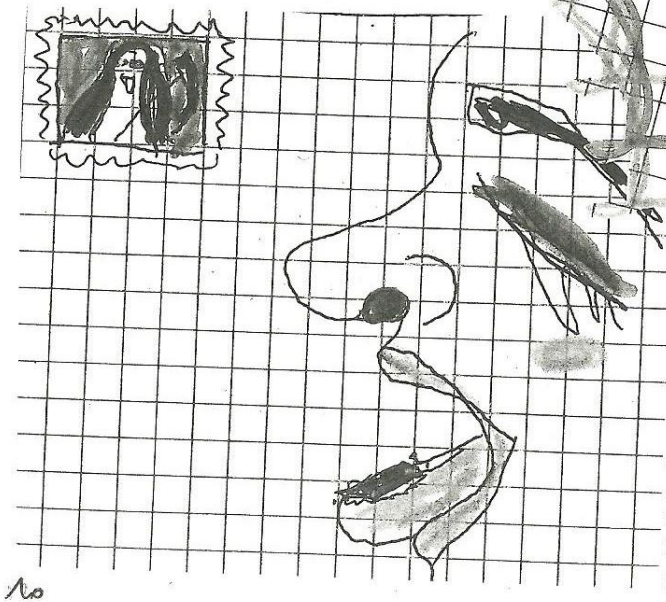


LA CARACOCO

Look /apparence > Grosse boule poilue
Feel / materiaux > Duveteuse et qui sens la coco
Fonctions / A quoi ca sert > insufler l'empathie dans l'esprit de quelqu'une
Usabilite / Comment tu peux l'utiliser > En le caressant



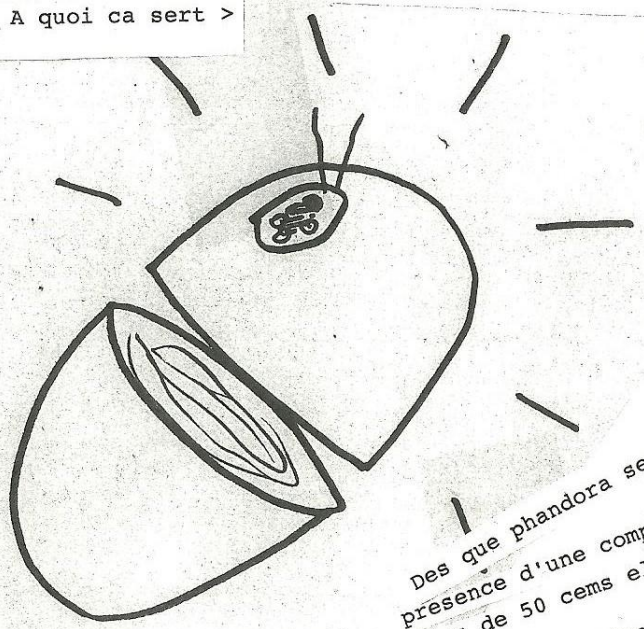
Nool
Look /apparence > micropuce avec des petites plantes
Feel / materiaux > eau
Fonctions / A quoi ca sert > the best functionality must be sustainable and use easily sourced loval materials so need to develop different systems for integrating but compatible transmissions systems
Usabilite / Comment tu peux l'utiliser > Goutte a mettre sur la langue



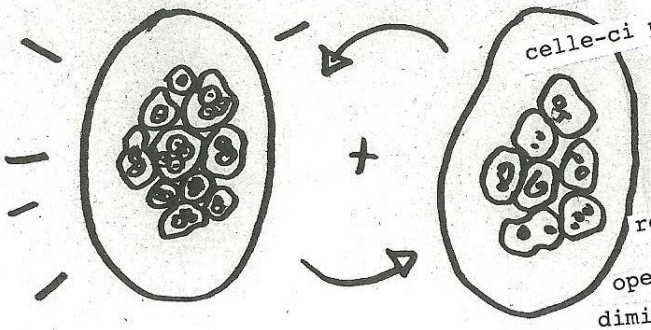
Look /apparence > Invisible
Feel / materiaux > Papier et agreable au toucher
Fonctions / A quoi ca sert > Communiquer avec les morts encore contactables
Usabilite / Comment tu peux l'utiliser > Par voie orale

Panhora
Look /apparence > Couleur lune, ovale
Feel / materiaux > Mou, fluide
Fonctions / A quoi ca sert > A apprendre

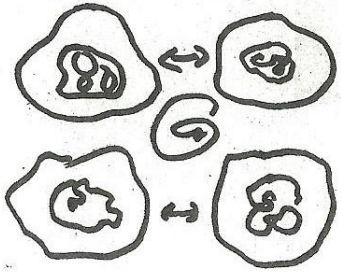
Usabilite / Comment tu peux l'utiliser > Se declenche automatiquement quand deux personnes sont dans un rayon de 50 cems

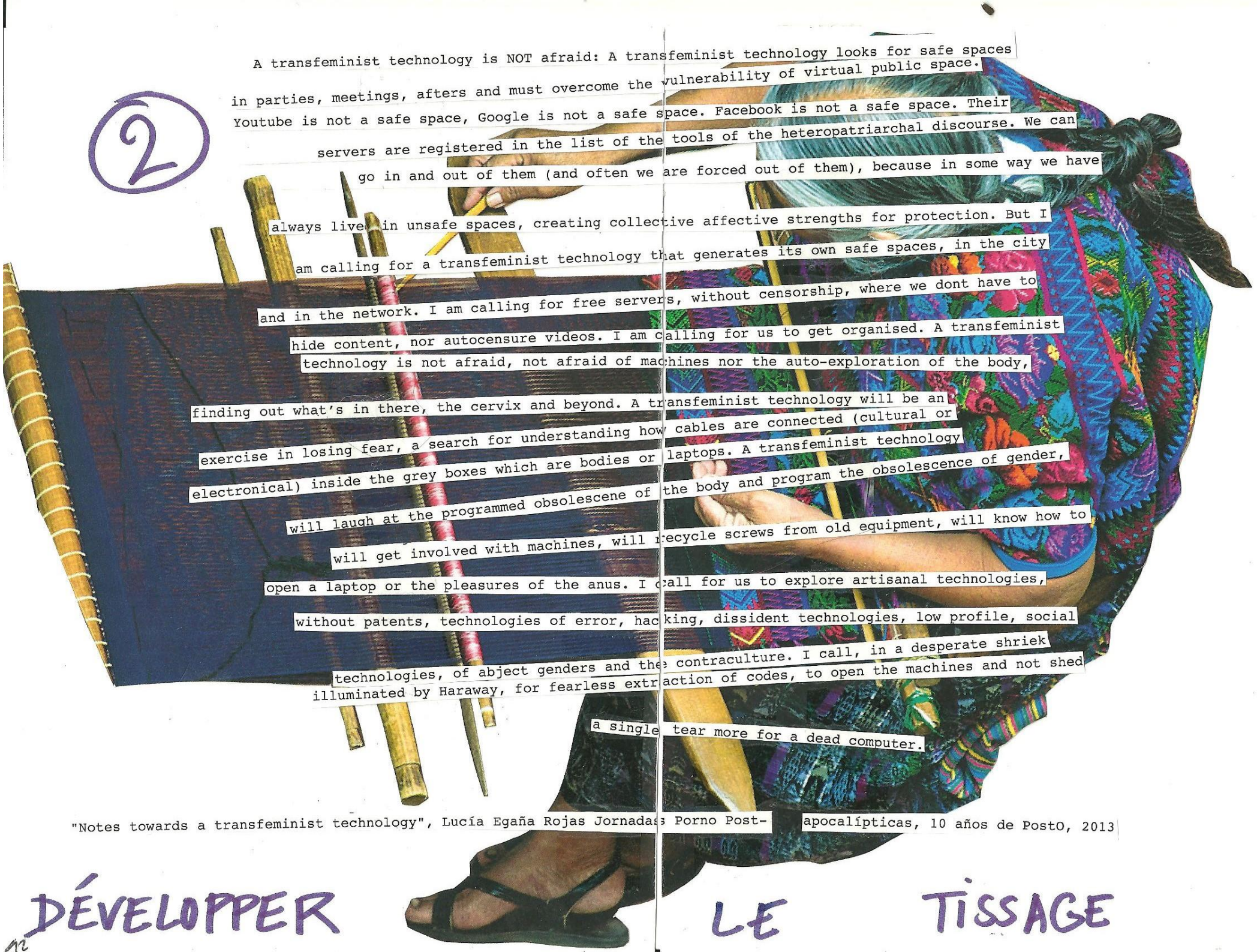


Des que phandora sent la presence d'une compere a moins de 50 cems elle cherche a entrer en contact avec celle-ci pour fusioner et se reconfigurer.



Si phandora ne se regenere pas regulierement, cette operation s'appauvrit, diminue de composition





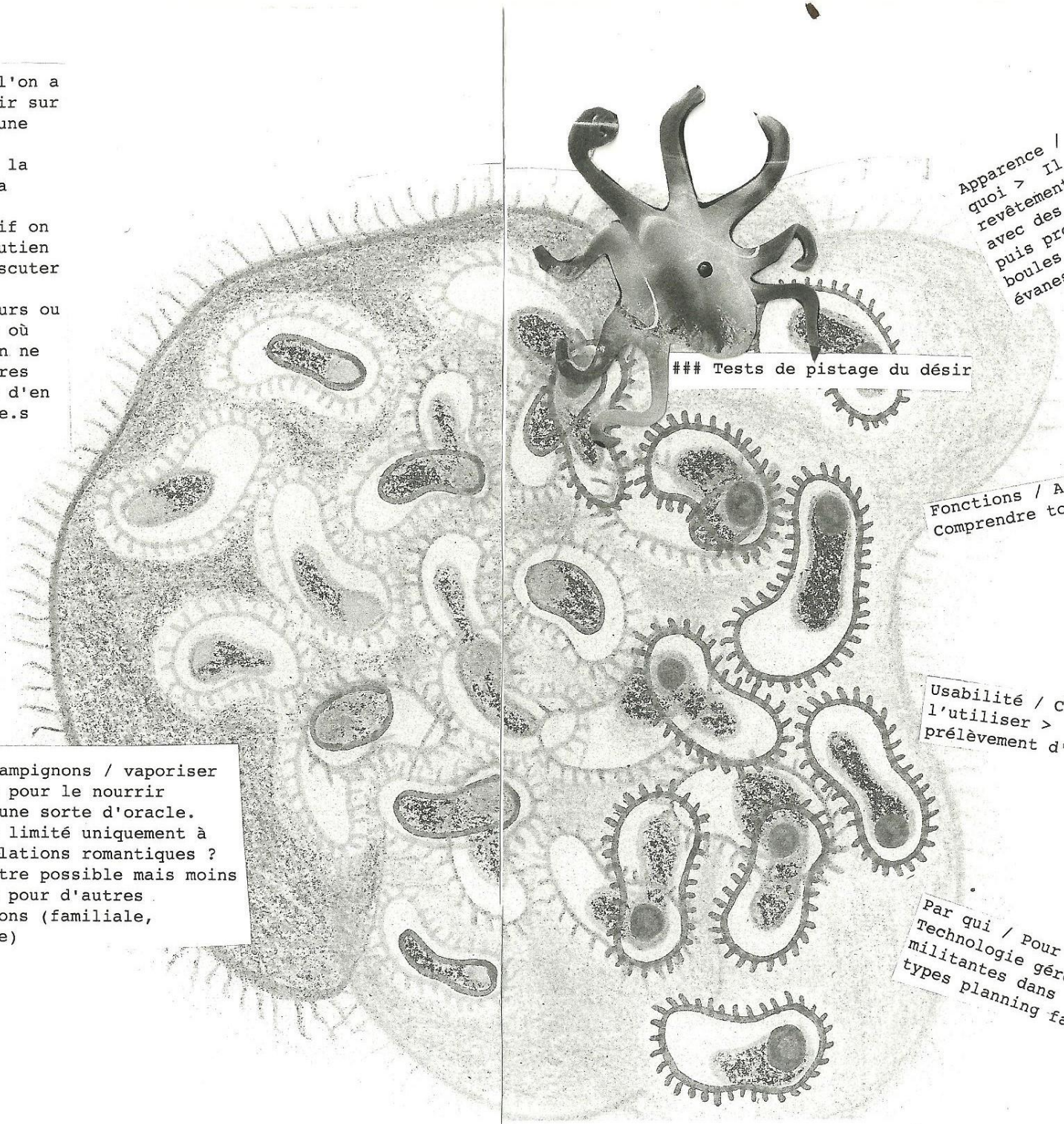
2

A transfeminist technology is NOT afraid: A transfeminist technology looks for safe spaces in parties, meetings, afters and must overcome the vulnerability of virtual public space. Youtube is not a safe space, Google is not a safe space. Facebook is not a safe space. Their servers are registered in the list of the tools of the heteropatriarchal discourse. We can go in and out of them (and often we are forced out of them), because in some way we have always lived in unsafe spaces, creating collective affective strengths for protection. But I am calling for a transfeminist technology that generates its own safe spaces, in the city and in the network. I am calling for free servers, without censorship, where we dont have to hide content, nor autocensure videos. I am calling for us to get organised. A transfeminist technology is not afraid, not afraid of machines nor the auto-exploration of the body, finding out what's in there, the cervix and beyond. A transfeminist technology will be an exercise in losing fear, a search for understanding how cables are connected (cultural or electronical) inside the grey boxes which are bodies or laptops. A transfeminist technology will laugh at the programmed obsolescene of the body and program the obsolescence of gender, will get involved with machines, will recycle screws from old equipment, will know how to open a laptop or the pleasures of the anus. I call for us to explore artisanal technologies, without patents, technologies of error, hacking, dissident technologies, low profile, social technologies, of abject genders and the contraculture. I call, in a desperate shriek illuminated by Haraway, for fearless extraction of codes, to open the machines and not shed a single tear more for a dead computer.

"Notes towards a transfeminist technology", Lucía Egaña Rojas Jornadas Porno Post- apocalípticas, 10 años de PostO, 2013

DÉVELOPPER LE TISSAGE

Dans une situation ou l'on a besoin de faire le clair sur son propre désir dans une relation à l'autre.
Prélèvement adn : t'es la seule à pouvoir lire ta propre boule.
En sortant du dispositif on peut compter sur le soutien des militantes pour discuter des résultats du test.
On peut venir à plusieurs ou seul, mais dans le cas où l'on est à plusieurs on ne peut lire que ses propres résultats puis choisir d'en discuter ou non avec le.s autre.s



Les champignons / vaporiser le mur pour le nourrir
C'est une sorte d'oracle.
Est ce limité uniquement à des relations romantiques ?
Peut-être possible mais moins fiable pour d'autres relations (familiale, amicale)

Tests de pistage du désir

Apparence | Ça ressemble a quoi > Il s'agit d'un revêtement mural qui prélève avec des petits tentacule puis produit des petites boules lumineuses évanescentes.

Fonctions / A quoi ça sert > Comprendre ton propre désir.

Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > Ça marche par prélèvement d'ADN/fluide

Par qui / Pour qui > Technologie gérée par des militantes dans des centres types planning familial

Catalyseur

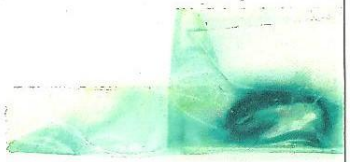
Apparence / Ça ressemble a quoi > Puce à pâte

Matériaux / C'est fais de quoi > petites graines de lin

Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > On la met dans son oreille

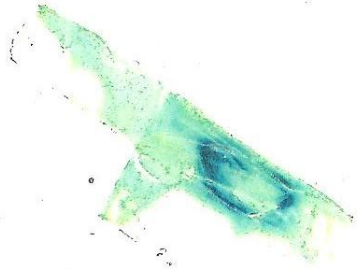
Ou ça/ Dans quel écosysteme cela fais sens >

Fonctions / A quoi ça sert > Générateur de réflexivité. Câlin narcissique. Un moyen d'avoir la réaction juste et d'avoir une vision plus claire de nos émotions

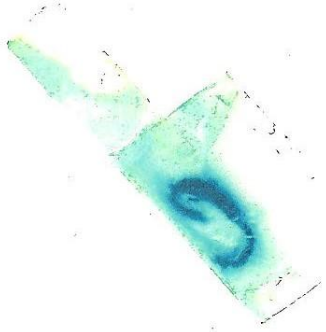


Par qui / Pour qui >

En situation d'oppression on a souvent des réactions de malaise ou de colère qui empêchent d'avoir la bonne réaction face à la personne oppressive.
Un moyen d'avoir la réaction juste et d'avoir une vision plus claire de nos émotions (la colère ou la tristesse sont des symptômes d'une émotion mal comprise par nous ou l'oppresseur).
la solution est un champignon, une souche ancestrale qu'il faut aller chercher en foret et dont on prélève un morceau (elle repousse de façon permanente) puis que l'on rapporte chez nous et à laquelle on donne une sécrétion (salive ou autre). Lorsque le champignon en a reçu assez, il se referme et devient notre champignon. Lorsque l'on est en situation d'oppression ça active le champignon, lui donne de l'énergie et filtre nos émotions pour permettre de parler plus juste, plus fort. C'est une aide à la communication, qui fait que tu es toujours awesome. C'est un shoot de confiance en soi et d'éloquence. On le porte sur soi en symbiote, lié à son adn. L'accessibilité de la souche : ça se transmet. Mais il ne faut pas que ce soit trop galère



Puce à pâte faite à base de graine de lin
s'adapte au climat n'a pas besoin de beaucoup d'eau à prendre en buvard dans une situation d'oppression, et fait prendre une position autre pour se défaire du mécanisme de souffrance.
Qui l'utilise ? est qu'un oppresseur en situation de souffrance ne pourrait pas s'approprier cette techno ? Selon le produit ça met dans un état neutre, d'hypnose qui permet de s'extraire du sentiment et donc de la façon d'aborder la situation de manière différente. Empêche la sidération
mécanisme d'autodéfense ou outil de thérapie
peut être utilisé par l'oppresseur ou l'opprimé sans avoir les mêmes conséquences. Permet en tout cas de prendre du recul
générateur de réflexivité.
câlin narcissique.
générateur de dissociation (hypnose ericksonienne)



hnologie sorcière qui se
nsmet par des réseaux
terrains et pas par des
o youtube

hormones-tuning

Orchidée

Fonctions / A quoi ça sert >
hormone tuning : tempérer des
dysphories de genre, crée de
la fluidité.

Apparence / Ça ressemble
quoi > Orchidée

permet à la plante de

produire une huile

essentielle qui permet de

réguler selon ses désirs son

équilibre hormonal.

sibilité de créé du

at avec les plantes/

et recherches sur les

hormones et leur accès

l'utiliser > relation
symbiotique avec une orchidée

: on fusionne en urinant
dessus (on peut extraire des
hormones de l'urine mais de
manière approximative)
Ou ça/ Dans quel écosystème
cela fais sens >
qui / Pour qui >

orchidée : on fusionne en

urinant dessus (on peut

Usabilité / Comment t'

extraire des hormones de

l'urine mais de manière

approximative)

Est ce qu'il faut entretenir
la plante ?

la symbiose avec la plante

avoir un bon équilibrage
hormonal

prendre soin pour

mone tuning : tempérer des

dysphories

qui nécessite beaucoup de soin

genre, crée de

la fluidité.

dée c'est une plante

Arrêter d'avoir

un rapport

oppressif entre la

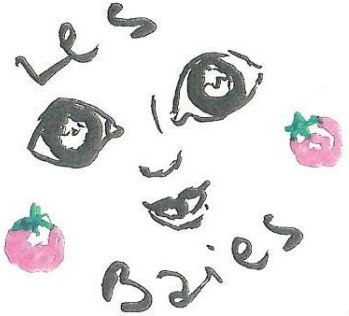
perception de soi et son

corps.

Les baies de gromelo

Apparence / Ça ressemble a quoi > petites baies introuvables dans le commerce
Matériaux / C'est fais de quoi > baies vegetales
Fonctions / A quoi ça sert > permettent de brouiller les pistes entre les pairs dans des situations ou des personnes sont opprimées/assignées
Ou ça/ Dans quel écosystème cela fais sens > Jardins + écoles avec des enfants
Par qui / Pour qui > fabriquées dans une foret par des sorcières que des militants récupèrent pour en faire des "grenades végétales" qu'on jette dans les jardins.

Seuls les enfants peuvent les voir (si ieles les mangent, ce sont que des bonbons)
Elles permettent de brouiller les pistes entre les pairs dans des situations ou des personnes sont opprimées/assignées.
Ça s'adresse uniquement aux enfants. par exemple "tu ne peux pas jouer au foot t'es un.e . gfhfkls;.hd" brouille le langage dés lors que l'enfant tente d'émettre une affirmation oppressive.



C'est une congrégation de militants et de sorcières qui plantent des buissons dans les cours de récré.

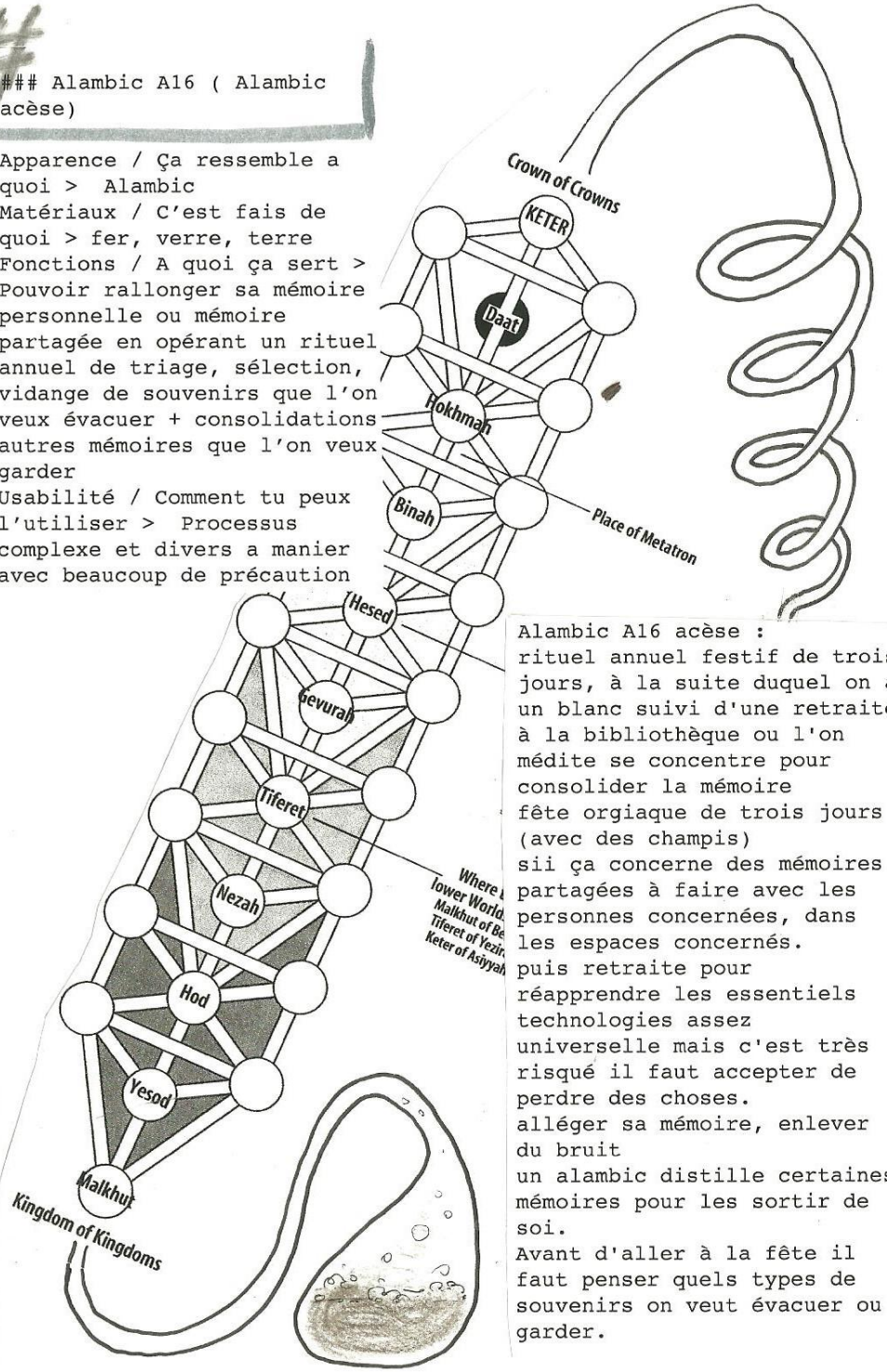
Comment ne pas incorporer des trucs de merde plutôt que de se faire chier à les déconstruire une fois adulte ?
La baie brouille le langage, le message oppressif. ça s'applique à l'individu qui tente d'avoir un comportement oppressif. Mais ça ne fait pas mal.

Et si les autres enfant se moquent du brouillage de langage, L'oppresseur devient oppressé ?

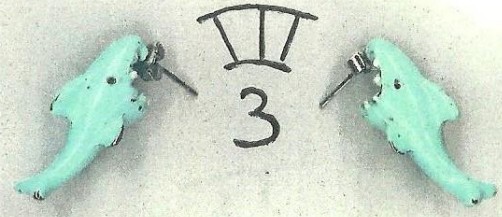
Une dimension de conspiration mais aussi une dimension de censure ? Et le consentement des enfants ? que deviennent les enfants qui ne vont pas à l'école ?

Alambic A16 (Alambic acèse)

Apparence / Ça ressemble a quoi > Alambic
Matériaux / C'est fais de quoi > fer, verre, terre
Fonctions / A quoi ça sert > Pouvoir rallonger sa mémoire personnelle ou mémoire partagée en opérant un rituel annuel de triage, sélection, vidange de souvenirs que l'on veux évacuer + consolidations autres mémoires que l'on veux garder
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > Processus complexe et divers a manier avec beaucoup de précaution



Alambic A16 acèse :
rituel annuel festif de trois jours, à la suite duquel on a un blanc suivi d'une retraite à la bibliothèque ou l'on médite se concentre pour consolider la mémoire
fête orgiaque de trois jours (avec des champis)
sii ça concerne des mémoires partagées à faire avec les personnes concernées, dans les espaces concernés.
puis retraite pour réapprendre les essentiels technologies assez universelle mais c'est très risqué il faut accepter de perdre des choses.
alléger sa mémoire, enlever du bruit
un alambic distille certaines mémoires pour les sortir de soi.
Avant d'aller à la fête il faut penser quels types de souvenirs on veut évacuer ou garder.



Protocole

Narration collaborative selon protocole

Le protocole d'écriture est le suivant :

- une technologie féministe est tirée au sort parmi les rêveries spéculatives imaginées la veille,

- un deuxième tirage au sort détermine qui écrit le premier paragraphe, le deuxième, troisième, etc, jusqu'au dernier,

- nous démarrons un minuteur programmé pour sonner au bout de 5 minutes,

- chacune écrit de son côté,

- à la sonnerie du minuteur, chacune uploade son texte sur le pad dans le bon ordre,

- l'histoire est prête à être lue.

1

On n'a pas d'arme. On est juste là pour parler

On en parlait dans certains réseaux du black web, personne n'y croyait vraiment, une source qui pouvait à tout moment s'enclencher si deux personnes dans un rayon de 50 centimètres se rencontraient. Nous avions eu, avec notre groupe, un rendez-vous secret dans une friche pour voir la capsule ; quelqu'un de chez nous disait qu'il fallait à tout prix voir ça ensemble. Dans l'une des friches, nous étions venues à minuit pour voir de nos yeux ce que pouvait faire cette technologie. Les autres nous attendaient, c'était notre premier rendez-vous. Quand nous nous sommes rapprochées, je me sentie obligée de dire : « On n'a pas d'arme. On est juste là pour parler ». Ils nous ont demandé de poser nos ordinateurs et de laisser nos téléphones à l'entrée de la salle pour se rapprocher, puis ils nous nous ont invitées à venir jusqu'à eux. Dès que nous avons été proches. Une sorte de lumière de lune jaillit et c'est comme si toutes la pièce possédait des informations comme une espèce de champ électrique lumineux mais aussi sensoriel. Je sentais en moi la technologie passer par mes fluides, mon cerveau devenait dynamique. L'une de nous avait cette capsule, à son contact nous étions toutes en train de nous modifier. Hypnotique cette lumière de lune se projetait dans nos cellules.

Le soupçon me traversa d'être investie d'une technologie pirate. Une sorte d'intuition. Pourtant je me laissais faire. combien de temps cela a duré. je ne m'e souviens plus. Je ne me souviens pas non plus des autres.

2

Le village était isolé, notre maison encore plus. Il ne passait pas grand monde.

Quand mes filles eurent atteint l'age de douze ans, je les initiais aux mystérieux pouvoirs. Nous nous réunirent toutes les six dans ce qui fut jadis un vignoble de renom, dans le prolongement de notre jardin, et je sortis délicatement les petits globes de leur boite. Elles s'approchèrent avec avidité. Leur mains dorées se retrouvèrent bientôt chacune serrée autour du précieux objet. Nous nous exerçames un moment à les faire résonner. Elles ne les quittèrent plus. Chaque jour, elles prirent l'habitude de se déployer dans les alentours, chacune sa direction. Et au soir elles se réunissaient dans la vigne désormais sauvage, et n'était plus qu'une tête.

Troisième narration

Pandhoras sur la base de la technologie : Pandhora.

Apparence : couleur lune, ovale.

Matériaux : mou, fluide.

Fonctions / à quoi ca sert : à apprendre.

Usage / comment tu peux l'utiliser : se déclenche automatiquement quand deux personnes sont dans un rayon de 50 cm.

Variante du protocole de narration: nous partons d'une phrase tirée au sort dans un des livres de notre bibliothèque féministe.

C'est comme un petite boite ronde et pas très grande, elle est de couleur lune, crème et elle est plutôt sympa, pas dangereuse comme sa cousine Pandora... The indigenous heritage of time "often made no sharp distinction between the past, present and the future (yesterday, today, tomorrow) and generally uninterested in the minutia of time".

Pandhora permettait ça, de créer des dynamiques d'apprentissage, de données, d'informations et des fois même des connaissances à travers le temps. Nos temporalités, mémoires individuelles, partagées, collectives et historiques avaient perdu un peu de leur sens car Pandhora apprenait des autres Pandhoras qu'elle croisait dans l'espace mais aussi dans le temps. Elle permettait des sauts périlleux en arrière, dans le passé récent afin de réapprendre des choses qui agissaient sur les futurs et rendaient nos présents à nouveau un peu plus possibles, un peu plus amples, on sculptaient des horizons élargis avec nos petites boites ovales pandhoriennes, c'était beau et troublant et des fois c'était même totalement le barouf, car on savait demain

Troisième narration

Pandhoras sur la base de la technologie : Pandhora.

Apparence : ovale.

Matériaux : mou, fluide.

que le temps présent était dans le passé et qu'il fallait attendre de recroiser la boite Pandhora en question pour pouvoir débloquer une situation ou un manque d'information nous rendaient étrangement redondantes... ça a l'air complexe mais quand vous commençcez à la pratiquer et la chérir avec vos amies, ça prend son sens et alors vous pouvez tout simplement apprendre en voyageant dans le temps. C'est ça la physique quantique appropriée pour nos rev-olutions...

couleur lune,

Fonctions / à quoi ça sert : à apprendre.

4

J'envisage de partir pour éviter d'être happée par son corps. Elle a tellement traversé d'épreuves que quand je me retrouve proche d'elle, Pandhora s'active même si je suis à plus de 50cm. À 2m déjà, je la sens me transmettre la force acquise par son parcours, ses luttes, ses victoires, mais aussi sa colère, elle me donne du courage, de la puissance, de l'arrogance même, elle me transmets tout, sans filtre, sans égoïsme. Mais c'est dur à ingérer, je ne suis pas sûre de me reconnaître avec toutes ces cellules supplémentaires. J'ai sensation que c'est trop d'un coup, mais je n'arrive pas à me détacher, j'apprends, c'est dur, mais j'apprends, je ne verrai plus jamais le monde de la même manière, mais je sais que c'est pour me libérer, ainsi, alors que, de quelques pas seulement je pourrais stopper tout ça, je reste dans le rayon de fonctionnement du dispositif.

Usage / comment tu peux l'utiliser : se déclenche automatiquement quand deux personnes sont dans un rayon de 50 cm.

Variante du protocole de narration: nous partons d'une phrase tirée au sort dans un des livres de notre bibliothèque féministe.

5

"Un son désagréable résonne à ses oreilles", c'est le tilt de Pandhora qui lui indique une nouvelle connexion à la base de données. Elle tombe comme foudroyée. Un goût métallique lui emplit la bouche, elle voit double. Elle essaye de se soulever, mais ne se sent pas libre de ses mouvements. Le choc de l'afflux des données lui fait terriblement mal à la base du cou et à l'estomac. Elle est prise d'un spasme et finit par vomir une grande giclée de gelée bleue. Ouf, ça va mieux, elle a la tête vide, complètement vide; zéro data, elle est amnésique.

Troisième narration

Pandhoras sur la base de la technologie : Pandhora.

Apparence : ovale.

Matériaux : mou, fluide.

couleur lune,

Fonctions / à quoi ca sert : à apprendre.

Usage / comment tu peux l'utiliser : se déclenche automatiquement quand deux personnes sont dans un rayon de 50 cm.

Variante du protocole de narration: nous partons d'une phrase tirée au sort dans un des livres de notre bibliothèque féministe.

6

""Good morning cerise i thought you might need a ride ?"

"you still don't trust me, coigne. she smile to hide cold knot in the pit of her stomach.""

Cerise avait rencontré Cogné durant les sessions expérimentales à l'Arcadia. durant ces sessions des scientifiques et chercheurs promouvaient leurs dernières innovations, les plus têtes -brulées pouvaient choisir de la tester. Cerise, d'habitude timide et peureuse, avait choisi de faire l'expérience de Pandora, elle voulait se prouver qu'elle pouvait le faire. Pandora consistait en un ensemble organique ingérable qui permettait de mettre en réseau ses connaissances et celles des autres via un phénomène de jumelage.

Assise dans la salle de l'Arcadia elle avala Pandora. La lumière vive des néons l'éblouissait, elle avait les larmes aux yeux et n'arrivait pas à déterminer si c'était la peur, l'excitation ou la lumière. Elle décida de ne pas choisir et laissa toutes ses émotions l'envahir.

APRÈS LE GREENWASHING...

?? ! ☠

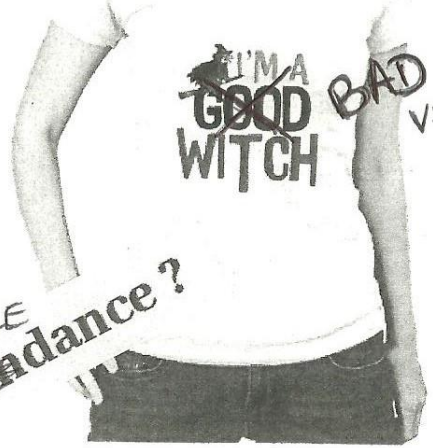
OBERLE CODE

Attention, les sorcières sont de retour

(EN FAIT, ELLES N'ÉTAIENT JAMAIS PARTIES !!)

29/09/17 15h21

Bouh!



SPIRALE

Mouvement ou tendance ?

Déguisement - Sorcière Glamour

☆☆☆☆☆ 10 commentaires client |

Prix : ~~EUR 13,35 - EUR 34,99~~

Tous les prix incluent la TVA.

Taille:

Sélectionner | Guide des tailles

La prix d'une vie.

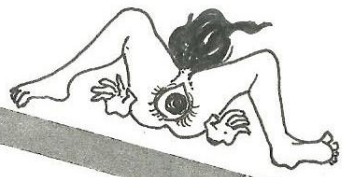
RTL Girls

Halloween

ÉGALITÉ SOCIÉTÉ SEXUALITÉS

Halloween : 14 comptes de sorcières à suivre sur Instagram

bûchers



En Direct

1 min de lecture

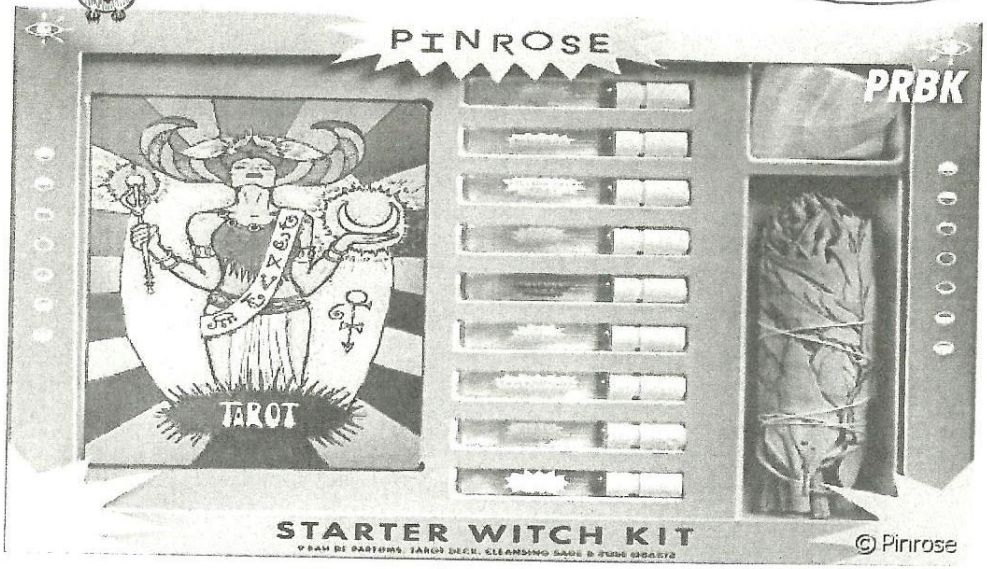
(je vais détruire le patriarcat.

ACTUALITÉ, ENFANTS, VIEQUOTIDIENNE

SEPHORA VA PROPOSER UN "KIT POUR SORCIÈRE DÉBUTANTE"

25 SEPTEMBRE 2018

euh... WTF ?!!



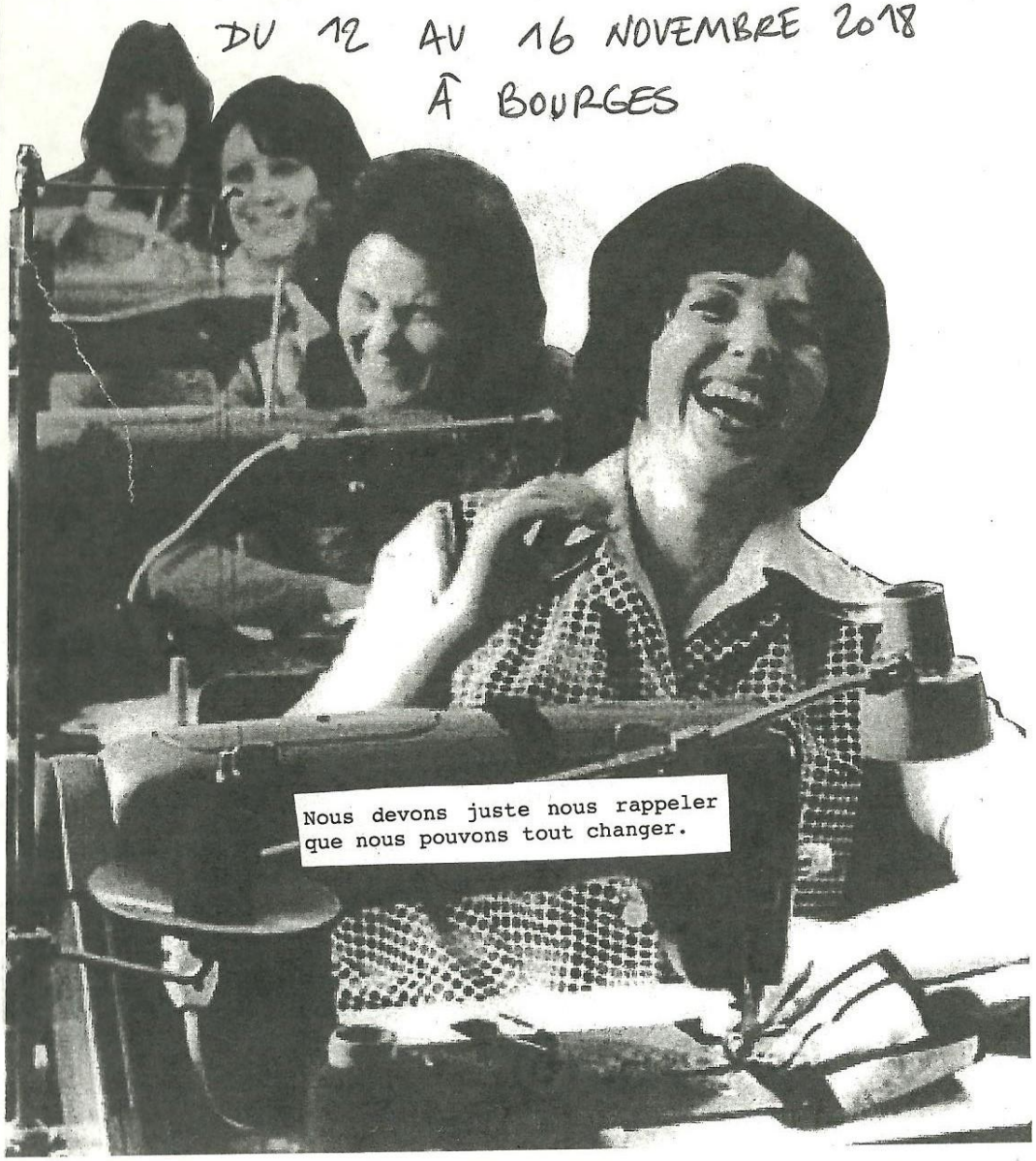
BIBLIOGRAPHIE

CATHY O'NEIL, WEAPONS OF MATH DESTRUCTION
SILVIA FEDERICI, CALIBAN ET LA SORCIÈRE
STARHAWK, CITY OF REFUGE & THE SPIRAL DANCE
& RÊVER L'OBSCUR, FEMMES MAGIE ET POLITIQUE
JOANNA RUSS, TO WRITE LIKE A WOMAN
A NUESTRAS AMIGAS, SOBRE LA AMISTAD POLÍTICA ENTRE MUJERES
[MOTHERSHIP] TALES FROM AFROFUTURISM AND BEYOND
CINQ PROPOSITIONS POUR UNE THÉORIE DU PAYSAGE (COLLECTIF)
ESTRELLA SORIA Y LUISA ORTIZ PÉREZ, CONSEJOS PRÁCTICOS PARA LA ATENCIÓN A PERSONAS QUE ENFRENTAN VIOLENCIAS DE GÉNERO EN LÍNEA EN AMÉRICA LATINA
CLAIRE L. EVANS, BROAD BAND
NANCY KRESS, L'UNE RÊVE, L'AUTRE PAS
MARGE PIERCY, MY LIFE, MY BODY
SYLVIE STEINBERG, LA CONFUSION DES SEXES, LE TRAVESTISSEMENT DE LA RENAISSANCE À LA RÉVOLUTION
MICHAEL KELLY, LE DIM-MAK, FACE À LA SCIENCE
NAVLE BALAJI ANANDRAO, SCIENCE FICTION VOICES OF WOMEN
HELEN HESTER, XENOFEMINISM
MONIQUE WITTIG, LES GUÉRILLÈRES & LE CORPS LESBIEN & LA PENSÉE STRAIGHT
LIGHTSPEED: WOMEN DESTROY SCIENCE FICTION! SPECIAL ISSUE
JEANNE FAVRET-SAADA & JOSÉE CONTRERAS, CORPS POUR CORPS, ENQUÊTE SUR LA SORCELLERIE DANS LE BOCAGE
BEATRIZ PRECIADO, TESTO JUNKIE
MELISSA SCOTT, TROUBLE AND HER FRIENDS
ÉMILIE HACHE, RECLAIM, RECUEIL DE TEXTES ÉCOFÉMINISTES
ANNA LOWENHAUPT TSING, LE CHAMPIGNON DE LA FIN DU MONDE, SUR LA POSSIBILITÉ DE VIVRE DANS LES RUINES DU CAPITALISME

ALEXANDRO JODOROWSKY, LA SAGESSE DES CONTES & LA VOIE DU TAROT
DE L'UNIVERS CLOS AU MONDE INFINI (COLLECTIF)
BERTRAND HELL, LE SANG NOIR, CHASSE ET MYTHE DU SAUVAGE EN EUROPE
MARGARET ATWOOD, MADDADAM
MON CORPS EST UN CHAMP DE BATAILLE (COLLECTIF)
PAUL J. MCAULEY, FÉERIE
DAVID CALVO, TOXOPLASMA
PHILIP K. DICK, SIMULACRES & SUBSTANCE MORT
SORCIÈRES, POURCHASSÉES, ASSUMÉES, PUISSANTES, QUEER (COLLECTIF)
ZAHRA ALI, FÉMINISMES ISLAMIQUES
DENIS BARON, LA CHAIR MUTANTE - FABRIQUE D'UN POST HUMAIN
AMER, REVUE FINISSANTE (COLLECTIF)
MARGUERITE YOURCENAR, L'OEUVRE AU NOIR
GRIMM, CONTES (PRÉFACE: MARTHE ROBERT)
CARLO GINZBURG, LE SABBAT DES SORCIÈRES
MARIE NDIAYE, LA SORCIÈRE
SOUVERAINETÉ TECHNOLOGIQUE - TOME I ET II (COLLECTIF)
SERGIO LEGAZ, SAL DE LA MÁQUINA, CÓMO SUPERAR LA ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y RECUPERAR LA LIBERTAD PERDIDA
CÉLINE LAFONTAINE, L'EMPIRE CYBERNÉTIQUE
DONNA HARAWAY, MANIFESTE CYBORG ET AUTRES ESSAIS
SISTERS OF THE REVOLUTION, A FEMINIST SPECULATIVE FICTION ANTHOLOGY (COLLECTIF)
KAMERON HURLEY, THE GEEK FEMINIST REVOLUTION
PATU/ANTJE SCHRUPP, A BRIEF HISTORY OF FEMINISM
REMY CHAUVIN, CERTAINES CHOSES QUE JE NE M'EXPLIQUE PA
BERNARD STIEGLER, ARS INDUSTRIALIS, RÉENCHANTER LE MONDE LA VALEUR ESPRIT CONTRE LE POPULISME INDUSTRIEL
NASTASIA RUGANI, TOUS LES HÉROS S'APPELLENT PHÉNIX
THE BIG BOOK OF SCIENCE FICTION (COLLECTIF)

NE CROIS PAS AVOIR DE DROITS (COLLECTIF)
PAT CADIGAN, MISE EN ABYME & LES SYNTHÉRÉTIQUES
GABRIELLE WITTKOP, LE NÉCROPHILE
LINETTE REEMAN, BLOODMUCK
NEKOJIRU, NEKOJIRU MANJU & NEKOJIRU UDON
CAITLIN DOUGHTY, SMOKE GETS IN YOUR EYES
ARCANE PERFECTION (COLLECTIF)
CAMILLE DUCELLIER, LE GUIDE PRATIQUE DU FÉMINISME DIVINATOIRE
GENE WELTFISH, THE LOST UNIVERSE, PAWNEE LIFE AND CULTURE
URSULA LE GUIN, QUATRE CHEMINS DE PARDON & TEHANU & LES DÉPOSSÉDÉS & LE CYCLE DE HAIN & LE CYCLE DE TERREMER & L'EFFET CHURTEN & LA CITÉ DES ILLUSIONS
ANNE SIBRAN, JE SUIS LA BÊTE
BLACK QUANTUM FUTURISM, SPACE-TIME COLLAPSE I : FROM THE CONGO TO THE CAROLINAS / THEORY AND PRACTICE
ATELIERS DE L'ANTÉMONDE, BÂTIR AUSSI
TERRAIN N°67, JOUIR
CARLOS CASTANEDA, VOIR · LES ENSEIGNEMENTS D'UN SORCIER YAQUI & LE VOYAGE À IXTLAN, LES LEÇONS DE DON JUAN & HISTOIRES DE POUVOIR
JEAN-BAPTISTE VIDALOU, ÊTRE FORÊT, HABITER DES TERRITOIRES EN LUTTE
REVUE ESPRIT, LE SEXE APRÈS SA RÉVOLUTION
MILLE ANS DE CONTES, MYTHOLOGIE, HISTOIRES ET LÉGENDES À RACONTER AUX ENFANTS AVANT D'ALLER DORMIR
LIV STRÖMQUIST, L'ORIGINE DU MONDE
LEÏLA SLIMANI ET LAETITIA CORYN, PAROLES D'HONNEUR
303, CROYANCES POPULAIRES ET RITES MAGIQUES
MICHELET, LA SORCIÈRE
ROBERT HARRISSON, FORÊTS, ESSAI SUR L'IMAGINAIRE OCCIDENTAL
MONA CHOLLET, SORCIÈRES, LA PUISSANCE INVAINCUE DES FEMMES

FANZINE RÉALISÉ DANS LE CADRE DU WORKSHOP "FUTUROTOPIES FÉMINISTES" DU 12 AU 16 NOVEMBRE 2018 À BOURGES



Ondes Sauvages, Futurotopies Féministes

Atelier Bandits Mages par Spideralex + rAAdio cAArgo

12 - 16 Novembre 2018 - Bourges

Aïlem,
Crystal,
Diane,
Lacroute,
Marie,
Melusine,
Prune,
rAAdio cAArgo,
Roberte la Verte,
Spideralex,
Stepanova,
t0b0ggan,
Vx

License CC BY-NC-SA 4.0

Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International

Explication > https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr

1 Contexte

Un atelier d'écriture spéculative de technologies féministes et de narration sonore collective proposé par r∆∆dio c∆∆rgo et Spideralex du 12 au 16 Novembre 2018 à Bourges. Un atelier pour repenser nos relations aux techniques et aux technologies pour les subvertir, brouiller les genres, dynamiter les codes et assembler des mondes nouveaux et des futurs désirables.

> Quels sont nos imaginaires autour des techniques et technologies féministes, appropriées, ancestrales, souveraines, autonomes, libératrices, anti-capitalistes?
> Comment seraient-elles ? De quoi seraient-elles faites ? Quelles seraient leurs fonctions ? Qui les s'occuperait de les construire, de les entretenir et de les recycler? Dans quels écosystèmes feraient-elles sens ?

Au cours de 5 jours, notre lieu de rencontre se transformera en une navette spatio-temporelle, nous ne serons plus sujettes ni aux lois de la physique ni aux lois du temps et de l'espace. Ensemble nous allons inventer des fables et des narrations spéculatives qui s'attelleront dès qu'elles auront été pensées ou dites à changer le monde. Au croisement de la science fiction féministe, du cyberféminisme et de l'ecoféminisme nous allons expérimenter avec des méthodologies et formats divers afin de créer des histoires qui nous permettent de reprendre le contrôle des techniques et technologiques que nous désirons essaimer et voir fleurir.

Parallèlement à l'écriture de ces narrations, il s'agira d'inventer des manières de les raconter par le biais de matières sonores, verbales et non-verbales développée pendant la semaine. Nous nous appuierons sur des exercices quotidiens « d'accordages » en groupe (relaxation, échauffements de l'appareil respiratoire et vocal, jeux d'écoute collectifs…) pour nourrir un imaginaire commun spécifique à notre groupe.

Il s'agit d'une expérience collective pour invoquer la magie des mots et des sons afin que les imaginaires qu'ils drainent puissent changer notre mémoire collective, nos présent et futurs. La restitution de l'atelier pourra aboutir à une invocation performée des technologies inventées, une rêverie cyborg radiophonique.

2 Rêveries spéculatives de technologies féministes

Écoute la présentation des rêveries spéculatives de technologies féministes ici.

- **Memo-Flash**

Look /apparence > Arc électrique
Feel / matériaux > en bois de saule pleureur
Fonctions / A quoi ça sert > Active la mémoire de façon spectaculaire
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > En l'avalant

Processus :

1. Trouver une fine brindille de saule pleureur et la tordre en forme d'arc (attention : l'arc doit être suffisamment petit pour être ensuite avalé)
2. Toujours dans du bois de saule pleureur, tailler une toute petite bille, puis la fixer au centre de l'arc à l'aide d'un fil. Faire bien attention à ce que la bille ne soit pas directement en contact avec l'arc.
3. Frotter le tout longuement contre son pull jusqu'à ce que de tout petits arc électriques se forment. Cette étape peut durer plusieurs jours, c'est comme ça.
4. Avaler le tout. La sensation de petits picotements sur la langue et dans l'œsophage qui accompagne l'ingestion est normale.

- **Pissenuie**

Look /apparence > Léger et bleu
Feel / matériaux > Avec des poils
Fonctions / A quoi ça sert > Déranger les personnes qui nous dérangent et refusent de l'entendre
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > Uriner sur la plante pour fusionner la plante avec ADN

Processus:

1. Quelqu'un qui te dérange et se refuse de l'entendre
2. Cueillir un pissenuie dans la foret des gros problèmes
3. Planter la plante dans un pot et écrire sur le pot le nom de la personne qui nous fait chier
4. Uriner sur la plante (possibilité de chanter en même temps ou de crier)
5. Attendre une nuit
6. Le lendemain la plante pissenuie sera partie avec ses petites pattes et avec ses petits poils tout collantes et elle se colle sur la personne qui te dérange. Elle se colle, impossible a décoller, si légère qu'elle se fusionne a la peau de la personne et émet une très très forte odeur de pisse. Le pissenuie reste collée au corps de la personne jusqu'à que celle ci arrête résolument de déranger. Ensuite elle fane et se détache du corps.

- **La Chmhol**

Look /apparence > une étendue de liquide noir dans le désert après un bouleversement géologique.
Feel / matériaux > c'est du pétrole qui s'est transformé en mare de chocolat chaud odoriférant.
Fonctions / A quoi ça sert > c'est un adjuvant pour réguler l'équilibre hormonal.
Inusabilité / Comment tu peux l'utiliser > une tasse par jour le matin à jeun, à condition de fredonner l'incantation adéquate avant de la boire : "chmola-chomolo-molinocho" paroles et mélodie à composer...

- **Orchidia Vulvpowa**

Look /apparence > Organique
Feel / matériaux > Orchidee
Fonctions / A quoi ça sert > Désinstaller a l'intérieur de soi les applications patriarcales et capitalistes
Inusabilité / Comment tu peux l'utiliser > Par les larmes (en pleurant de joie ou de tristesse)

Une variété rare, qui se transmet par sororité, et vas émanciper un peu plus a chaque fois que vous pleurez. Désinstallations possibles (liste non exhaustive): pulsion d'achat + syndrome de l'impostrice + compétition + peur de prendre la parole + etc

- **Diagnostic 'Altered State Spray'**

Look /apparence > Vaporeux
Feel / matériaux > Cotonneux ou vaporeux
Fonctions / A quoi ça sert > Pouvoir changer d'état: solide, liquide, gazeux
Inusabilité / Comment tu peux l'utiliser > Simple semiotics or symbols to explain

It is a technology for healing, it allows the human form to appear in any ine of its triple state liquid, solid or gaz
It is simple to use, you simply spray a specific sigil over the patient:
A circle for the solid form (skeleton, connective tissue, ...)
A wang line for the liquid form (blood, lymhatic, system degistive, renal)
A point to reveal the gaseous system
Spraying over the person or animal will reveal its specific form, one state only and coulour coded will reveal any illness or blocakge > red for healthy and blue for any problem

- **Medusa, the "healing jelly"**

Look /apparence > Masse gélatineuse de la tailler d'une balle
Feel / matériaux > A base d'eau de mer
Fonctions / A quoi ça sert > entrer en contact avec soi, ses organes pour les soigner , les potentialiser
Inusabilité / Comment tu peux l'utiliser > En la collant sur la peau

Masse gélatineuse remplie d'eau de mer > au contact avec la peau, permet de soigner les organes a proximité > a proximité de la peau permet de "scanner" le corps, sentir mieux et localiser la source de la douleur
On applique sur le corps pour soulager la douleur et soigner , chaud ou froid, selon l'usage
Avantage: Se recharge en plongeant dans l'eau de mer
Désavantage: Il faut habiter près de la mer

- **Pandhora**

Look /apparence > Couleur lune, ovale
Feel / matériaux > Mou, fluide
Fonctions / A quoi ça sert > A apprendre
Inusabilité / Comment tu peux l'utiliser > Se déclenche automatiquement quand deux personnes sont dans un rayon de 50 cms

Des que andorrane sent la présence d'une compère a moins de 50 cems elle cherche a entrer en contact avec celle-ci pour fusionner et se reconfigurer. Si phandora ne se régénère pas régulièrement, cette opération s'appauvrit, diminue de composition

- **Dynamique**

Look /apparence > small like an courriel or SMS
Feel / matériaux > des plumes
Fonctions / A quoi ça sert > Installe des programmes émancipateurs
Inusabilité / Comment tu peux l'utiliser > en écoutant attentivement ses sens et ceux des autres

- **Pagrief**

Look /apparence > Invisible
Feel / matériaux > Papier et agreable au toucher
Fonctions / A quoi ça sert > Communiquer avec les morts encore contactables
Inusabilité / Comment tu peux l'utiliser > Par voie orale

- **Nool**

Look /apparence > micropuce avec des petites plantes
Feel / matériaux > eau
Fonctions / A quoi ca sert > the best functionality must be sustainable and use easily sourced loval materials so need to develop different systems for integrating but compatible transmissions systems
Usabilite / Comment tu peux l'utiliser > Goutte a mettre sur la langue

- **Fulkan**

Look /apparence > Boisson fraîche
Feel / matériaux > Malléable a l'infini
Fonctions / A quoi ça sert > ça permet de s'envoler de n'importe quelle situation
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > Il suffit de tirer sur le bout qui pend en forme de tire bouchon

- **La caracoco**

Look /apparence > Grosse boule poilue
Feel / matériaux > Duveteuse et qui sens la coco
Fonctions / A quoi ça sert > insuffler l'empathie dans l'esprit de quelqu'une
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > En le caressant

- **[pas de nom]**

Look /apparence > Agglomérat informe
Feel / matériaux > Herbes à fumer et huiles essentielles
Fonctions / A quoi a sert > Guérir une maladie ou agir sur le corps (avortement)
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > Les femmes se réunissent dans un rituel silencieux pour créer les masses informes, qui seront ensuite allumées et inhalées entre les paroles lancées au cours de la seconde partie du rituel.

L'amourosphère

Apparence / Ça ressemble a quoi > une grosse sphère transparente
Matériaux / C'est fait de quoi > en papier minéral souple et transparent
Fonctions / A quoi ça sert > S'abriter, avoir chaud, absorber les sentiments négatifs et les transformer en positif
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > chacun.e rentre à l'intérieur et profite des belles ondes
Ou ça/ Dans quel écosystème cela fais sens > Peut prendre place dans n'importe quelle société où l'on peut ressentir des sentiments de frustration, de désespoir, de tristesse... sur une place publique
Par qui / Pour qui > Par un groupe de gens qui souhaite la construire

Suite à un message diffusé dans les internets pour la destruction de l'amour, des personnes se sont réunies sur les places des villes, des villages pour parler de leurs difficulté relationnelles. Petit à petit, iels ont commencé à vivre de plus en plus ensemble, à construire des cabanes, à alimenter un feu géant, à faire des rituels de purification autour. La signification de l'amour a commencé à changer à l'intérieur d'eux-mêmes : tout est amour autour, chaque geste du quotidien était plein de dons, de profondeur, de sens. L'amour comme lien universel envers toutes choses, l'amour comme interconnexion maximale. Iels ont construit l'amourosphère autour, d'abord pour se protéger des intempéries, pour garder vivant le feu central, enveloppant les constructions fabriquées pour y vivre. Les constructions se situent sur les parois de l'amourosphère et chacun.e y rentre selon ses besoins, chacun.e étant invité à évaluer ses besoins et désirs de sentiments et sensations. ça ressemble à la mdma. Des enfants ont commencé à naître dans cet environnement : les enfants des sphères.

Tests de pistage du désir

Apparence / Ça ressemble a quoi > Il s'agit d'un revêtement mural qui prélève avec des petits tentacule puis produit des petites boules lumineuses évanescentes.
Matériaux / C'est fais de quoi >
Fonctions / A quoi ça sert > Comprendre ton propre désir.
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > Ça marche par prélèvement d'ADN/fluide
Ou ça/ Dans quel écosystème cela fais sens >
Par qui / Pour qui > Technologie gérée par des militantes dans des centres types planning familial

Dans une situation ou l'on a besoin de faire le clair sur son propre désir dans une relation à l'autre.
Prélèvement adn : t'es la seule à pouvoir lire ta propre boule.
En sortant du dispositif on peut compter sur le soutien des militantes pour discuter des résultats du test.
On peut venir à plusieurs ou seul, mais dans le cas où l'on est à plusieurs on ne peut lire que ses propres résultats puis choisir d'en discuter ou non avec le.s autre.s
>> espèce de kéfir/ vaporiser le mur pour le nourrir
C'est une sorte d'oracle.
Est ce limité uniquement à des relations romantiques ? Peut-être possible mais moins fiable pour d'autres relations (familiale, amicale)

Les baies de gromelo

Apparence / Ça ressemble a quoi > petites baies introuvables dans le commerce
Matériaux / C'est fais de quoi > baies vegetales

Fonctions / A quoi ça sert > permettent de brouiller les pistes entre les pairs dans des situations ou des personnes sont opprimées/assignées
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser >
Ou ça/ Dans quel écosystème cela fais sens > Jardins + écoles avec des enfants
Par qui / Pour qui > fabriquées dans une foret par des sorcières que des militants récupèrent pour en faire des "grenades végétales" qu'on jette dans les jardins.

Seuls les enfants peuvent les voir (si ieles les mangent, ce sont que des bonbons)
Elles permettent de brouiller les pistes entre les pairs dans des situations ou des personnes sont opprimées/assignées.
ça s'adresse uniquement aux enfants. par exemple "tu ne peux pas jouer au foot t'es un.e . gfhfkls;.hd" brouille le langage dés lors que l'enfant tente d'émettre une affirmation oppressive.
Comment ne pas incorporer des trucs de merde plutôt que de se faire chier à les déconstruire une fois adulte ?
La baie brouille le langage, le message oppressif. ça s'applique à l'individu qui tente d'avoir un comportement oppressif. Mais ça ne fait pas mal.
Et si les autres enfant se moquent du brouillage de langage, L'oppresseur devient oppressé ?
C'est une congrégation de militants et de sorcières qui plantent des buissons dans les cours de récré.
Une dimension de conspiration mais aussi une dimension de censure ? Et le consentement des enfants ? que deviennent les enfants qui ne vont pas à l'école ?

Catalyseur - Nool

Apparence / Ça ressemble a quoi > Puce à pâte
Matériaux / C'est fais de quoi > petites graines de lin
Fonctions / A quoi ça sert > Générateur de réflexivité. câlin narcissique. Un moyen d'avoir la réaction juste et d'avoir une vision plus claire de nos émotions
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > On la met dans son oreille
Ou ça/ Dans quel écosystème cela fais sens >
Par qui / Pour qui >

En situation d'oppression on a souvent des réactions de malaise ou de colère qui empêchent d'avoir la bonne réaction face à la personne oppressive.
Un moyen d'avoir la réaction juste et d'avoir une vision plus claire de nos émotions (la colère ou la tristesse sont des symptômes d'une émotion mal comprise par nous ou l'oppresseur).
la solution est un champignon, une souche ancestrale qu'il faut aller chercher en foret et dont on prélève un morceau (elle repousse de façon permanente) puis que l'on rapporte chez nous et à laquelle on donne une sécrétion (salive ou autre). Lorsque le champignon en a reçu assez, il se referme et devient notre champignon. Lorsque l'on est en situation d'oppression ça active le champignon, lui donne de l'énergie et filtre nos émotions pour permettre de parler plus juste, plus fort. C'est une aide à la communication, qui fait que tu es toujours awesome.
C'est un shoot de confiance en soi et d'éloquence.
On le porte sur soi en symbiote, lié à son adn.
L'accessibilité de la souche : ça se transmet. Mais il ne faut pas que ce soit trop galère

Puce à pâte faite à base de graine de lin
s'adapte au climat n'a pas besoin de beaucoup d'eau
à prendre en buvard dans une situation d'oppression, et fait prendre une position autre pour se défaire du mécanisme de souffrance.

Qui l'utilise ? est qu'un oppresseur en situation de souffrance ne pourrait pas s'approprier cette techno ?
Selon le produit ça met dans un état neutre, d'hypnose qui permet de s'extraire du sentiment et donc de la façon d'aborder la situation de manière différente. Empêche la sidération
mécanisme d'autodéfense ou outil de thérapie
peut être utilisé par l'oppresseur ou l'opprimé sans avoir les mêmes conséquences. Permet en tout cas de prendre du recul
générateur de réflexivité. câlin narcissique.
générateur de dissociation (hypnose ericksonienne)

Orchidée hormones-tuning

Apparence / Ça ressemble a quoi > Orchidée
Matériaux / C'est fais de quoi >
Fonctions / A quoi ça sert > hormone tuning : tempérer des dysphories de genre, crée de la fluidité.
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > relation symbiotique avec une orchidée : on fusionne en urinant dessus (on peut extraire des hormones de l'urine mais de manière approximative)
Ou ça/ Dans quel écosystème cela fais sens >
Par qui / Pour qui >

possibilité de créé du partenariat avec les plantes et recherches sur les hormones et leur accès
relation symbiotique avec une orchidée : on fusionne en urinant dessus (on peut extraire des hormones de l'urine mais de manière approximative)
hormone tuning : tempérer des dysphories de genre, crée de la fluidité. Arrêter d'avoir un rapport oppressif entre la perception de soi et son corps.
Technologie sorcière qui se transmet par des réseaux souterrains et pas par des tuto youtube
Est ce qu'il faut entretenir la plante ? prendre soin pour avoir un bon équilibrage hormonal
l'orchidée c'est une plante qui nécessite beaucoup de soin / prendre soin de soi
la symbiose avec la plante permet à la plante de produire une huile essentielle qui permet de réguler selon ses désirs son équilibre hormonal.

Alambic A16 (Alambic ascèse)

Apparence / Ça ressemble a quoi > Alambic
Matériaux / C'est fais de quoi > fer, verre, terre
Fonctions / A quoi ça sert > Pouvoir rallonger sa mémoire personnelle ou mémoire partagée en opérant un rituel annuel de triage, sélection, vidange de souvenirs que l'on veux évacuer + consolidations autres mémoires que l'on veux garder
Usabilité / Comment tu peux l'utiliser > Processus complexe et divers a manier avec beaucoup de précaution
Ou ça/ Dans quel écosystème cela fais sens > C´est selon, si on veux évacuer des mémoires partagées il faut se retrouver avec les personnes avec qui on les partagent, si ce sont des mémoires spatiale ou experimentielles il faut aller sur les lieux
Par qui / Pour qui > Technologies assez universelle mais risqué car son usage est rigoureux et il faut accepter de perdre des choses.

Remède / thérapie / technologie pour résoudre la perte de mémoire.
centré sur la mémoire individuelle et partagée
techno qui se base sur la sororité et le rituel
pour régénérer la mémoire, il faut faire un grand ménage annuellement et faire le tri et régénérer les souvenirs essentiels.

Qu'est ce qu'on garde ou qu'est ce qu'on vire ? c'est sensible
Alambic A16 ascèse :
rituel annuel festif de trois jours, à la suite duquel on a un blanc suivi d'une retraite à la bibliothèque ou l'on médite se concentre pour consolider la mémoire
fête orgiaque de trois jours (avec des champis)
sii ça concerne des mémoires partagées à faire avec les personnes concernées, dans les espaces concernés.
puis retraite pour réapprendre les essentiels
technologies assez universelle mais c'est très risqué il faut accepter de perdre des choses.
alléger sa mémoire, enlever du bruit
un alambic distille certaines mémoires pour les sortir de soi.
Avant d'aller à la fête il faut penser quels types de souvenirs on veut évacuer ou garder.

3 Narrations collectives

Le protocole d'écriture est le suivant :

- une technologie féministe est tirée au sort parmi les rêveries spéculatives imaginées la veille,
- un deuxième tirage au sort détermine qui écrit le premier paragraphe, le deuxième, troisième, etc, jusqu'au dernier,
- nous démarrons un minuteur programmé pour sonner au bout de 5 minutes, > 5 minutes sont devenues 7 minutes car c'est mieux au niveau temps et numéro plus sorcière,
- chacune écrit de son côté, >>>>>> C'est devenu "chacune écrit en temps réel sur le pad, avec chacune une couleur différente",
- à la sonnerie du minuteur, chacune monte son texte sur le pad dans le bon ordre,
- l'histoire est prête à être lue.

Le protocole de narration sonore est le suivant:

- Un flux sonore s'installe, comme une étoffe tenue par plusieurs personnes. L'Étoffe est sonore, elle est ample. Elle n'est ni trop tendue, ni pas assez. C'est un espace accueillant,
- Des éléments à désinstaller (misogynie intégrée, capitalisme...) et des éléments à installer (polyamour, auto-massage...) sont tirés au sort,
- Des technologies sont tirées au sort parmi celles rêvées les jours précédents,
- Un emplacement de paragraphe est lui aussi tiré au sort pour chacune des tisserandes qui viendront filer la narration,
- Des fois on a rajouter aussi la création de 3 personnages avec des noms et des genres + accessoirement aussi on a des fois rajouter une sélection au hasard d'une phrase tire d'un livre,
- Le départ est lancé et les tisserandes filent les paragraphes de la narration en simultané sur le pad, le Métier à Tisser,
- Des diseuses récupèrent le fil de la narration du Métier à Tisser et le transforment, l'invoquent en le prononçant à haute-voix, faisant exister la narration sur le plan audio, l'Étoffe, en simultané du plan écrit, le Métier à Tisser,
- L'Étoffe audio de départ réagit au fil narratif des diseuses. L'Étoffe se tend et se détend au fil de la narration. Elle l'accompagne, le porte, l'illustre, l'orne, - L'Étoffe ornée du fil narratif est projetée en flux streaming sur la Grande Trame. Via la Grande Trame l'Étoffe est ramenée vers les tisserandes mais aussi vers celles et ceux qui la cherchent.

Narration Memo-Flash

Écoute un extrait audio de cette histoire interprétée par le script de féminisation de Roberte La Rousse :
https://archive.org/details/futurotopiesfeministes_201901/Test_Memoria_RoberteLaRousse.mp3

La colonisation s'expose dans l'amnésie, le manque de sens sur nos passées et de comment récupérer ensemble une mémoire collective pour se rappeler de notre existence, nos croyances, nos traditions et nos savoirs avant leur saccage par l'homme blanc... toujours la....qui a découvert qui et quand? personne n'est venu nous découvrir, on vivait ici, on passait du temps ici, on aimait ici, on pleurait ici...on parlait avec nos arbres, des saules pleureurs, on dit que ce sont des arbres qui oscillent entre 20 et 30 mètres de haut mais en fait leurs racines plongent encore plus profondément... leur port qui retombe vers les cours d'eau, se fondant près d'eux, les caressant, avec des petites interstices, pour se reposer et se cacher, faire la sieste, et faire l'amour et des fois accoucher ensemble... Un mare moto, una razia, una ola de odio y miedo y rabia... De temps en temps, on tente de récupérer une histoire a nous, écrite depuis l'honnêteté, depuis la compréhension et la certitude que nos expériences passées et futures existent et valent la peine d'être contées...

Isalida connectait de façon spéciale avec les saules rieurs, de la a qu'elle se plonge dans leurs écorces et entrailles et leur suggère de partager leurs capacité a stimuler de façon phénoménale nos mémoires, il n'y avait eu qu'un petit pas de danse a esquisser ensemble. Elle est née ici, à priori. Une vaste plaine sans vent, sans relief, qui s'étend jusqu'à l'horizon. Seules trois silhouettes s'élevaient de la platteur de son monde : un rocher noir, un arbre qui semblait pleurer et une ruine.

Elle vivait pas très loin d'un arbre centenaire, avec des racines arc-en-ciel, profondes, ancrées, un type de saule pleureur. C'était un arbre dont toute sa famille avait pris soin depuis plusieurs générations. Certain·e·s disaient que cet arbre pouvait créer des images mentales ou des rêveries méditatives. D'autres murmuraient que dès qu'iels s'approchaient de l'arbre, certains souvenirs, lointains et brumeux leur revenaient. Très peu de personnes osaient s'approcher de près de cet arbre, ne sachant pas exactement les effets que ce rapprochement pouvait provoquer en eux. La lumière du soir se reflétait souvent dans les branches, les feuilles tombant comme le jour, glissant hors du monde et de sa réalité. Et les nuits de pleine lune, personne ne pouvait exprimer ce que la puissance de l'astre créait sur l'arbre, les mots manquaient et les concepts n'existaient pas encore dans les esprits humains.

Malgré toutes ces propriétés et légendes extraordinaires, personne n'avait jamais remis en question la présence de cet ancêtre de feuilles et de tronc. Personne ne semblait s'être questionné quant à sa solitude - le dernier comme lui, le dernier de son espèce, le dernier ou peut-être toujours le seul ? Peut-être certains s'étaient posé quelques questions, peut-être d'autres avaient réunis quelques réponses. Pour elle, rien de tout cela ne faisait de sens : la compréhension même du temps, de l'espace et de l'espèce lui étaient totalement étrangère.

C'est-à-dire qu'elle avait oublié. elle avait tout oublié sauf une chose : que la petite chienne Perra lui avait apporté une bille très petite et très dure qu'elle tenait dans sa gueule. Elle l'avait crachée dans sa main, sa main était immédiatement devenue bleue et légèrement enflée. elle se frottait la main sur son pull en acrylique qui émettait à son contact des petits pétillements sonores d'électricité statique. légèrement irritée, elle lança la bille au loin.

Cette bille roula roula roula jusqu'au bord de l'eau. Perra poursuivit la bille, prête à l'avaler. Isalida, comme par réflexe, couru à son tour après le petit objet, soudain prise de panique. Mais la bête avait gober le bonbon et ne recrachait pas. Elle glapit, comme un sursaut, avant de se coucher sur le sable. les remous du lac venaient claquer sur son petit corps blanc.
Ce souvenir elle le garde précieusement, sans rien se rappeler d'autre, mais elle imagine confusément l'importance de cet unique souvenir.
Elle garde toujours la bille de bois dans une de ses poches. La chienne, par contre, a disparu, et bien entendu elle ne se rappelle plus où ni quand.

Souvent elle passe devant le mémoria, c'était sur son chemin quotidien. Elle a toujours sa bille en poche, elle crépite au creux de sa paume. Le mémoria, est la structure où est stockée toute la mémoire humaine qui a pu être conservé, on passe devant sans plus vraiment le voir. En tout cas c'est ce qu'on raconte. Mais toute la mémoire humaine ne concerne pas Isalida, en tout cas pas toute la mémoire de cette humanité là, celle qui avait déterminée d'elle même qu'elle détenait la mémoire à conserver. Isalida se fout bien de toute la mémoire que l'homme blanc a emmagasiné là. Elle concède du moins que le mémoria est un bien pratique édifice, depuis lequel on aperçoit toute la plaine en montant dessus. Mais ce n'était pas cette mémoire dont elle est maintenant à la recherche.

Elle tente une méthode de connexion avec Perra la chienne disparue, une méthode qui date des années 80 : 3615PERRA
Isalida : perra perra bonita mia! estas alli? me oyes? ven a verme amiga mia, vuelve por un rato, corre y juega por aqui...donde esta mi canica? la bolita del arbol que llora? donde esta?
Perra : non je n'ai pas vu ton grigri, la dernière fois que tu l'avais c'était au concert des souxie and the branches,
Isalida : oh oui, c'était une belle soirée, pleine d'amour. J'avais rencontré cette personne incroyable qui avait un sourire couleur d'orage.
Perra: moi j'étais allée renifler sous les robes, en vain ... sniff! pas la moindre odeur corporelle authentique...
Isalida : comme d'habitude...

Bon l'avantage, c'est que vue l'histoire qu'elle venait de vivre, elle désirait autre chose.
Mais juste, ce qui avait eu lieu depuis le tendre collapse qui engloutit la fin de la mortalité dans un avenir très proche mais que l'espèce qui croyait savoir, tenait pour loin....trop loin.
C'est-à-dire qu'à partir du moment où les membres de cette espèce, ont cru qu'ils pouvaient ou étaient en mesure de tout maîtriser, ils ont retardé leur évolution épigénétique (adaptation du génotype d'un organisme à son environnement et à l'usage de son environnement).L'espèce s'auto-pourissait à large spectre sur un coefficient de rapidité exponentielle. Sûre de sa domination sur un univers dont elle n'était qu'une partie, elle avait décidé de s'octroyer cette réalité en nommant leur monde, dans lequel ils mettaient tout et n'importe quoi, "the fucked up world".

Ce qui est con, c'est qu'en passant par une dénomination si forte dans le j'en foutre, ils ont commencé à carencé le moyen de s'entendre. Ils se sont échangés la peur des mots, la peur des morts, ce qui a tué leur mémoire qui a disparu dans un flottement électrique. Sad storie En fait ce n'est pas si triste. Ce qui se passe c'est qu'après le collaps, les membres de cette espèce qui détenaient ce dont avaient besoin tous les membres.

Narration chmola-chomolo-molinocho

1
On a parlé de tout ça pendant des années, et anthoprocène blablabli et blabla, et anthropo quoi, des années de réflexion et de théories et pratiques féministes, politiques autour de la question des identités qui étaient passées à la poubelle parce que quelques soi-disant académiques, scientifiques plus ou moins engagés avaient détecté que la planète n'allait plus vraiment bien. Donc ils avaient parlé d'anthropocène, l'ère de l'homme, et en attendant ils pensaient bien faire et faire du bien en préparant tout le monde au fait que les êtres humains prenaient toute la place et remettaient en cause l'écosystème de toutes les espèces vivantes et endormies... Donc blablabliblabla, anthropo par ci anthropo par là, pic du pétrole, forêts sylvestres réduites au néant, montée des eaux, calottes polaires, on n'avait plus d'espace pour respirer, plus de capacité à se projeter, tout foutait le camp, il y a plus de saison ma chère madame... Et un jour cela s'était mis en place, et tout s'était peu à peu renversé mais lorsque le pic du pétrole avait enfin frappé, on s'était retrouvé avec des geysers et des mares de chocolat...

2
Il y a longtemps maintenant que j'utilise le lâche molle. Je ne me souviens plus comment je faisais. Le gouvernement a commencé à communiquer dessus en juin, en juillet tous mes voisins en prenaient, en septembre on recensait ceux qui n'en prenaient pas pour comprendre pourquoi ils refusaient d'en prendre. Ma femme ne jurait que par ça. Tous les matins on entendait les voisins chanter le fameux slogan et c'est comme ça que je savais ceux qui se levaient très tôt ou très tard. Dans les discothèques on avait inventé la techno pour lâche molle, le jazz pour lâche molle, la guinguette pour lâche molle, il y avait des danses pour lâche molle, une grande marque de chaussures avait inventé une paire de baskets...

3
La Chomsky et ses pouvoirs régulateurs avaient transformé la société en restant tout aussi centrale que le pétrole nauséabond mais en inversant radicalement les rapports de pouvoir. Désormais, les chmolites en charge de la récolte jouissaient d'une reconnaissance universelle pour la fémostasie procurée par ce fabuleux liquide, néanmoins cela ne constituait pas pour autant une dissymétrie vis-à-vis des personnes que son utilisation rendait sereines et enjouées.

4
Une communauté indigène que personne n'avait tenue au courant de cette catastrophe, avait vu apparaître cette étendue et avait pensé qu'elle avait surgit du centre de la Terre, comme une réjection de celle-ci, une lave d'une nouvelle espèce. Les enfants avaient pris l'habitude d'y patauger. Par réverbération de la roche, ils entendaient parfois, comme un bourdon, l'incantation Chmola-chomolo-molinocho…

5
Mais pendant tout ce temps de palabre théorique et de conseils anti-oppressifs, la tasse de chocolat refroidit. Les vertus de régulation hormonales sont-elles toujours actives ? Voilà la question ! Le petit caniche nain s'en fiche bien, il rafle la tasse et boit tout d'un trait.

Narration Diagnostic 'Altered State Spray'

1
L'apparition de cette technologie avait accaparé tous les esprits, et des bars clandestins de « spreading » s'étaient ouverts dans des caves, des combles… Malheureusement la molécule, initialement créé en laboratoire, comportait des codes propriétaires qui pouvaient la rendre toxique : sans le code propriétaire, l' utilisation du produit pouvait générer des blocages, certain.es restaient « bloqué.es » en état gazeux ou liquide ou se pétrifiaient comme en un bloc.

2
Elle lance la musique, puis dessine des vagues dans l'espace, puis autour de son corps, comme dans une danse, son corps se met en transe, le spray fait émerger du bleu, sur ses veines, ses reins, elle le sait, elle danse, et la transe continue, les vagues aussi, celle du spray, celle de son corps, et peu-à-peu un léger violet apparaît, il se transforme en rouge, à chaque fois que la pompe de son cœur envoie le sang dans son corps, le rouge est de plus en plus vif, elle se soigne en dansant...

3
Un jour, une hominidé en phase extatique laissa malencontreusement tomber un flacon plein d'Altered State Spray sur son ordinatrice végétale qui lui servait de compagnon du quotidien. Elle s'aperçut alors que cette vapeur avait aussi des effets tout-à-fait inattendus sur les machines végétales punks qui avaient succédé aux anciennes technologies mortifères : baignées dans les volutes, ces machines révélaient alors les drames de leur enfance.

4
Altération, désalteration, mutation, radiation, le spray était devenu bien populaire et facile d'accees entre celles qui en avaient le plus besoin, le manque d’accès aux soins et aux machines radiographiques, dialyses et autres, avaient été de tout temps prohibitives. Au début les inventrices n'avaient pas su ou compris combien il était important de documenter le processus de fabrication et de rendre son accès par toutes sous des licences de reciprocite possible. Au début elles avaient créé un brevet et soudainement seulement quelques hôpitaux pour riches avaient pu s'en emparer et puis elles avaient dit stop lorsqu'elles avaient réalisé combien la commercialisation par certains avaient rendu leur spray prohibitif et exclusif pour quelques privilégiées. De nos jours et dans le futur, savoir fabriquer dans nos communs autres des sprays d#atleration étaient devenu une pratique commune qui avait aussi posé de nombreux porblemes car il révélait des données intimes sur la santé des personnes qui se retrouvaient pointés par ce spray alors on avait eu la vague contraire aussi, une demande de créer des mécanismes pour contrôler son utilisation invasive, qui pouvait se sprayer?

5
Altered state spray spit spitt voulez vous savoir ce que vous avez ? vous n’avez qu’à actionner l’alterne state spray.
Portatif, utile pour la communauté, facile d’utilisation en toutes circonstances, avant un mariage, après un divorce, il suffit de reconnaître la couleur. Rouge vous êtes en bonne santé. Bleu vous êtes malade.
Ne sortez pas sans votre spray. Il suffit de le diffuser sur le corps de votre partenaire ou sur le votre.
Ce n’est ni agressif ni cher plus rapide qu’une consultation chez le médecin et à la portée de tous, enfin une technologie pour le plus grand nombre.

Écartons le danger et utilisons chaque jour Altered state spray. Aucun effet secondaire. Aucun problème avec la sécurité sociale, distribué en libre service dans les écoles dans les pharmacies dans les postes et dans les espaces communautaires.
N’hésitez pas à nous communiquer vos résultats.

6
Le spray passe de main en main chacun scanne ses enfants, son partenaire, son chien... C'est le plus grand hit de la para médecine mondiale. On compare les images et les colorisations fantastiques qui sont devenues aujourd'hui la nouvelle carte vitale.

Narration Pandhora

Variante du protocole de narration: nous partons d'une phrase tirée au sort dans un des livres de notre bibliothèque féministe.

Écoute un extrait audio de cette histoire

1
On n’a pas d’arme. On est juste là pour parler

On en parlait dans certains réseaux du black web, personne n’y croyait vraiment, une source qui pouvait à tout moment s’enclencher si deux personnes dans un rayon de 50 centimètres se rencontraient. Nous avions eu, avec notre groupe, un rendez-vous secret dans une friche pour voir la capsule ; quelqu’un de chez nous disait qu’il fallait à tout prix voir ça ensemble. Dans l’une des friches, nous étions venues à minuit pour voir de nos yeux ce que pouvait faire cette technologie. Les autres nous attendaient, c’était notre premier rendez-vous. Quand nous nous sommes rapprochées, je me sentie obligée de dire : « On n’a pas d’arme. On est juste là pour parler ». Ils nous ont demandé de poser nos ordinateurs et de laisser nos téléphones à l’entrée de la salle pour se rapprocher, puis ils nous ont invitées à venir jusqu’à eux. Dès que nous avons été proches. Une sorte de lumière de lune jaillit et c’est comme si toute la pièce possédait des informations comme une espèce de champ électrique lumineux mais aussi sensoriel. Je sentais en moi la technologie passer par mes fluides, mon cerveau devenait dynamique. L’une de nous avait cette capsule, à son contact nous étions toutes en train de nous modifier. Hypnotique cette lumière de lune se projetait dans nos cellules. Le soupçon me traversa d’être investie d’une technologie pirate. Une sorte d’intuition. Pourtant je me laissais faire. combien de temps cela a duré. je ne m’en souviens plus. Je ne me souviens pas non plus des autres.

2
Le village était isolé, notre maison encore plus. Il ne passait pas grand monde.

Quand mes filles eurent atteint l'age de douze ans, je les initiais aux mystérieux pouvoirs. Nous nous réunirent toutes les six dans ce qui fut jadis un vignoble de renom, dans le prolongement de notre jardin, et je sortis délicatement les petits globes de leur boite. Elles s'approchèrent avec avidité. Leurs mains dorées se retrouvèrent bientôt chacunes serrées autour du précieux objet. Nous nous exerçâmes un moment à les faire résonner.

Elles ne les quittèrent plus. Chaque jour, elles prirent l'habitude de se déployer dans les alentours, chacune sa direction. Et au soir elles se réunissaient dans la vigne désormais sauvage, et n'était plus qu'une tête.

3
C'est comme une petite boite ronde et pas très grande, elle est de couleur lune, crème et elle est plutôt sympa, pas dangereuse comme sa cousine Pandora... The indigenous heritage of time "often made no sharp distinction between the past, present and the future (yesterday, today, tomorrow) and generally uninterested in the minutia of time". Pandhora permettait ça, de créer des dynamiques d'apprentissage, de données, d'informations et des fois même des connaissances à travers le temps. Nos temporalités, mémoires individuelles, partagées, collectives et historiques avaient perdu un peu de leur sens car Pandhora apprenait des autres Pandhoras qu'elle croisait dans l'espace mais aussi dans le temps. Elle permettait des sauts périlleux en arrière, dans le passé récent afin de réapprendre des choses qui agissaient sur les futurs et rendaient nos présents à nouveau un peu plus possibles, un peu plus amples, on sculptait des horizons élargis avec nos petites boites ovales pandhoriennes, c'était beau et troublant et des fois c'était même totalement le barouf, car on savait demain que le temps présent était dans le passé et qu'il fallait attendre de recroiser la boite Pandhora en question pour pouvoir débloquer une situation, ou un manque d'information nous rendait étrangement redondantes... ça a l'air complexe mais quand vous commencez à la pratiquer et la chérir avec vos amies, ça prend son sens et alors vous pouvez tout simplement apprendre en voyageant dans le temps. C'est ça la physique quantique appropriée pour nos rev-olutions...

4
J'envisage de partir pour éviter d'être happée par son corps. Elle a tellement traversé d'épreuves que quand je me retrouve proche d'elle, Pandhora s'active même si je suis à plus de 50cm. À 2m déjà, je la sens me transmettre la force acquise par son parcours, ses luttes, ses victoires, mais aussi sa colère, elle me donne du courage, de la puissance, de l'arrogance même, elle me transmets tout, sans filtre, sans égoïsme. Mais c'est dur à ingérer, je ne suis pas sûre de me reconnaître avec toutes ces cellules supplémentaires. J'ai sensation que c'est trop d'un coup, mais je n'arrive pas à me détacher, j'apprends, c'est dur, mais j'apprends, je ne verrai plus jamais le monde de la même manière, mais je sais que c'est pour me libérer, ainsi, alors que, de quelques pas seulement je pourrais stopper tout ça, je reste dans le rayon de fonctionnement du dispositif.

5
"Un son désagréable résonne à ses oreilles", c'est le tilt de Pandhora qui lui indique une nouvelle connexion à la base de données. Elle tombe comme foudroyée. Un goût métallique lui emplit la bouche, elle voit double. Elle essaye de se soulever, mais ne se sent pas libre de ses mouvements. Le choc de l'afflux des données lui fait terriblement mal à la base du cou et à l'estomac. Elle est prise d'un spasme et finit par vomir une grande giclée de gelée bleue. Ouf, ça va mieux, elle a la tête vide, complètement vide; zéro data,elle est amnésique.

6
""Good morning cerise i thought you might need a ride ?"

"you still don't trust me, cogne. she smile to hide cold knot in the pit of her stomach.""

Cerise avait rencontré Cogné durant les sessions expérimentales à l'Arcadia. durant ces sessions des scientifiques et chercheurs promouvaient leurs dernières innovations, les plus têtes-brulées pouvaient choisir de la tester. Cerise, d'habitude timide et peureuse, avait choisi de faire l'expérience de Pandora, elle voulait se prouver qu'elle pouvait le faire. Pandora consistait en un ensemble organique ingérable qui permettait de mettre en réseau ses connaissances et celles des autres via un phénomène de jumelage.

Assise dans la salle de l'Arcadia elle avala Pandora. La lumière vive des néons l'éblouissait, elle avait les larmes aux yeux et n'arrivait pas à déterminer si c'était la peur, l'excitation ou la lumière. Elle décida de ne pas choisir et laissa toutes ses émotions l'envahir.

Narration NOOL

Nous utilisons des extraits de différents livres de Ursula K Le Guin.

Écoute un extrait audio de cette histoire :
https://archive.org/details/FuturotopiesFeministes/01_Nool_Narration.mp3

1
Le cycle sexuel est en moyenne de 26 jours. Pendant les 21 premiers jours, le sujet est en état de soma ou inactivité sexuelle. Le 22 ou 23eme jour le sujet entre en kéma équivalent du rut animal. Pendant la première période toutes les potentialités sont ouvertes iel est hermaphrodite. Au 26 eme jour eil sent de fortes tensions dans le bas ventre ce sont les hormones mâles et femelles se livrent un drôle de combat. Iel résiste, ne veux pas être dirigé?e par des molécules qui s'activent hors de son contrôle. Iel prend alors son horoscope Nool et ...

2
Il était assez facile d'escalader le mur, en utilisant les fissures pour y poser les pieds. Du coup elles avaient pu se faufiler dans les champs derrière leur petite maison et courir sans être vue vers la foret ou se trouvaient (on disaient) la souche ancestrale de laquelle on pouvait cultiver le champignon nool qui était lui même un hybride de graines de lin, il y a longtemps, on avait oublié, la plupart des personnes mais c#était encore détectable dans les analyse ADN de nool. Elles en avaient marre de se faire rabrouer, agresser, censurer, maltraiter, insulter, elles étaient a chaque fois surprise par les réactions violentes des autres qui ne les connaissaient pourtant pas. leur passions, la cueillette de plantes médicinales et autres, leurs actions de madronas, sage femmes qui t'aidaient a accoucher sans trop de douleur chez toi, tout cela faisait horreur aux autres, alors devant ce fait, ces violences multiples et quotidiennes, elles avaient décidés de rentrer dans cette forêt et chercher la souche, pour cultiver leur nool et se les enfiler dans leurs oreilles (un peu pointues et très jolies). Les enfants de la maison étaient contre l'idée qu'elles partent plusieurs jours dans la forêt, ils leur demandait, suppliaient de rester avec eux, elles les avaient calmés, en leur parlant doucement et en leur promettant qu'elles reviendraient avec une souche qui les rendraient promptes a répondre toujours ce qu'il fallait aux enfoirées, pour que tous puissent avoir une vie plus tranquille, calme...Enlever une couche de stress et d'angoisse, ça valait la peine de prendre le risque de rentrer dans la foret au loin.

3
Sa conversation avec l'enfant lui avait remis en tête que les fils de seigneurs sont des enfants, que les seigneurs sont des hommes, et que ce n'était pas des hommes qu'il devait avoir peur. En situation d'oppression on a souvent des réactions de malaise ou de colère qui empêchent d'avoir la bonne réaction face à la personne oppressive. Eil se demanda si l'enfant était vraiment un enfant ou un fake, une entité virale présente pour réimposer les normes ancestrales qu'eils avaient mis tant de temps à combattre et finalement à anéantir. Des années de guerre, puis de débats, d'épuisement pour certainXs. Eil avait entendu parlé d'une petite communauté de révisionnistes qui vénéraient la société d'Antan et qui cherchaient à développer un virus qui attaquerait le champignon. Comment pouvait-on vouloir revenir à cet ancien régime d'oppression, comment pouvait-on être à ce point attaché à son bourreau?!!! Peut-être la communauté était elle-même composée de gens qui avaient été viralement infestés? Eil avait entendu parler d'enfantXs enlevées au début du Chtulucène dont on avait jamais retrouvé la trace. Ainsi l'enfantX avec qui Eil avait parlé la veille était peut-être de cette communauté? peut-être était-eil là pour infiltrer le protocole.

4
Therru ne se plaignait pas, mais lorsque Goha lança plus tard: "bon, est-ce qu'on continue?" la fillette, affalée là entre le chemin et les abîmes du ciel et de la terre, secoua la tête. Goha insistait : "debout ! On est plus très loin ! et Therru le regardait, vidée. Elle ne savait même plus si il lui était possible de parler. Un instant, son regard dériva du côté de la charrette derrière elle, son fardeau, vers le petit sac de toile rouge, sa seule possession et elle pensa que ce qu'il y avait là, ce qui n'appartenait qu'à elle, peut être un jour sa délivrance. Goha cru la voir faire un geste, ou peut être qu'il senti le mouvement que tout son être entamait vers le sac; Il couru et s'en saisi: "n'y pense même pas!"

5
Oh si cela avait de l'importance, et cela en avait encore. encore, encore.encore.je n'avais jamais été en foret avant.reconnaitre.sentir.dire.savoir. C'est ce que nous devrions tous savoir faire. tous savoir comment le faire. L'irrésistible envie de se faire comprendre. J'avais essayé par télépathie mes recherches étaient vaines de ce côté là ma pratique était inabordable pour moi. Il y eu donc cette sortie en foret. Ce champignon. Comme nous toutes j'avais le désir comme un désir commun de pouvoir dire. Le jour où je l'ai mis dans mon oreille toutes les semaines qui ont suivi pendant plus de six mois avant que ça se calme, je sentais un câlin narcissique euphorisant comme si je m'habillais d'un manteau de sensations pures. Je me suis réellement demandé comment j'avais pu vivre sans. Jusqu'au jour où je me suis demandé si j'avais les idées assez nombreuses pour ne pas en avoir besoin. Je ne le quittais plus, j'élevais des souches de champignons. Est ce qu'il était possible d'entre en situation d'oppression pour ressentir ce câlin chaud de narcissisme intense pour m'habiller de ce manteau intérieur ? J'ai du arrêter une semaine, plus de champignon, un vol malencontreux, un vol au réveil, il avait disparu panique panique impossible de sortir sans, impossible d'aller au job de me rendre ailleurs la forêt avait disparu la mienne celle de mon champignon je commençais à redouter le contact avec les autres de peur de ne plus savoir comment répondre, d'avoir perdu l'habitude. La foret avait disparu. Les champignons aussi à la place une nouvelle ville, une petite ville mais nouvelle, sans champignon avec, un parc avec des nouveaux arbres. Il me fallait traverser l'état pour trouver une foret ancienne pas une nouvelle non une ancienne avec assez de ressources pour faire naître ses champignons. Comment regarder les arbres comment y revenir. Comment ??

6
Solly, en y réfléchissant, trouvait ça plutôt drôle. A d'autres moments, stupide et malsain. Pourquoi se privaient-ils d'un peu de réconfort ? Elle pensait que tout devait être inné, naturel - elle aimait se détacher de tout ce qui pouvait parasiter son corps. Cette petite puce qu'elle tenait dans la main lui inspirait du dégoût. Et les discussions qu'elle générait, étaient toutes si rationnelles, si clairvoyantes, si... surnaturelles. Maintenant je crois que c'est la magie qui la repousse. Pour elle, il s'agit de quelque chose qui l'éloigne de son corps, qui l'éloigne du réel. Je ne partageais pas du tout son avis. Je songeais à tous ces moments merveilleux d'allégresse que j'avais remportés avec Nool. Comment j'avais fait comprendre à Andrios et Eloine que leur logique ne tenait pas debout, que seule était juste la bonté du cœur, et que chacun se doit d'être à l'écoute, sensiblement. Que c'était là peut-être la plus belle façon de toucher au sublime, de toucher au divin. Si les plus purs principes deviennent raison, alors je n'avais plus besoin de dieu, je n'avais besoin que de moi. Finalement, Nool était plus un auxiliaire d'interface, mais l'action restait la nôtre.

Narration Crash test Memo-Flash

Narration Alambic A16 :
https://archive.org/details/FuturotopiesFeministes/02_ALAMBIC+A16.mp3

1
bonne soirée mesdames et peuples et gentils gens de toute l'humanité - ce soir, nous avons le plaisir de vous présenter quelques-unes des technologies du futur, venues des coins de l'esprit des féministes qui voyagent dans l'imaginaire du futur. Notre premier artefact magique est le Memo-Flash, un dispositif merveilleux qui vous permet de télécharger de nouvelles cascades de mémoire à la demande - un objet sur mesure réalisé à volonté et utilisant le corps comme source de combustible électromagnétique/électrostatique. Nous voulons que vous imaginiez les perspectives de conscience qu'il vous permettra de surfer.Elle peut être simplifiée dans la ferme, à partir de matériaux récoltés de manière bricolée et peut aider une multitude de gymnastique surhumaine de l'esprit !Nous vous invitons à profiter des démonstrations et des histoires qui suivent...

2
Juste après ce moment Sadie et Coco s'approchèrent de la jeune femme qui se tenait assise en dessous du saule, exactement comme leurs avait dit Marlène-Merry, elle était là. Iels s'approchèrent d'elle, leurs pas crissaient dans la neige fraîche, le froid glaçant était revigorant iels s'enhardissaient à mesure qu'iels avançaient. La femme tenait le mémo-flash dans le creux de sa paume comme prévu elle en avait deux un pour chaque. une onde protectrice se forma autour d'elles et la femme leur parla :"ce que je vous donne est inestimable, je vous offre la mémoire potentielle, la mémoire de toutes pour ne pas répéter les erreurs passées, et pour emmagasiner les nouveaux savoirs réparateurs...

3
Sadie avait trouvé enfin, petit et long. sadie avait besoin de se souvenir mais Sadie n'avait pas encore fait ce voyage dans son cerveau. Reconnaître la branche l'arquer de façon à creer un demie ovale. Mobiliser une partie qui ne revenait pas. premier jour. prendre le fil tirer la branche en faire un arc. Se souvenir ce que Coco lui avait dit pour en arriver là. dans un geste lunaire fermant les yeux et d'un coup une vague se faire au contact de l'arc. Comme une tapis inattendu une mine d'informations une transposition de tous ses souvenirs depuis sa naissance. Imaginez ce que pouvait vivre Sadie naître sortir du ventre de sa mère être pris dans les bras et d'un point à une autre de son cerveau véhiculer dans sa propre matière organique revenir à l'intérieur ressentir le corps chaud de sa propre cellule. L'opération de ce déroulé de souvenir comme un mille feuille de sensations d'images de son un peu trop non son acuité visuelle sensorielle la rendait plus fluide tous ces souvenirs et ce temps qui ce temps qui et comment comment l’expliquer sensoriel voilà la réponse pas de langage mais une immense manne répartie ample amplifier ce se déroulé de souvenirs instantanées comme inondée par comme sous l'avalanche. Coco avait raison. Coco savait. Quel conseil à suivre que cet arc à activer. au même moment Sadie senti les picotements

4
Il avait fallu apprendre à se servir d'une scie. Coco n'en avait jamais approché une de sa vie. de temps en temps elle avait laisser traîner ses yeux par la porte entrebâiller du garage de son oncle, mais celui-ci refermait toujours prestement la porte : "ne va pas par là, ça peut être dangereux, il y a tous mes outils". Il souriait avec tant de douceur. C'était de l'amour, de l'amour vrai ! Et voilà qu'elle se retrouvait seule, devant sa planche de saule. sans amour pour lui apprendre comment on tient une scie. Elle avait wikihow cependant; Wikihow meilleur que tout l'amour du monde pour lui apprendre ce qu'elle désirait, wikihow qui jamais ne refermais la porte. Elle ne remerciait jamais

assez Sadie pour leur première dispute : depuis elle utilisait wikihow et ne se tournait plus vers son amie pour qu'elle fasse à sa place ce qu'elle ne savait pas faire. Par contre la planche de saule c'était vraiment stupide. une brindille aurait pourtant suffit.

5
Sadie était beaucoup trop impatiente. Cela faisait maintenant 3 jours qu'iel s'échinait à frotter son petit arc contre son pull, mais jamais l'énergie produite n'était suffisante. Iel se stoppa et commença de nouveau à ronger ses ongles. Sale habitude. Iel aurait bien aimé se l'enlever celle-là, la jeter au ruisseau avec tout le reste, mais c'était comme si iel ne pouvait s'en empêcher... Machinalement iel reprit sa bille en main et recommença à la frotter, plus fort et plus vite. Iel commençait à s'en arracher le bout des doigts, ses ongles se rétrécirent et bientôt se mirent à rougir, puis à saigner. Et si c'était ça qui lui avait manqué depuis tout ce temps ? Une volonté de fer pour agir, sans trêve, sans repos, jusqu'à s'arracher d'elle-même - jusqu'à s'arracher elle-même. Bientôt, iel pourra arrêter ce mouvement, bientôt iel pourrait l'avaler, faire glisser la petite boule dans son gosier pour se rappeler de tout. Se rappeler de se défaire de ses mauvaises habitudes. Se rappeler d'être persévérante. Se rappeler... Mais en attendant, continuer à frotter.

6
"Frotter, toujours frotter, et avaler encore! Ah ces technologies ont encore besoin d'être déconstruites..." Coco râlait, une fois de plus. Sadie lui rappela que c'était déjà pas mal toutes ces avancées, en peu de temps si on compare avec les trois milles dernières années qui avaient précédé...Finalement, le saule pleureur la faisait plus pleurer qu'il n'activait sa mémoire manifestement...La mémoire de Coco était surtout surchargée d'amiEs perduEs, perduEs au sens large, qui n'avaient plus trouvé leur route. L'emancipation peut parfois faire très mal, générer un grand écart que le psychisme ne peut pas toujours endurer. Heureusement qu'elle avait rencontré l'équipe de l'Alambic 16, là elle avait trouvé du soutien, de la sororité, qui lui avait permis de se repérer, d'exister.

7
Coco avait voulu laisser tomber le mémo flash et revenir vers l’alambic A16 et puis elle avait a nouveau changée d’idée et avait recommence avec le mémo flash. des doutes, tout le temps, des questions de temps en temps, un peu plus espacées peut être, au fait les deux processus fonctionnaient peut être assez bien en combinaison, l’alternance, revenir en arrière et sauter en avant, mais des fois elle se demandait si elle n'abusait pas de toutes ces techniques sorcières, est ce que sa mémoire avait vraiment besoin d'oublier des souvenirs, ou de se rappeler, ou de ,,, ou de.... OK elle doute a nouveau, coco a un peu peur, il est venu le temps de faire une pause, laisser tomber les alambics et les arcs de peuplier, des arc électriques qui lui brouillaient le cerveau pendant plusieurs jours avant de lui redonner un trop plein de netteté, pour une myope comme elle, presque trop aveugle, fermer les yeux et revoir avec clarté tout, absolument tout les petits détails insignifiants, la couleur, la rosée, la brume, les ondulations de l#eau, faire l'amour au bord de l'eau avec sadie, puis la perdre, et puis se rappeler de tout avec le mémo flash et puis la douleur, et puis une mauvaise ingestion d'alambic A16 et maintenant elle ne savait plus trop ou elle était, qui elle etait, pourquoi doit-elle ressentir ces sentiments, et puis au final elle s'assoit sur le lit, et pose ses petits pieds, froids, chaussette tricote par sadie, ah ahhhhhhhhhhhhhhhhh, et elle se dit encore un peu plus de mémo flash, elle souffre mais elle préfère les petits bonheurs de se rappeler de comment elle avait était hereheureuse au bord de l#eau ces jours la....

8
Elle se met à bricoler en attendant les effets. Une heure plus tard, la digestion suit son cours, et la scie sauteuse commence à s'échapper des lignes prévues. Avec des petites vagues d'abord, presque imperceptibles, puis de ondulations de plus en plus visibles, et enfin une découpe qui

s'émancipe de tout critère d'esthétique ou normatives. A travers ses outils, les codes se brisent, et la créativité s'installe. A travers ses mains, son corps, et finalement son esprit. Avant qu'elle avale mémo flash, elle se serait sûrement censurée, une fois encore, se serait empêchée de sortir de la ligne de découpe, de ne pas respecter le plan de montage, mais aussi de rêver, mais c'en est terminé. Son corps s'emplit de chaleur, cette sensation de liberté s'empare de tout son corps, les outils, et tout le reste du monde sont au service de son imaginaire sans limite.

Narration Orchidacée Vulpowa

1
Marlène Merry courrait jusqu'a chez elle, elle enrageait ! aaaahhhh elle hurlait dans la rue dans la ville dans l'espace !
Encore elle s'était tu encore encore, mais pourquoi ! elle courrait de plus en plus vite jusqu'a arriver chez elle. devant son portail elle repris son souffle. Devant son clavier ses affaires posées, elle rejoint les internets,un blog plus spécifiquement, vulpowa.
Ses amies Sadie et Coco lui parlèrent de l'orchida vulvapowa pour qui avait le pouvoir de désinstaller le patriarcat d'elles, d'eux, d'ils.
Des larmes de joies lui coulèrent du coin des yeux, enfin, une aide, une recours, un espoir ! Elle les récolta pour les conserver jusqu'a l'arrivé de la plantes, elle l'activerait ainsi, par sa joie, par ses larmes.
elle pourrait rejoindre Coco et Sadie, pour l'activité être avec elle aussi, après le drame de l'alambic a16 et du mémo Flash.
Allez adieu désinstalle, sel eau.

2
Coco et sadie avait passe du temps ensemble après tout le drame du alambic a16 et du mémo flash, au final elles étaient plus heureuses ensemble que seule dans leur coin... c'était comme ça, il fallait juste le reconnaître et let it fucking go... depuis que les retrouvailles avaient simplement assumées et consommées elles étaient parties dans un nouveau projet de développement de technologies appropriées, quelque chose de super utile et qui prolongeait les recherches de l'orchidée symbiotique, oui celle ou vous deviez uriner sur votre plante pour développer une relation symbiotique avec elle, hormone tuning, cette fois ci l'idée portait sur une bouture d'orchidée pour pouvoir désinstaller toutes ces saloperies de petites manies, oui l'impact patriarcales, tout ces moment ou on est se retrouve en compétition non voulue ni choisie et on tombe dans le panneau, incapacité et paralysie a dépasser ces situations ensemble..... donc une bouture d'orchidée pour développer des moments de calme dans lequel la fleur exotique (un peu sensible au froid et besoin de petites serres portables ou de cloches protectrices) pour réussir ce petit coup de pouce... donc l'idée, le prototype, devait marcher comme ça >
sadie et coco passe du temps a lister tout les actions mesquines qu'elles reproduisent/perpétuent et qui découle simplement de la situation d'injustice que génère le capital, mauvaise distribution des ressources, étape 2: reconnaître ce que nous même mettons en place pour reproduire cette situation étape 3: orchidée absorbe par petites vagues ces situations étape 4: elle te saute a la gorge et te saigne un petit peu chaque fois que tu déconnes étape 5: coco qui bosse tout le temps sur le prototype et sadie qui doit passer du temps a travaille dehors pour payer les factures étape 6: on s'engueule a nouveau > prototype pas encore vraiment abouti > étape 7: on recommence ...

3
Coco en avait assez - de tout, du travail, de la famille, de son père, de ses frères, de ses frères, de son patron, de ses amants, elle en avait assez - le principe masculin était trop fort - il la reprenait, elle se peignait les ongles, se superposait sur les fondations, le mascara, elle se rasait les jambes, les bras et avait trop peur pour marcher seule la nuit - le masculin limitait ses histoires intérieures et son existence extérieure...elle est allée dans un bar, et a parlé à une femme, l'amie d'une amie, et on lui a passé un sac de feuilles et de graines, elle n'a pas eu à payer, mais plutôt à les ramener chez elle et à les planter - et quand elles ont grandi - et elles ont grandi - et elles ont grandi en sept jours elle a coupé les feuilles et fait une infusion - a cuit l'eau, a fait du thé et l'a bu. et après qu'elle ait commencé à rire et à pleurer, elle ne savait pas laquelle - des larmes coulaient sur son visage, à travers ses cheveux et elle riait et pleurait jusqu'à ce que toutes les peurs, toutes les douleurs et

les étranglements s'estompent, et ses sœurs l'entendirent et vinrent aussi - et elles ne pouvaient que s'émouvoir et petit à petit la sororité s'est étendue.c'est la fonction de l'Orchidée des Vulpowa, elle expire et expulse la douleur de l'homme - les douleurs douloureuses sont soulagées.elle expire et expulse la douleur de l'humanité - les douleurs injurieuses sont soulagées - elle émancipe et libère et est l'antidote de la masculinité capitaliste

4

Sadie se remémorait douloureusement... ces traumas... La compétition de tir à l'arc... quelle horreur. Elle en avait encore des frissons. Elle s'était fait rattraper de près par sa concurrente, et mince ! c'était passé, elle l'avait eu, et Sadie avait perdu. Iel s'en rongeait les sangs. Iel avait bossé et s'était entrainée pendant des mois pour... ça ? pour Perdre !!! Incroyable... frustrant, énervant. Iel avait une boule dans le ventre, ça lui serrait la gorge si fort. Et si elle avait... NON. Iel se reprit. Iel rentra en colère contre iel même. Comment avoir perdu pouvait lui faire ressentir quelque chose d'aussi déconcertant, d'aussi destructeur. Le problème ce n'était pas son jeu, ce n'était pas d'avoir perdu, c'était iel, iel qui ressentait ces sentiments si négatifs, qui lui bouffait le moral, qui lui rongeait les entrailles.

Iel se rappela furtivement, comme dans un flash, cette plante, cette belle orchidée - cette orchidée de sorcière, non ? Cette... technique ? Iel l'avait vu chez Coco, iel s'était posé la question "Et si moi aussi ? Et si moi aussi je pouvais l'avoir ?" Mais elle avait compris qu'elle ne pouvait l'acquérir de cette façon, il fallait qu'une sœur lui en donne l'usage. Il fallait qu'une connexion s'établisse, qui aurait insufflée ce don. Ce don. Le don... de ne plus se faire bouffer les entrailles par ce qui la rongeait ? Le don...

5

Humeur ! quelle humeur ! La lutte était progressive comment lutter contre ses sentiments intérieurs qui suivre et comment ? Comment ? La foule est vague . La foule est vague se dit Marlène Merry, être Marlène merry, habiter ce corps se prendre pour une femme mais ça veut dire quoi ? De quel côté se mettre ? les théories fascisantes, d'être une femme, de se mettre dans un rôle. Un jour quelqu'un s'était retourné sur elle et dans une soirée avait dit : "tu es complément à coté de la plaque ! Jette tes idées d'être la petite fille que tu es animes actionnes autre chose ! donne du choix ! tu peux tout être ! nous pouvons tout être ! et Marlène Merry se dit Orchida Vulpowa et pleura et dit avec soulagement Orchida Vulpowa et pleura avec joie. Quelque s'effaça en elle le patriarcat.

6

Et si sadie n'était pas si borné.e..... Beaucoup de chose serait plus simple. Si iel laissait un peu plus de place, un peu plus de temps. tout serai plus simple. Il aurait fallu oser aussi, oser ouvrir sa gueule de temps en temps. Coco se sentait un peu con, un peu rachitique, un peu rien du tout. Elle n'osait même pas regarder la petite orchidée posée sur la table du salon; Elle aussi elle semblait rachitique, pas assez nourrie, pas assez rassasié; Coco avait faim, ça lui bouillonnait dans le ventre, comme un orage, un truc qui pourrait tout dévaster. Et ça lui faisait peur d'avoir aussi faim. C'est bien triste pensait-elle, de ne pas savoir pleurer. C'était bien la peine de bouturer en cachette la plante de Sadie, elle ne pouvait même pas l'utiliser.

7

La Pulsion d'achat avait été désinstallée facilement la dernière fois. c'est même le premier programme qui avait été désinstallé. Même si Sadie n'avait pas encore tout à fait compris si la taille des programmes à désinstaller dépendait de la quantité de larmes, de leurs nature. Pour le manque d'estime de soi ce serait peut être plus ardu.. En tous cas cela l'avait réconciliée avec ses pleurs. celles qui la plantait sur place, celles de colère, qu'elle aurait voulu voir sortir en cris, et même celles qui venaient pour rien. La bouture avait bien pris, et l'Orchidia Vulpowa grandissait de jour en jour. Elle allait bientôt pouvoir en faire une nouvelle bouture pour Coco, pour qu'iel aussi

puisse se désencrasser de toute cette merde. Si seulement on n'avait pas intégré ça depuis toujours, et même avant. Mais Sadie devait ben avouer que Marlène Merry avait raison, ça fonctionnait !! Ça fonctionnait super bien ! A tel point que bientôt elle attendait presque le connard qui allait lui faire péter un plomb pour que ses larmes de rage l'émancipe encore un peu plus, la décrasse, et elle pensait deja à tout ce que Coco allait pouvoir désinstaller elle aussi. Le 14ème jour elle put enfin faire sa bouture. Elle allait lui transmettre, enfin!

8

Sa grand-mère lui en avait parlé longuement, trois mille ans, au moins, d'une culture qui les avait détruit. ils avaient du recourir à des technologies improbables pour pouvoir se parler, se respecter, s'aimer. c'est tellement difficile à envisager maintenant! l'orchis Vulpowa, maintenant utilisée pour entrer en transe et en connexion avec les ancêtres, se consommait pour désinstaller à l'intérieur de soi les applications patriarcales et capitalistes... Iel ne comprenait même pas ce que cela pouvait bien vouloir dire?!!! Grâce à la plante, Marlène-merry était restée en contact avec la mémoire de sa grand-mère et pouvait se connecter à des sensations, des images, des sons de cette époque. Elle aimait ces petits voyages hors topiques, les anciens étaient là, près d'elle.

Narration Fulkan

1
Pour une fois qu'on en faisait pas de la pub, ça attisait la curiosité de Sadie. Et puis de toute façon, elle avait souvent besoin de se déstresser, alors une boisson à malaxer en plus de la boire, franchement, au pire ça aiderait au moins à ça !
Et puis bon... les situations desquelles elle avait envie de s'extraire car elle ne savait pas, ou plus, comment réagir ne manquaient pas non plus. La semaine dernière au bureau, quand son patron lui a reluqué la poitrine pendant toute la réunion, et qu'en lui faisant remarquer elle s'était sentie sur la sellette. Alors elle s'était tue... pleine de rage à l'intérieur, mais avec un sourire sur le visage...comme on lui avait appris.. Ou avant hier soir, quand en rentrant chez elle elle était tombée sur un groupe de mecs qui puent la testostérone qui déborde et ne sait pas ou se mettre, qui l'avaient interpellée. Elle avait répondu, sèchement mais poliment. Et puis ils n'avaient pas arreté, elle avait accéléré le pas, encore un peu, un peu plus, jusqu'à courir. Avec eux qui la suivaient en riant, en l'insultant parce qu'ils l'avaient vu embrasser Coco puis Marlène Merry pour leur dire au revoir quand leur chemins se séparaient. "Salope!!" " en plus elle se les tape toutes en même temps, cette pute"
Elle avait réussi à saisir la canette au fond de sac, et avait dégainé le système de tire bouchon d'un coup sec, sans trop y croire.. et puis... WOOOOWW !! putain ça marche !!!!!! Je fous l'camp !!!
Mais est ce que c'est dans mon esprit ou pour de vrai ??

2
L'inisidiousness de Fulkan est que vous ne savez pas nécessairement si vous l'avez pris ou non. C'est un liquide clair, il ressemble à de l'eau ou de la limonade et la seule indication qu'il s'agit d'autre chose est sa température.Il a l'air si innocent et est facile à transporter ou à ingérer sous de nombreux formats, sous forme de boisson à travers la peau ou dans n'importe quel produit alimentaire. Il a l'air si innocent, mais ses effets sont presque instinctifs.La façon préférée de Coco pour l'utiliser et le conserver est de l'utiliser comme un parfum, qui correspond si bien à sa fonction. Il a un parfum délicat, comme la menthe, mais plus dans la nature de pennyroyale. Il est facile à cacher, difficile à détecter et l'outil parfait pour l'amour ou le combat.

3
Marlène-merry parlais avec son copain sûrement pour la dernière foi, elle s'était procuré du Fulkan. Elle ressassait pour la énième foi la m

4
Après le succès mitige du prototype orchidée vulvapowaaaaaa, coco et rosie avait continué a bosser avec marlene merry et avait pensé ensemble a une nouvelle technologie approprie (merde aux FOT d'orotogarphe) qui s'appelait FULKANNNNNNNNNNNNN, oui pareil au niveau phonétique que fous le camp (c'est ça non)..,.. c'est un cri intéressant quand mème, fulkan, coco et rosie se l'était dit assez souvent entre elles, lorsqu'elles étaient dans des étapes un peu plus orageuses de leur incroyablement longue relation d'amour...
FULKANNNNNNNNNNNNNNNNNN, amis en fait la quid de la question c'est peut être pas de demander a quelqu'un d'autre de partir sinon de pouvoir s'envoler soi même, sortir d'une situation dans laquelle on est entrain de flancher, se faire défoncer, vous savais de quoi je parle, c'est quand le sentiment de risque, angoisse et peur, te paralyse tellement que tu ne peux pas te mettre a courir, ni faire un pas de cote, ni t#extraire de ce qui se dit, quand on te tue a petits feux, quand on t'explose la tête et le cœur en direct... alors oui fulkan ça marche bien et c'est devenue tellement populaire, partout, que les situations de violences de la vie quotidienne, partagée, comme ça quand tu peux pas t'extraire.... donc qu'est ce qui restait, il restait le fait que fulkan était facile a

fabriquer, mais c'est pas si commun, le petit liquide bleu et le tire bouchon rose a tirer en dessous.....ahhhhhhhhhhhh quelqu'un me lit en même temps que j'écris, j'ai des voix dans la tête, fulkan, la dernière peut être? il en reste plus beaucoup, va falloir se dosifier, va falloir penser a redistribuer, va falloir reserver pour des vrais situations de VIE ou MORT, vie ou mort, vie ou mort, on peux pas fulkan a chaque fois que l'on en a marre, ou oui???

5
A force de s'envoler, Coco s'était carrément évaporé, ce qui d'ailleurs l'arrangeait bien pour le polyamour aussi... Entre le travail en laboratoire avec Marlen merry et Coco, sa relation avec Sadie et Marlen merry, Coco ne savait plus où donner de la tête!... Le Fulkan avait foutu un certain boucan dans sa vie. Iel en avait abusé, s'était trompé dans ses prises. S'évaporer à en disparaître.

6
Vous avez soif, je connais quelqu'un qui a très soif très très sif dites Fulkan car dans certaine situation et oui comment disparaître ! faites ce que vous voulez la cap d'invisibilité pour s'extraire ! Oui ça marche SAdie le savait elle en usait avec une joie, en boire imaginez ce liquide bulleux dans la bouche dans l'endroit où vous êtes en huis clos et que par égarement vous vous retrouvez avec la mauvaise personne. Désolée se dit Sadie, viens moi en aide. Une canette dans la poche cet état gazeux et cette boisson, le temps avec elle, la possibilité de ....3.2..1 Disparition. L'aviez vous imaginez avant, se tirer d'une mauvaise passe. Le super pouvoir. Disparaite. Il existait des gens qui cherchait le don d'ubiquité. Sadie elle expérimentait la facilité de disparation. 3.2.1.boisson gazeuse. Boissons pour disparaître Fulkan oui fulkan et oups légère évaporation de la peau des os et Oui laisser couler ce liquide et sans fenêtre mais ailleurs ! Bravo Merci cette technologie féministe ce super pouvoir de transformation Merci. Quel bonheur car l'état d'un réseau international s'était mis en place pour mettre en place et laisser à disposition Terminé d'être au placard terminé d'être mise dans un garage Terminé Adieu ! Merci quelle joie se dit SAdie Merci. Un réseau de résistance s'était mis en place Filka devenir évaporation imaginez vous combien de de fois avait vous été bloquée quelque part La libération en place le début ou peut etre la continuité de cette fameux phénomène 3.2.1. évaporation dans la bouche c'est liquide et ça se file dans certains milieu les petites filles les hommes les femmes les personnes trans les tout le monde oui ! c'était possible. Fulkan

Narration Pagrief

1
Pagrief c'est un truc que tu peux pas voir mais qui te permet de communiquer avec tes morts mais quand ca fais pas très longtemps qu'ils sont partis, ca fonctionne pour tout les morts que tu as connus et avec qui tu as eu du SEXEEEEEE volontaire, voulue, consentant, marche pas donc avec les gens de ta famille (en théorie si ca va) ni avec des relations obligées de sexe non consensuel... au final, plein de gens m'avait dit que pagrief c'était un peu comme une dispositif bizarre pour avoir des relations avec tes ex, toutes ces relations d'amour romantique, que tu avais eu dans ta vie: pagrief c'est un peu conservateur au final ... c'est pas très progressiste... pas très féministe... en fait c'était un peu flop flop comme truc.... mais il y avait un espèce de marche noir étrange et bizarre ou il y avait plein de gens qui payaient ca hyper cher.... un petit truc invisible, donc probable que ca n'existe pas et que l'on te vende du VENT littéralement, des fois on te vendait le vrai truc et la tu pouvais l'avaler (une fois) et rentrer en contact (en plan medium) avec des gens que tu avais aime, désires, et leur parlait une dernière fois... et pourquoi, et comment, et ca va, et qu'est qu'il y a après la mort (ils ont pas le droit de répondre, faux le savoir)... et au final les gens qui avalait pagrief après ils étaient un peu tendus, ils avaient comme des crampes musculaires, et il allait se faire masser, tu vois le genre?????????????

Bon pour que vous compreniez bien de quoi on parlait, je vais vous conter l'histoire de comment baz a essayer de contacter coco avec pa grief, c'est une fable mais c'est vrai aussi ... mais c'est pas tout a fait vrai, j'ai un peu embellit, enjolive pour que vous compreniez bien ou je veux aller... c'est une fable quoi, il y a une morale a la fin de cette histoire... ya queen!

2
Baz n'était pas très fier de lui. A vrai dire, depuis de Coco était morte, il avait dérivé. Il avait errer dans les rues de Bourges, sans trop plus savoir ce qu'il cherchait. Il se sentait vide, et incroyablement plein, comme si une énorme boule avait pris toute la place dans sa poitrine. Il avait pris l'habitude de se lamenter sur son sort, et de fil en aiguille, il ne savait plus faire que ça. Il ne croyait plus en rien. Un soir qu'il marchait, il fourra la main dans sa poche, et toucha une petite chose douce et soyeuse... Il l'en sortit. Il retourna le petit bout de papier entre ses doigts. Pourquoi pas ? A quoi bon ? et Encore ? Eh puis zut. Il se le jeta sur la langue. *** Quelques heures après, en pleine insomnie, il entendit Coco. Et coco lui parla d'amour, parce que la chose la plus importante pour elle, non ? Parce que c'est finalement tout ce dont il devrait avoir besoin, lui, maintenant. Elle le savait. Elle savait tout maintenant. C'était tellement pls simple. Elle lui parla de l'amour universel - celui qu'elle avait toujours voulu mettre en place dans sa vie terrestre, et celui qu'elle trouva dans sa mort.

3
L'amour romantique ? Baz ne savait plus ce que c'était. au moment où Coco avait dit le mot : Romantique sais tu être romantique. Les yeux qu'il fit et elle. Parlez moi d'amour sur affiche et une fille brune avec une sorte de rouge à lèvre très brillant les cheveux très long attendant un bouquet de fleur. Baz se dit : Les fleurs ? Il avait fait une nouvelle expérience et il s'était touché masser fluidifier les sens alors au moment du mot romantique Il avait cligné des yeux et il ne comprenait plus un certain langage il sourit et attendit que ça passe peut être ne faillait il rien dire . elle lui jeta un regard noir et dit sois un peu romantique. L'expérience c'est ça qui restait dans sa tête .Baz ferma les yeux et dans un moment d'évaporation dans un moment où tout son corps en transe tout son corps connecté avec les morts. Vous imaginez. Baz le plu sceptiques des hommes se mit à parler avec des mort. Comment respirer la mort. Il eu cette envie de fluidifier les sens de rencontre quelqu'un de mort d'osciller dans cet espace. Mais c'était le même espace. Le contact du tissus. Le

contact des morts mais as n'importe quelqu'un mort . Un esprit. êtes vous déjà tomber amoureux d'un esprit sans corps rentrant dans une transe sans savoir ce que cela pouvait

4
Coco lui manquait bien sûr. mais est ce que vraiment ça avait été l'amour de sa vie ? Et d'abord qu'est ce que ça voulait dire ? rien. Coco, elle, elle en avait eu pleins des amoureux, des amoureuses. ça la faisait marrer, elle les aimait toutes comme elle avait aimé Baz. Lui il n'y avait pas cru au début. Merde, qu'est qu'elle lui manquait ! Il voulait encore d'elle encore un bout d'elle il savait que c'était possible c'était pas loin, pas difficile. Alors il prend encore un pagrief, encore un pour la revoir, même si il le sait, elle va lui dire d'arrêter qu'il a déjà tout pleins d'amours ici, des vivants. Elle a raison bien sûr, mais c'est con, il arrive pas. C'est lui qu'est con qu'il se dit. C'est ce que Coco lui dirait en rigolant en tout cas. Alors il l'avale tranquillement, il s'installe sur son lit, se masse doucement les tempes et la nuque en attendant que le léger buvard fasse effet.

5
It may seem a rather unusual combination to design a tool which enables self massage and conversation with the dead. At first glance they seem unconnected but it is very stressful to communicate with the dead. A granparent or perhaps a pet, or any loved one can bring about feelings of loss and grief, which one may not wish to share publically. After taking a tab of papgrief, it is recommended that the user finds a quiet, safe place in which to relax. The tab will automatically enable a fifteen minute session of self massage which requires no training and is suitable for all ages and abilities. Pagprief has the added advantage of removing any unwanted romantic love, especially unrequited dalliances, so after a session with 'Papgrief' the user is able to move on emotionally in a relaxed, private manner. Del however, took too much...only one dosage is advised and they found it somewhat addictive. The first experience was so powerful, they wanted to repeat it again and again...

6
Coco flottait doucement dans l'esprit de Baz; Cela faisait maintenant un an et elle n'était toujours pas parti. Baz ne s'attendait pas vraiment à ça. Ce n'était pas désagréable de se sentir ainsi entouré, mais parfois , même si elle savait très bien se faire discrète, il lui venait de drôle de pensées : est-ce qu'elle pouvait entendre toute ses pensées? En fait, elle avait l'air de s'accrocher à la vie à travers son corps, de toutes ses nimbes d'ectoplasme, de tout son esprit intangible. et à travers lui, elle continuait à aimer. Parfois il avait l'impression de sentir son désir, ses surprises, ses joies, ses intrigues. Quelle mauvaise idée de la ramener. Maintenant il était coincé. Il regrettait bien ses désir de couple parfais : voilà où ça l'avait mener. Mais le désir de Coco, L'amour de Coco, pourquoi pas?

Narration Le pissennuie

1
Maintenant, ça suffit, trop de fois que Baz se permet de me "bazer", trop facile de sortir sa grosse voix et son savoir! Oui monsieur a de bien belles idées, Oui Monsieur est allé aux beaux-arts... demain, je lance la plante. Le pisse-je-sais-plus-quoi... Je suis un peu impressionnée, est-ce que c'est pas un peu hard-core? Ok, il est chiant, mais quel droit j'ai à lui imposer une plante si invasive? Ah, toujours cette culpabilité de merde!!! Demain je serai avec Sadie, à deux, on ne peut plus se raconter la messe. Ca va lui coller sa propre merde, il sera bien obligé de s'en occuper.

2
Itzel et Sadie marchait dans la foret des gros problèmes parce qu'elles en avaient gros sur la patates ! Baz merde, Baz quel con celui là, BAAAAAAzzzzzz vas te faire ! Elle marchait dans la foret pour trouver un pissennuie et pisser sur leurs problèmes !
En faite voilà Baz beaux arts, gros style de mec qui se pose pas de question, chef d'œuvre ultime nature parfaite, BAZ quoi il y croyait beaucoup à sa fiction de mec pas déconstruit 2 sec... et il avait foutu la merde, foutu l'égo à terre, marché sur les volontés. Bon ouais elles auraient pu gueuler hein ?! mais non non, en faite on gueule pas quand on a des paires d'yeux qui abondent et qui vous disent que c'est votre place et qu'il faut bien fermer sa gueule. Alors voilà quête du pissennuie pour fusionner la plante avec soit et coller la peau des emmerdeurs, de ce qui empêche de marcher droit.
Craaaac, cloooque, les pissennuies sont dans la main, elles les posent dans les petits pots et elle commencent le processus, elles pissent dessus, pour mixer leurs adn à la plante et elles l'emportent avec elles.
Sur le chemin du retour elles se sentent mieux, elles savent que ça va aller, que la technologie est avec elles, que la natures est avec elles.

3
La fonction du pissennuie; bleu'Pissennuie' est très simple. Son but est de repousser ceux qui vous dérangent et vous ennuient, qui refusent d'écouter le fait que vous ne pouvez pas les aider et que vous n'avez pas le temps ou les compétences pour le faire et qui vous importunent encore constamment. Baz ne voulait pas laisser Sadie seule, elle lui a dit à plusieurs reprises qu'elle n'était pas intéressée par lui, et il a refusé, l'a brutalisée et l'a suivie. Il était sourd à ses demandes et ce n'est que grâce à l'utilisation répétée du Pissenuie qu'elle a pu se débarrasser de son affection non désirée. `c'est une plante merveilleuse qui adhère comme de la colle à la vermine indésirable, en dégageant la plus vile des odeurs. Ce n'est qu'une fois que la personne a réalisé les effets de ses actions que la plante flétrit et meurt. Baz a utilisé 7 plantes avant d'apprendre sa leçon.

4
Sadie pisse sur la plante, iel en profite pour crier toute sa rage accumulée depuis des jours contre Baz, sérieux mais quel CON. Déjà iel avais pas apprécier ses petites blagues ricanées, ses regards en coin, et la manière dont il traitait Itzel. Merde quoi c'était sa meilleure pote non ? tu traite pas ta meilleure pote comme ça ! Bref ça c'était de la vieille histoire, et depuis Sadie était passé à autre chose, iel pensait que c'était de l'histoire ancienne, mais quand il l'a suivie l'autre jour tout est remonté d'un coup. Toute la colère accumulée, tous les petits gestes, toutes les petites humiliations. Tout ça était devenu insupportable. Il allait comprendre cette fois. iel avait déjà croisé quelqu'un avec un pissenui accroché a lui donc iel savait quelle odeur ça dégageait. Il allait pas rigoler Baz. C'était chouette qu'Itzel l'ai accompagnée et soit avec iel maintenant, c'était important ce soutien

5
L'odeur, oh mon dieu l'odeur! Comme si la plante poisseuse et ses petits poils bleu vous rentrait dans la bouche, dans le nez, dégoulinait de vos cheveux, perçait la pauvre carapace que croyait être votre peau et vous gonflait comme un éponge de sa senteur piquante et grasse; Impossible de s'échapper : vous deveniez l'odeur. Étrangement les vêtement et autre tissus ne s'imprégnaient pas. A croire que vous deveniez un corps étranger parfaitement séparé de votre propre monde, de votre lit, des votre fauteuil, de votre maison. Isolé. Sans recours. Baz se sens si lointain à présent. Il n'ose plus sortir, il a trop honte du monstre qu'il est devenu, un paria, un rebu sans place nul part. Et si les autres venait à le sentir? il préfère éviter. Il bosse à domicile, commande des plateau repas et passe ses soirées devant la télé.

6
Formidable ! la voie devenait libre. Léger comme le bleu. Léger comme ce liquide. Léger. Odeur. Mélange. Fluide. Alors ? oui il fallait le dire. Il fallait l'entendre. Alors ce mélange bleu . Le nom . La voie était libre. La voie est libre . répétition ce mouvement . Répétition . Les petites pattes de la plante rester collée au pissenlit. Rester collée. Terminé. Il y a cette liste de noms. Il y avait cette technique de quoi faire. C'était finit réussir c'était terminé. l'éco digestion c'est ce que ce se disait Baz. c'était ce que se disait Itzel. C'est ce que se disait SAdie. les petits poils tout collant. Ils en avaient tous fait cette expérience. mettre un nom et d'un coup ne plus jamais être importuner. Quel soulagement. et la plante qui agit voir ce partagerait avec cette plante . Avez vous déjà pensé à l'orchidée et au transfuge de tut cela. L'odeur . La couleur. Oui les processus étrange étaient différés ils étaient différents. La bouche et encore.Il y avait la révélation puis la nuit. Dormir. Lister les noms et d'un coup. Ne plus être déranger. Sentir l'effet se souvenir du bleu. Se souvenir de la plante. Se souvenir. et arrêter automatiquement cette sensation désagréable oui vous pouvez le répéter Désa désa désa désa encore vous vous le dites et encore désa desa désa et stop. plus rien juste plus rien . rien ça rime avec bien. fermez les yeux ceci n'existe plus. Comment prolonger cette sensation de soulagement. allongé et le lit tourne et le nuit aussi.

7
Alors oui le pissenuie ca un peu etait le changement qu'il fallait pour tout changer.... les orchidées c'était chouette mais un peu sensible au soleil, froid, températures, et etc, c'était bien mais il fallait un truc un peu plus inclusif, facile, adaptable, passe partout et le pissenuie c'était ca.. a partir de la, on a eu une technique qui nous a permis de tout faire dériver... des petits dispositifs pour capter l'information, la communication, les connaissances, stockage de nos mémoires, collectives, historiques, individuelles, partagées, alors on a pu après ca, développer des petits dispos en plan organique, qui pouvait être ecorecycler, ecodigerer, ecovibrer, et ca durait pour toute la vie, plus besoin de changer tout le temps, c'était comme les chapeaux a l#eporque, on en avait un et on le gardait, pareil avec les dispositifs d'information et communication, ils sont la, en symbiose avec nous, ils durent toute la vie et on peux les chiffrer avec nos orgasmes, qui sont uniques et particuliers, personne n'a les mêmes orgasmes, avec cette signature on pouvait avancer a travers le monde, les plaines, les montagnes et la mer et on avait toujours les mêmes dispositifs pour nous informer, documenter, communiquer, c'était tip top chululu, tip top chululu, a partir de la tout a dérivé, forké, on a juste revisiter nos standards, nos façons de faire, de voir, de penser, on a juste repenser qu'on pouvait ne pas être un poids pour la planète, être des personnes qui vivent sous cette terre, sous ce ciel et savent qu'iels sont ni plus ni moins, des êtres vivants qui peuvent et doivent prendre soin de leurs pairs, sœurs, amies, ennemies, kinship, parenté qui devenait choisit.. le pissenuie c'était tout ca, c'était la possibilité de prendre toutes nos relations depuis une perspective non invasive, ni colonisatrice, ni dominatrice, dans une capacité d'être avec les autres, tout simplement.....

Invocations qui inspirent

"Être forêts, habiter des territoires en lutte" de Jean Baptise Vidalou
+ "Forêts, essai sur l'imaginaire occidental" de Robert Harrisson
Récitations et méditations (manuel boudhiste)
Fanzine "Hello, moonstrual" de Poussy Drama (schémas cycles menstruels)
"Tous les héros s'appellent Phénix" et "Milly Vodovic" roman de Nastasia Rougani respectivement sur l'implosion d'une famille et l'autre sorte de fable s sur la mort et le deuil de l'enfance.
Les contes de Grimm (préface de Marthe Robert sur la présence des femmes dans les personnages secondaires)
+ précision que la majorité des contes de Grimm proviennent de conteuses, ce qui est souvent oublié voire supprimé par les éditeurs
"La sorcière" de Michelet
"Ars industralis ré-enchanter le monde, la valeur esprit contre le populisme industriel" Bernard Stiegler
"L'oeuvre noire" de Marguerite Yourcenar
"Amer" revue punk lilloise
"Les bibliothèques de l'irrationnel" de Jacques Berger
"Le sabbath des sorcières" de Carlo Ginsburg
"Ne crois pas avoir de droits", Librairie des femmes de Milan (collectif de féministes italiennes) sur les rapports entre femmes dans les collectifs
"Je suis la bête" de Anne Sibran (aussi adapté en spectacle) : point de vue d'une enfant "sauvage"
"Rêver l'obscur" de Starhawk
"Guide pratique du féminisme divinatoire" de Camille Ducellier
"Arcade perfection", anthologie de sorcellerie trans et intersexe
"Le nécrophile" de Gabriel Wittkop
"Mon corps est un champ de bataille", collectif lyonnais (témoignages liés au corps)
"Testojunkie" de Beatriz Preciado
"Sorcières, la puissance invaincue des femmes" de Mona Chollet
PHD de Sallt sur Mélusine
"Le zen du balai ou la transformation du quotidien" par Sophie de Vauréal
Une lecture vivifiante : "Libère-toi cyborg" de ïan larue

https://adanewmedia.org/2018/05/issue13-toupin-spideralex/
ADA special issue edited by spideralex and sophie toupin, Radical Feminist Storytelling and Speculative Fiction: Creating new worlds by re-imagining hacking

https://adanewmedia.org/2013/11/issue3-haraway/
ADA special issue, SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far

http://adanewmedia.org/2013/11/issue3-kingharan/
ADA special issue edited by Joan Haran, Katie King: Science Fiction Feminisms, Feminist Science Fictions & Feminist Sustainability

http://www.multispecies-salon.org/haraway/
SPECULATIVE FABULATIONS FOR TECHNOCULTURE'S GENERATIONS by Donna Harraway

https://www.youtube.com/watch?v=zFGXTQnJETg
Speculative Fabulation by Donna Harraway

http://republicart.net/disc/aeas/piercy01_en.htm
Utopian Feminist Visions by Marge Pierce

https://www.blackquantumfuturism.com/
Black Quantum Futurism

https://adanewmedia.org/2018/05/issue13-rojas/
https://adanewmedia.org/2018/05/issue13-rojas-engl/
SPA: Suturar los espejos rotos de lo imposible (Sutured Broken Mirrors of the Impossible)
ENG: Sutured Broken Mirrors of the Impossible
Lucía Egaña Rojas

https://www.lucysombra.org/TXT/03ApuntesParaUnaTecnologiaTransfeminista_LuciaEganaRojas.pdf
http://word.root.ps/?p=469
Algunos apuntes para una tecnología transfeminista.

https://gaite-lyrique.net/en/cycle/afrocyberfeminismes
http://www.afrocyberfeminismes.org/
Afrocyberfeminismes par la Gaite Lyrique

https://www.youtube.com/watch?v=Et9Nf-rsALk
Le Guin, Ursula K. 2014. Books aren't just commodities. National Book Awards. November 19.

http://zoiahorn.anarchaserver.org/specfic/

https://soundcloud.com/traficantesdesue-os/sets/aquelarre
Traficantes de sueno, jornadas de fanzines feministas

https://decidim.stg.tacticaltech.org/assets/downloads/Estrategias_cambios_tecnologias.pdf
Estrategies para influenciar cambios en el panorama distopico de las tecnologias

https://libera2alien.wordpress.com/
Libera tu alien - vivir plenamente a través de la ciencia ficción feminista

https://antemonde.org/
Ateliers de l'antemonde - Des ateliers de fabrication d'imaginaires enthousiastes et critiques du complexe techno-industriel.

aegeandatahaven
http://aegeandatahaven.com/

Outils pour nos alchimies

Pendant l'atelier nous avons utiliser depuis une perspective féministe et écologique divers outils pour informer nos pratiques et créations d'imaginaires et futurotopies, nous listons ici quelques suggestions d'outils de collaboration possibles:

> Documentation des nos journées et narratives écrites

Pad kefir > https://pad.kefir.red
Pad CodiMD > https://github.com/hackmdio/codimd
Zerobin: pad chiffre > https://ynh.anarchaserver.org/zerobin/

> Échange de fichiers entre nous pendant atelier (images, photos, sons, dessins scannes etc):

Piratebox in situ > on pourra se connecter en local et alimenter notre piratebox présente dans la salle pour ne pas devoir s'envoyer des fichiers a travers le réseau internet
Envoyer des fichiers chiffres par internet > https://ynh.anarchaserver.org/jirafeau/
Alimenter repo cyberfeministe > https://repository.anarchaserver.org/
Bibliotheque feministe online: https://feminism.memoryoftheworld.org/

> Connexion vidéoconférence a distance:

Audio et video > https://meet.jit.si/ et/ou https://about.riot.im/
Audio > Mumble > https://www.mumble.com/

> Traductions en diverses langues:

Deepl: https://www.deepl.com/translator

> Autres sites qui presentent des alternatives > FYI

No more Google: https://nomoregoogle.com/
Framaservices: https://framasoft.org/en/
Alternatives Myshadow:https://myshadow.org/resources

Résumé éléments dans Archive

Fanzine > https://archive.org/details/OndesSauvagesFanzine001Converted

Vidéo streaming restitution atelier >
https://archive.org/details/RestitutionOndeSauvageFuturotopiesFeministes_20190105

Audio restitution atelier >
https://archive.org/details/RestitutionOndeSauvageFuturotopiesFeministes_201901

Narrations audios >

Improvisation 1 :
https://archive.org/details/futurotopiesfeministes_201901/Impro_audios_texte_jour4.mp3
Improvisation 2 :
https://archive.org/details/futurotopiesfeministes_201901/Impro2__audios_texte_jour4.mp3

Juste son :
https://archive.org/details/futurotopiesfeministes_201901/Futurotopies_Feministes_studio_son_01.mp3
Pedal circles :
https://archive.org/details/futurotopiesfeministes_201901/Pedal_Circle_futurotopies_feministes.mp3

Narrations textes >

Présentation premières rêveries spéculatives technologies féministes :
https://archive.org/details/FuturotopiesFeministes/00_PresentationTechnologiesFeministes1.mp3

Lecture extrait narration par Memo-Flash par Roberte La Rousse :
https://archive.org/details/futurotopiesfeministes_201901/Test_Memoria_RoberteLaRousse.mp3

Narration Nool :
https://archive.org/details/FuturotopiesFeministes/01_Nool_Narration.mp3

Narration Alambic A16 :
https://archive.org/details/FuturotopiesFeministes/02_ALAMBIC+A16.mp3

Narration Salle de pistages du désir :
https://archive.org/details/FuturotopiesFeministes/03_La+salle+de+pistage+des+desirs.mp3

Narration Orchidée tuning Hormonal :
https://archive.org/details/04OrchydeeTuningHormonal

L'eau argentée est le divin mystère

Texte: Aurélia Nardini
Musique et son: Crys Aslanian

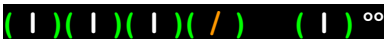
Co-écrit et interprété par
Ambre Dourneau
Hanna Kokolo
Marie Piquer-Bienfait
Manon Vallé

PARTIE 1 : AIR

Bourdon collectif (Tout le monde) //

1 (Hanna)

1568. Je me réveille à l'aube, en sursaut, sueurs froides le long du dos. Les autres dorment encore. Je sors le nez de la tente, mon souffle dessine des nuages vaporeux dans l'air froid. En face de moi, la montagne à l'apparence innocente cache dans ses recoins le coeur de la révolution Morisque. Dans quelques heures, nous lancerons l'assaut. L'appréhension s'est liée à la hâte que j'éprouve à l'idée de me battre. Ce sera mon premier combat à l'épée sur le terrain. Et peut-être le dernier. L'attente est interminable. Je serre fort la présence froide du pommeau dans ma main et rassemble ma colère.

Bourdon collectif + 1 badam // 

2 (Manon)

Je grandis dans un petit village agrippé au flanc de la montagne, en Andalousie. Lorsque mes tâches m'en laissent le temps, j'aime me hisser au sommet des gorges du Rio pour observer d'en haut la rivière, rouge et tranquille. Et je deviens oiseau. Je survole l'eau qui s'écoule vers le Sud, je poursuis le courant jusqu'à rejoindre l'immensité de la mer, là bas, au loin. Aujourd'hui, c'est mon anniversaire. J'ai douze ans et je quitte pour la première fois la maison où je suis née pour me rendre seule chez ma nouvelle maîtresse. Je prends la route avec pour tout paquetage une robe de rechange, ma bible, et le collier de ma mère, bondissant contre ma poitrine.

Bourdon collectif (Tout le monde) //

3 (Hanna)

La nuit, nous ne dormons jamais nus. La grande tunique de coton me couvre des épaules aux genoux. Douce protection sans quoi je ne ferais pas long feu. Ça n'a pas été difficile de se faire engager : il a suffit d'un nom, d'une cape et d'un habit bien taillé. Je porte les cheveux courts depuis des années maintenant. Mon absence de barbe me donne l'air d'un garçon de 16 ans, bien que j'en ai 24. Mon nom, celui d'un ami qui m'a donné une belle somme d'argent pour que je prenne sa place. Il sait que je n'ai peur ni des hommes, ni de la mort. Je n'ai tout simplement plus rien à perdre. Et si je m'en sors vivant, ça me donnera suffisamment d'avance pour commencer une nouvelle vie, dans laquelle je pourrai enfin //

Bourdon collectif + 2 badam (Aurélia + Marie)

4 (Manon)

Je me sens nerveuse. C'est la première fois que je suis séparée de maman et nos "au revoir" sonnaient comme des adieux. Je voudrais rester auprès d'elle, mais vouloir est un luxe qui nous est interdit. Les mains moites et le pas mal assuré, je pousse ma petite silhouette jusqu'en haut de la route et je frappe au portail de la propriété. Je me présente : je suis la nouvelle esclave de Madame. La peau du domestique qui m'accueille est encore plus sombre que la mienne. Froid et concis, il me laisse entrer, puis m'annonce la nouvelle : ma maîtresse vient de décéder. Avant de me renvoyer chez moi, son mari me baptise comme elle pour honorer sa mémoire. Voici mon premier nom, celui d'une femme morte : Elena de Cespedes. **Laisser résonner le bourdon > silence**

Tourner la page ensemble

PARTIE 2 : FEU

Manon craque une allumette et allume une bougie

Feu: Marie corde / Aurélia couverture de survie / Manon Brindilles / pédale de réverb

5 (Ambre) / **6 (Hanna)**

♡ 🐴 1566. J'ai 22 ans et travaille dans la maison d'un marchand de lin, à Sanlùcar, sur la côte Atlantique. Il est souvent absent, et sa femme Ana, est douce et si charmante. Arrive ce jour, tant attendu, où je me trouve seul avec elle. Ah ! cet irrépressible désir de l'embrasser me dévore.

Nous sommes une centaine à charger l'ennemi au pas, (deux) cent paires de jambes et de bras gonflés d'adrénaline, la gueule ouverte.

Sans dire un mot, je l'attrape par les épaules et l'attire contre ma bouche.

Une fois lancé, mon corps ne me contraint pas : je brandis l'épée et hurle. Je me jette sur l'un d'entre eux, une décharge de haine à chaque coup porté, une violence cathartique qui me rend invincible.

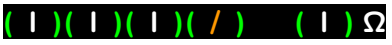
Après un instant, elle se dégage d'un air effrayé. Je lui explique que l'on pourrait avoir des relations ensemble, comme si j'étais un homme. Honteux de lui avouer mes deux natures, je lui annonce ceci en regardant mes pieds.

Passé le premier homme à terre, je ne les compte plus. Les combats s'atténuent seulement quand nous brûlons les habitations.

Un silence s'installe. Ana finit par se décider : elle me prend la main et me guide jusqu'au lit conjugal. Elle s'étend sur le galbe de sa hanche droite et m'invite à la rejoindre.

Au milieu du brasier, au son des cris de leurs femmes, à la vue du charnier, nombre d'hérétiques tombent à genoux pour se soumettre.

Je m'allonge face à elle, mais malgré le bout dressé, signe d'excitation intense, je ne peux rien faire. Je suis totalement impuissant…



Marie corde / Hanna couverture de survie / Ambre Brindille / Aurélia Noix

7 (Manon)

Les années passent et je reste aux côtés de ma mère qui m'apprend à tisser au rouet. C'est un travail consciencieux et délicat. Pour obtenir la finesse d'un fil régulier, il faut coordonner le pied et la main, sans à-coups. Le temps se déroule ainsi comme une pelote de laine, lentement et sans surprise.

1561. J'ai 16 ans et les maîtres vieillissant décident qu'ils n'ont plus besoin de moi. Du jour au lendemain et sans cérémonie, ils m'affranchissent. Mon maître, que je sais être aussi mon géniteur, me reçoit dans son bureau et me sourit avec bienveillance. Il me dit que je vais pouvoir travailler pour subvenir à mes propres besoins, me marier et nommer mes enfants. Ma toute nouvelle liberté et moi quitteront sa propriété lorsqu'il m'aura arrangé une situation convenable et chrétienne. Il me dit de me réjouir.

Ce salaud se garde ma mère sous le coude. Elle et la marque des esclaves bien visible sur ses joues comme sur les miennes, impossible à manquer sur nos figures couleur de coing cuit. Elle que je dois lui laisser, et qui restera sa propriété jusqu'à son dernier jour.

Frappe de Noix asynchrone (Hanna + Ambre + Aurélia) (I)(/)(I)(I) (I) Ω

8 (Marie)
Ω Pour fabriquer un olisbos, il faut un endroit calme où tu ne seras pas dérangé. Moi, je fais ça dans ma chambre, éclairé à la bougie. Donc, tu prends la corne de boeuf et tu la plonges dans un bain de vinaigre. T'attends qu'elle soit bien sèche, et tu la couvres de plumes collées avec du miel. Tu la sculptes avec tes mains pour lui donner la forme idéale. Attention, il faut surtout pas boucher le trou au bout de la corne. Une fois que t'as fait tout ça, tu peux regarder ton oeuvre : l'olisbos est prêt. Tu peux l'attacher autour de ton bassin avec des lanières de lin. Moi j'aime bien marcher avec dans la chambre de temps en temps. J'suis trop fière, il tient bien entre mes jambes. Face au miroir, j'improvise une petite danse...
Après, tu peux l'enduire d'huile pour t'en servir au lit, et tu peux bien évidemment l'utiliser pour uriner debout, comme les autres !

Frappe de noix asynchrones (Ambre, Marie, Hanna, Aurélia) (I)(I)(I)(/) (I) Ω

9 (Manon / Ambre + Aurélia aux bruitages vocaux)
🌓 1561. L'année de mon affranchissement, on me marie à un maçon du village nommé Cristobal. Il a des mains larges et calleuses, l'oeil bovin et la peau blanche, comme mon père.
Cristobal est honnête et travailleur. C'est aussi le pire des rustres. Les seuls mots qu'il m'adresse sont des aboiements. Le soir de la nuit de noces, il me prend violemment en pressant sa main si fort sur mon visage que je peine à respirer. Son désir glacé m'arrache à l'enfance en quelques va-et-vient, et je comprends alors que cette vie là ne sera jamais pour moi.
Pendant l'acte, mon esprit délaisse ma chair meurtrie pour retourner survoler le Rio. La rivière rouge emplie mes pensées et ne me quitte plus. Quand Cristobal s'assoupit enfin, je vois émerger de l'onde sanglante les instruments de ma colère. Désormais, j'ai le couteau dans la tête.
Toutes les nuits, dans notre lit, je rejoue mentalement une danse macabre dont chaque mouvement douloureux est d'une saveur exquise.

Laisser entendre les noix asynchrones quelques secondes (I)(I)(I)(I) (I) <Ω
Silence

Dans la rivière il y a de **longues lames affutées, lourdes chaînes et grandes tenailles.**

Tourner la page ensemble

PARTIE 3 : TERRE

(/)(/)(I)(/) (/) Ø

Les bruitages commencent:

- **Manon tranche de pommes**
- **Aurélia casse des carré de chocolat ou noisettes**
- **Ambre brise des noix**

10 (Hanna chirurgical) /11 (Marie dans le coltard)

1585. J'ai 40 ans et je rejoins la troupe à la Guardia en tant que chirurgien militaire.

Je suis née en captivité... maman était esclave. Elle a grandi quelque part en Afrique Centrale, et puis les colons sont arrivés et l'ont ramenée en Espagne.

Je dois remettre en état la jambe d'un jeune soldat qui depuis quatre jours souffre d'horribles douleurs. Il fait chaud et ses plaies puent. (casse noix)

J'ai une carrure plutôt imposante, on peut pas dire que je sois frêle. Les cheveux et les yeux noirs. Juste au-dessus de mon nez et sur ma joue droite, j'ai deux marques. Plutôt deux cicatrices. Je devais avoir un an quand ils m'ont fait ça. (casse noix)

L'odeur seule m'indique la cause de son mal : la gangrène le dévore, elle est presque remontée au genou. Il n'y a pas de temps à perdre : je prends la scie et procède à l'ablation du membre malade. (Manon tranche pommes)

Ils disent que les marques sont un signe nécessaire pour désigner mon rang. Ils disent aussi que les nourrissons ne ressentent pas la douleur.

Le soldat s'évanouit rapidement tellement la souffrance le prend. Ce qui rend l'opération plus simple même si les tissus sont résistants. Je demande à mon apprenti d'éponger le sang qui m'a giclé sur le visage et de bien maintenir sa cuisse pendant que je la scie.

J'me souviens pas de mon premier nom. J'suis presque sûre que j'en avais un avant que les maîtres me baptisent. Normalement c'est interdit, mais entre nous on le faisait quand même. C'était notre manière à nous de nous reconnaître.

D'un souffle, je chasse les pensées parasites qui feraient trembler mes mains. Chacun de mes gestes doit être effectué avec précision, force et rapidité.

Je me souviens de mots qui ne sont pas d'ici, de chants dans lesquels les animaux étaient doté de langage. Un langage caché, interdit. (casse noix?)

Va-et-vient de la main pour guider le tranchant qui s'enfonce dans la chair. Mon corps et mon esprit ne font plus qu'un, je vis pour ce moment d'adrénaline.

Un langage enfoui si profondément dans ma chair que je doute parfois qu'il ait réellement existé.

Finalement, le craquement de l'os se fait entendre. (Ambre craque noix) **La jambe envenimée est jetée dans un sac.** (chanson yahourt)

Parfois je rêve d'une chanson, une comptine que ma mère me chantait le soir, mais dès que j'ouvre les yeux la mélodie disparaît et les mots n'ont plus de sens.

Je me rince les mains, ligature les artères et panse la plaie avec un mélange de jaune d'œuf, d'huile rosate et de térébenthine.

L'opération est terminée, le jeune homme est en vie.

CONTINUER

Dégustation de chocolat // noix // pommes: craquement // succion // halètement // voix

=> son organique ≠ pornographique

(I)(I)(I)(/) (I) Ω

12 (Manon)

Ω Au bout de trois mois, j'annonce à Cristobal que je porte son enfant. Sans grande surprise, il prend la fuite dès le lendemain.

1562. J'ai 16 ans, il est 4h du matin et j'accouche dans la grange sous la lueur fluctuante d'une lanterne. A ma gauche, ma mère maintient ma main dans sa poigne rassurante, elle rafraîchit mon front et murmure à mon oreille alors que notre vieille voisine se tient entre mes cuisses. Je ne suis plus que sensations, béance, odeurs de foin, de sang, d'excréments, et la douleur par dessus tout, comme une feuille de papier que l'on déchire lentement. Une ânesse, quelques chèvres et une jeune génisse m'entourent de leur indifférence. Je suis moi même surprise des hurlements qui montent du fond de ma gorge mais rien de ce qui m'arrive ne semble pouvoir affoler les bêtes. Leurs yeux sombres me considèrent presque par hasard avant de se détourner à nouveau.

Au milieu du chaos qu'est mon esprit en cet instant, j'en viens à pousser tellement fort que je sens un morceau de peau se déchirer au-dessus de mon urètre. Une proéminence longue d'environ un demi-pouce émerge, semblable au bout d'un sexe mâle. Quelques semaines plus tard, je m'aperçois que le bout se gonfle naturellement quand je ressens du désir, tout comme celui d'un homme. Ainsi, **le jour où naissait mon fils apparaissait mon pénis.** *(2x chanting flottant fourchelangue et pas en même temps, pas Manon)*

(I)(I)(I)(/) (I) <Ω~

On ouvre une bouteille de cidre tout en servant les verres pendant la lecture :)
Hanna sommelière

(I)(I)(/)(I) (I) Ω

13 (Ambre)

Ω *Certaines jeunes filles déjouent les normes par re-floraison. Faisant appel à mes compétences, elles tentent par-là de dissimuler le blasphème de leur indépendance. De mon côté, au lieu de me réparer, je concocte un pharmakon pour tout faire disparaître.*

Jeudi dernier, enfermé dans ma chambre avec une bouteille de vin, et après en avoir bu la moitié, j'attrape un fil et une aiguille. Assise nue face au miroir, j'entreprends de coudre les lèvres de cette soit-disante vulve. La première perforation est la plus difficile : un peu de sang coule le long de ma cuisse, jusqu'au pied de la chaise. Je bois davantage pour me donner du courage, ce serait ennuyeux de s'évanouir. Encore six points de coutures et je réussis à fermer ce rideau de chair. **J'applique ensuite sur ma peau un remède fermenté : un mélange de vin, de grenade écrasée et d'eau de vie**. La douleur me cloue au sol, et je perd connaissance quelques heures. Ce rituel est à perpétuer quotidiennement durant un mois, les résultats étant visibles dès la première semaine : une peau resserrée qui camoufle complètement l'entrée de la matrice. Depuis, chaque soir, je m'adonne au plaisir de promener mes doigts sur un souvenir qui bientôt disparaîtra sous ma toison, avec la sensation de m'être rendu un merveilleux service. Mon sexe de femme n'est plus, Elena n'est plus, je suis ELENO. **(toast avec la bouteille de vin)**

Tourner la page ensemble

PARTIE 4 : EAU ~ Flux

Hanna: 1 bol tibétain en résonance

14 (Marie)
£ 1564. Maman est morte dans la nuit. Maintenant il n'y a vraiment plus rien qui me retient ici. Le matin de mes 18 ans je pars avec mon fils pour Grenade. Je parcours la ville avec le petit à mon bras à la recherche d'un emploi, sans succès. On reprend la route vers le Nord. C'est pareil à Séville. J'ai la peau trop sombre et le visage trop marqué… Dans la rue, des filles et leurs macs m'invitent à les rejoindre au bordel. Ils disent : viens, ici tu auras le gîte et le couvert. On s'occupera de ton petit. Ce n'est pas si terrible, il ne t'en coûtera rien de plus que ton honneur. Je refuse systématiquement. Mon corps m'appartient désormais. (bol continue) **Corps pénétrant plus jamais pénétré.**

2 bols tibétain en résonance (Hanna + Aurélia) lent

15 (Ambre)
♡ J'ai des relations charnelles avec de nombreuses femmes : la soeur d'un prêtre que je sers à Arcos, une femme mariée de la même ville, et d'autres amantes dans les différents endroits où j'ai eu l'occasion de voyager. Il faut savoir qu'à part Ana, aucune des femmes que je côtoie n'a rencontré mon sexe. J'ai toujours pris garde de bien le masquer. Même Maria, mon épouse, ignore ma vrai nature ! Quand elle veut poser sa main sur mes parties, je la repousse, gêné, prétextant que c'est un geste impur (baliverne). Cette contrainte nécessite de redoubler d'inventivité pour la satisfaire. Heureusement, cela suffit à atténuer sa curiosité.

Frapper les bols en même temps
3 bols tibétain en résonance (Hanna + Aurélia + Marie)

17 (Manon)
£ 1565. Je commence à manquer d'options. J'erre dans une ville inconnue, l'enfant a faim et je n'ai pas d'argent. Il hurle en permanence. il veut téter, encore et encore, petit monstre vorace, assoiffé de lait, qui ne me laissera que la peau sur les os et les mamelles pendantes. Je ne dors plus, je n'arrive plus à penser. Je crains de commettre l'irréparable si je ne trouve pas vite une solution. Un jour, je finis par faire un choix. Il y a à Grenade un vieil ami de la famille. Sans lui demander son avis, je lui confie mon fils et je pars loin, très loin, en direction du Nord. Je ne reviendrai pas le chercher. (= STOP BOLS)

SILENCE / boire dans les verres en silence puis les reposer près du micro

Tourner la page ensemble

Bol tibétain frappé X 1 (Marie) (I)(I)(I)(I) (I) Ω~

Paysages sonores trans-élémentales quand Hanna commence (élastiques-Aurélia chaîne), **prendre le temps**

Crys: entrée progressive du drone électronique, le paysage acoustique disparaît progressivement

(/)(I)(I)(I) (I) Ω~

18 (Hanna)

Ω Je me rends à la boutique, sors mes outils et de grands pans de tissus noirs. Je me fabrique un ensemble composé d'une tunique droite noire au col montant, une chausse bien ajustée et une grande cape sombre. Je coupe mes cheveux aux ciseaux, et me couvre la tête d'un chapeau. Je dépense la moitié de mes économies pour acheter un cheval, et quitte la ville ainsi vêtu, en amputant mon nom : désormais je m'appelle Cespedes.

19 (Marie) / Manon

1574. Ça y est. J'ai enfin trouvé ma voie, ce que j'étais destiné à faire de mes mains.

16 juin 1587. Hier deux messieurs du tribunal d'Inquisition sont venus me chercher.

Ce matin, j'ai obtenu ma licence! Je peux désormais opérer seul le métier de médecin chirurgien! Évidemment, la profession est interdite aux femmes, pourtant//

Maria était en train de préparer le repas pour fêter notre première année de mariage. À l'annonce du chef d'accusation, elle a laissé tomber le plat de ses mains . il s'est brisé à ses pieds.

Ça fait deux ans que j'opère à la Cour Royale de Madrid en tant qu'apprenti, et j'ai de très bons retours de mes patients (stop paysage trans-elemental) // Shruti (Aurélia)

Les hommes annoncent que je suis suspecté coupable de travestissement, pacte avec le Diable et sodomie.

Maman si tu pouvais me voir aujourd'hui, je sais à quel point tu serai fière de moi. La route a été longue, et je reviens de loin. Mais ça y est, cette fois c'est mon tour.

Shruti (Aurélia)

20 Marie / Hanna (I)(I)(I)(I) (I) /Ω

Je n'ai jamais eu froid aux yeux et j'écarte toujours la peur de mes ressentis. Néanmoins, la guerre laisse des marques indélébiles à quiconque en revient vivant.

L'année de mes 20 ans, je suis allé voir le docteur Tapia, un chirurgien de la ville.

Le docteur m'a examiné en secret et m'a dit que j'étais un hermaphrodite.

Le doute vient à ma rencontre. L'impression d'avoir perdu une partie de moi. Je n'arrive pas à mettre le doigt dessus.

Il a mis une sonde en moi, et a coupé une partie de la peau qui avait déjà commencé à se déchirer. De cette incision a émergé un membre d'homme de taille respectable.

Mais il me paraît toutefois étrange que la guerre soit à l'origine de cette perte. Qu'elle m'ait retiré la part la plus virile de mon corps.

Le docteur m'a ensuite expliqué que mon sexe était difforme et faible à sa base, et qu'il nécessiterait des soins tout au long de ma vie.... la poisse.

Sans doute les longs trajets à cheval ont peu à peu affaibli la racine de mon membre... C'est devenu spongieux, et j'en suis venu à le couper morceau par morceau, afin de m'en débarrasser.

Ce que j'ai compris, c'est que je suis en même temps une femme et un homme. C'est une chose merveilleuse et rare.

À la fin, je ne sentais presque plus la douleur. Mon membre a tout juste terminé de se décrocher il y a 15 jours, ou juste un peu plus. J'en porte encore les blessures.

Après avoir été soigné, je suis retourné voir Ana. Cette-fois nous avons fait l'amour, et je me sentais en phase avec moi-même. Il a fallut que son père débarque et nous surprenne en plein ébat...

Shruti (Aurélia) Accord Mineur

Ambre chauffe un clou au dessu d'une bougie

21 (Hanna)

† Juillet 1587. L'étau se resserre et je crains pour ma vie. Demain ils enverront les médecins du St Office pour m'ausculter. Je dois trouver une issue. Survivre à tout prix. Ne pas leur donner satisfaction, ne pas leur donner un corps intact, lisible, normé. Puisque mon existence est un crime, mes vices sont mes atouts. *(pause puis reprend par dessus les autres)*

Les autres : Devenir l'être magique, flamboyer hermaphrodite. *(continue pendant toute la partie suivante)*

† . Depuis ma cellule, je réussis à me procurer de l'orpiment en soudoyant un garde.

Une fois la nuit tombée et les autres prisonniers endormis, je me mets à l'oeuvre. Recourbée dans un coin de la pièce, je gratte la pierre dorée contre la paroi du mur pour la réduire en poudre, puis la dépose sur mon entrejambe et mes pectoraux.

J'approche maintenant la torche vers la poudre inflammable. À son contact, l'orpiment se transforme en sulfure d'arsenic et me brûle la peau au troisième degré. **(fin chanting / stop shruti)**

Ambre clou chauffé trempé dans verre d'eau (après avoir fini la phrase "flamboyer hermaphrodite").

Par-delà la douleur de mon corps qui fond, des cloques qui se forment en surface, de la couleur du cuir tanné je me dis : plutôt n'être plus rien que d'être jugée femme.

Tourner la page ensemble

PARTIE 5 : L'ÊTRE MERVEILLEUX

22/23

Tout le monde synchro **: ce corps n'est plus le mien.**

Drone 1

Aurélia : brosse

(Ambre) Anna la tête penchée sur l'oreiller, pousse des petits cris de plaisir

(Manon) Douze paires d'yeux curieux prêtes à m'examiner, vingt-quatre doigts pour m'ausculter, deux sondes pour me pénétrer, douze bouches sous serment pour me désigner : homme ou femme, vierge ou mère.

Les cuisses de Catalina accueillent mon visage pour lui chuchoter des secrets

(Marie) Allongée sur la table d'opération, on m'insère d'abord une bougie de suif, mais le conduit est trop étroit et difficile à pénétrer.

Les griffes d'Isabel le long de mon dos quand je la prends violemment sur la commode

(Hanna) Quelqu'un tente ensuite d'introduire un doigt. Il rencontre beaucoup de difficultés : on en conclut que je suis vierge.

Drone 1 + 2

Les petits seins de Maria entre mes mains, son ventre contre le mien

(Manon) Des mains palpent mes pectoraux. Ma poitrine est large, relativement à ma grande taille. Des doigts soulignent mes cicatrices boursouflées en les commentant.

Le cri de Rosa quand je la pénètre brusquement, et son sourire

(Marie) J'entends finalement leur voix tomber d'accord sur ma nature et quelque chose se brise tout au fond de moi : aujourd'hui, les sages-femmes m'ont reconnue comme l'une des leurs.

Merci, mes toutes belles, pour l'eau qui ruisselle entre vos cuisses, j'emporterai nos jouissances dans l'autre monde !

Drone 1 + 2 + kick

24 (Manon + Mana corde)

† 12 novembre 1587. Ils et elles sont nombreux à être venus se régaler de mon humiliation. On me fait marcher pieds-nus jusqu'à la place centrale de Tolède, un sac de toile pour tout vêtement. Le cierge que je tiens à la main s'écrase à terre dès le premier coup de fouet.

Je hurle malgré moi, et de la foule autour s'élèvent des cris de joie. On me lacère le dos, 10 fois, 20 fois, 200 coups en tout. *(avant-dernier coup de fouet de Marie)* La douleur me dépasse, je finis par m'écrouler, la conscience au bord du gouffre. Le soir-même ils accrochent le sac de toile couvert de sang en haut de la place, comme un étendard. *(dernier coup de fouet de Marie)*

Aurélia : Shruti La Grave *(après le dernier coup de fouet de Marie ?)*

TOURNER LA PAGE ENSEMBLE

Aurélia : Shruti La Grave

D 1+2+3+ KICK //

(/)(/)(/)(/) (I) Ω~

Aurélia chant de lamentation >> Tout le monde la rejoint en impro

(stop shruti)

Chanting départ différé, chacune le dit deux fois :

Rio rouge, longues lames affûtées, poudre d'or, corps cloqué, sang d'argent, paille et excrément

Drone 1+2+3+4+ KICK

(Aurélia continue le chant pendant cette partie)

(I)(/)(I)(I) (I) Ω~

Savoir se battre, soigner des gens, Sueurs froides le long du dos
Tenir tête au pouvoir, J'ai eu peur, je ne le voulais pas
Je suis la violence et le remède, Une aiguille pour me ressembler
La guérillère et la guérisseuse Il n'y avait rien d'autre, **les coutures, c'est moi.**

Mercure et arsenic sur un cuir trop coriace, **La tendresse et la force-brute**
Attention, il ne faut surtout pas boucher le trou au bout de la corne
Pour en finir avec le jugement du Père. Merci pour l'eau qui ruisselle entre vos cuisses

A l'ère de l'anthropophagie, Je lui mange le con.
Gauche, stellaire et liquide, Sans rien en souffler à personne
Philtre de sang et d'amour, cela aussi passera.

Questions posées, Voile soulevée, enquête non élucidée.

(Aurélia padadadada)

Drone 1 + 2 + 3 + 4 + KICK

Je ne suis pas éliminable **Je suis marginale sans être à l'écart** (/)(I)(I)(I) (/) Ω~
Nos figures couleur de coing cuit **Je suis sauvage sans en ressentir la honte**
Démons internes et externes **Je fais plier le monde qui tente de me soumettre**

Attention > Transformation des corps ! D1+2+3+4+5+ 6 // KICK
Étape 1 : La Chirurgie sans anesthésie.
Étape 2 : Guérison & Soins
Étape 3 : L'attente

(Aurélia "padadada aigu" + shruti la/ré/la aigu)

Le refus de croire en ce qui existe déjà, Ignorant ! Tout n'est que fiction.
la réelle puissance d'un mystère La Chute demeure indéfinie.

Suivre son étoile morte, pour ne jamais l'atteindre D1+2+3+4+5+6+ KICK+ ∏ //

(silence voix)

Shruti : la + ? + ?

Chanting rythmiques en boucle, de + en + fort et de + en + aigu ! Intensité !

(Ambre + Hanna)

Poudre d'or, pharmakon

Couture et orpiment

Rio rouge, sang d'argent

Corps cloqué, excréments

(Marie + Manon)

Donne toi les moyen d'être

Relève la tête et jouis

Prends la place que tu veux

Incarne ton désir

Attention au signe d'Aurélia : tout le monde s'arrête.

Je suis un être merveilleux <3

FICHE TECHNIQUE

Objets Sonores:
(en gras : ce qui manque, avec étoiles* à acheter)**

Partie 1:
- Pédale de délai
- 3 bols tibétains

Partie 2:
- Pédale de réverb
- Une boîte d'allumette
- **4 x Bougies *****
- **Des pommes de pain et des brindilles**
- Corde de shibari
- Une couverture de survie ou un ballet de paille

Partie 3:
- **2 casse-noix + noix + noisettes *****
- **Une bouteille de cidre et ou de blanc mousseux (son à travailler) *****
- 6 verres en cristal
- **1 planche à découper**
- **1 couteau**
- **Tablette de chocolat *****

Partie 4:
- 3 bols tibétains + maillets
- Un clou (rangé dans necessaire à couture)
- Une pince
- Shruti Box
- élastiques / chaînes pour partie impro

Partie 5:
- 1 brosse
- boîte à rythme
- Drone 6
- Pédale Hologram (à régler avant le début de la pièce en OFF)

A PENSER :

- Décrocher costume Hanna cintre
- Maquillage
- Chemisier argenté + legging Aurélia
- Nécessaire à couture + aiguilles
- Rouleau scotch
- tissus argentés
- Bols céramique Ambre **(+ 2 bols céramique Manon ?)**

VILAINE PLANÈTE
La performance des Mutin.e.s Mutant.e.s aux ADV

Ø Diégèse / Drone

Il faut imaginer que la ville-métropole se serait urbanisée de manière dense et uniforme sur tout son territoire.
Des gratte-ciels et tours gigantesques auraient poussés de terre il y a bien longtemps pour subvenir aux besoins de logement croissant d'une population en constante expansion.
Au fils des décennies dernières les contours des côtes se sont redessinés, les fleuves sont sortis de leur lit, se sont élargis et l'eau à grignoté centimètres après centimètres d'abord les caves, les rues, les rez-de-chaussés. Puis inexorablement, étage après étage, l'eau est montée entre les immeubles, engloutissant à certains endroits jusqu'au 10e étage.

Il faut imaginer une chaleur moite, et l'eau verte qui clapote doucement contre le béton.
Au fur et à mesure que l'eau montait, les populations auraient fortifié les constructions, consolidé les fondations de l'érosion saline et bricolé des passerelles, escaliers, quais et digues pour circuler à la surface de l'eau.
Les plus favorisés sont installés à la surface dans les derniers étages encore exposés à la brise rafraîchissante ainsi que sur les toits des immeubles, qu'iels ont végétalisés.
Ces surfaciens ont installé des panneaux solaires qui leur permettent d'être les seuls à bénéficier d'une relative production d'électricité, et d'accès au réseau.
Depuis quelques dizaines d'années on voit apparaître chez certains une mutation qui se répand de génération en génération. Le corps de ces surfaciens ont développé la faculté de faire une légère photosynthèse, provoquant un verdissement de leur peau sur les parties les plus exposées au soleil. La dernière génération voit même apparaître de petites corolles tout autour de leur tête.

Il faut imaginer en haut une lumière crue, brûlante-brillante, reflétée par le verre des derniers étages, tandis qu'à la surface de l'eau la hauteur des immeuble feutre d'ombre les canaux.
De leur côté, les populations qui vivaient dans les étages inférieurs ont développé peu à peu des capacités amphibies leur permettant de vivre à la fois à la surface et sous l'eau, devenant du même temps une population marginalisée mais également faisant passage entre deux mondes : à l'intersection de la surface et de la sousface.
Les amphibiens ne disposent pas d'électricité, et ont peu d'autonomie respiratoire au-dessus et en-dessous de l'eau. Iels sont condamnées à vivre entre l'air et l'eau, comme les roseaux.

Iels ont développé leur propre langage codé en provoquant des ondes à la surface de l'eau bien que les populations surfaciennes viennent régulièrement perturber ces communications lors de pratiques sportives aquatiques à visée récréatives.

Il faut imaginer l'odeur de l'eau saumâtre dans laquelle perce celles des fleurs de nénuphar et de plats mijotés dans la fraîcheur des habitations.
Il y a un lieu appelé la Bogue qui est une grosse bogue flottante et nomade qui constitue un lieu de croisement et d'accueil pour les différentes populations, notamment pour les personnes en marge. Il n'y a pas d'entrée visible, on n'y pénètre uniquement en connaissant le mot de passe, constitué de vibrations subaquatiques. La taille de la Bogue varie en fonction du nombre de personnes qui l'occuppent.

Il faut imaginer enfin l'écorce vieillie du seul grand arbre subsistant : un cèdre de l'Atlas devenu pleureur en haut de ce qui fut le parc du Thabor. Là, des jardin sous-marins sont apparus à la souface, poussant dans des bulles d'air emprisonnées sous des cloches de verre.
Des algues migrantes de l'océan se sont massivement développées dans la Vilaine et elles sont rapidement devenues jungle. Elles se sont révélées très utiles pour les populations a plusieurs égards : elles contiennent d'énormes bulle de gaz qui chauffent avec le soleil et devient incandescentes la nuit, créant ainsi un éclairage naturel à la surface.
Elles permettent également d'accueillir des graines et d'y faire pousser des plantes comestibles et elles favorisent l'emprisonnement de poches de CO2 dans la sousface, permettant aux personnes non-amphibiennes averties de respirer sous l'eau.

◊ **Désannonce - MCM**

Vous venez d'entendre la diégèse du monde dans lequel aujourd'hui nous piocherons tel le sac de graines d'Ursula Le Guin les histoires dont nous avons besoin et que nous allons vous raconter ensemble.

† Le danseur / Drone Tendu

C'est une histoire.
C'est une histoire de deuil et d'adieu,
*
C'est une histoire de deuil, d'adieu et d'un embranchement narratif manqué,
*
C'est une histoire de deuil, d'adieu, d'un embranchement narratif manqué et de mots qui ne seront jamais prononcés.
C'est une histoire qui n'est jamais advenue
Entre un danseur amphibien un peu trop abîmé pour danser comme l'aurait voulu le monde et celui qui n'est encore que le reflet de ce qu'il pourrait devenir.

C'est un soir.

Celui-qui-est-reflet regarde depuis l'ombre la méduse mouvante au milieu du cercle de planches en bois dotées de voiles colorées qui transportent les surfaciens descendus à la surface pour l'occasion.
Le danseur occupe le centre de la scène flottante-tentacules
et son corps ondule comme tous les soirs
dans la lumière des lymphadaires au crépuscule.
Celui-qui-est-reflet sait qu'il partira après la danse de son amant et que celle-ci est la dernière qu'il regarde, alors peut-être cherche t il un signe dans les gestes du danseur ce soir ; un signe que lui aussi le saurait.
*
mais pour le moment, rien ne transparaît.
*
Il faut regarder les surfaciens, déjà médusés de la danse qui commence. Ils sont seuls ou regroupés par deux ou trois sur les planches à voiles. Dans la lueur des bulbes gazeux le vert de leur peau prend des teintes dorées. Certains ont la tête penchée comme pour mieux entendre une musique inexistante, la danse n'étant rythmée que du clapotis de l'eau et du chuintement de la méduse. Ils ne savent rien du danseur, ni du reflet qui l'observe pour la dernière fois et de ce qui se joue entre eux. Pourtant c'est eux qui les premiers vont percevoir la faille dans la danse. C'est d'abord un léger déséquilibre qui déclenche un murmure, un froncement de sourcil exigeant sur l'une des planches. Un geste maladroit du danseur, inhabituel de sa part, provoque un chuchotement et un doigt vert tendre se tend dans sa

direction. Le murmure s'amplifie sur un trébuchement et se propage le long des embarcations. La gêne du danseur devient impossible à ignorer, même pour le reflet préoccupé qui l'observe dans l'ombre.
Les embarcations quittent une à une la scène, la lumière et le danseur, se désintéressant du spectacle bancal.
Le reflet hésite, partage la solitude, la honte et la désolation du danseur délaissé.
Le reflet hésite, il se dit qu'il pourrait partir maintenant dans l'ombre, comme le reste du public et disparaître ainsi, clôturant silencieusement leur histoire et la nôtre.

*

Ou alors il pourrait depuis l'ombre, faire vibrer l'eau de la pointe de sa nageoire et faire parvenir ainsi un message silencieux au danseur, de soutien de rassurance et de présence invisible.

*

Ou alors il pourrait aussi sauver toute l'histoire, monter sur la scène gélatineuse, improviser une dernière danse enfin dans la lumière, briller ensemble, happer la fascination traînante des derniers témoins.

*

Il pourrait dire une dernière fois au monde le plaisir qu'ils ont eu d'y danser ensemble.

*

Il faudrait ensuite s'expliquer bien sûr, mettre des mots sur ce départ, essayer d'expliquer qu'un ailleurs attends et que le reflet ne veut plus attendre.

*

Il faudrait tenir bon, redire non à une danse de plus qui en appellerait une autre.
Bien sûr il faudrait aussi regarder sa colère, l'écouter, lui faire face et l'accepter sans bouger.

*

Bien sûr qu'ils tenteraient de se rassurer en évoquant l'éventualité de retrouvailles illusoires auxquelles personne ne croirait vraiment.
Peut-être qu'ils se rappelleraient à ce moment là de leur débuts, des premières fois tremblantes et humides tout au bout de nuits frénétiques.
Et sans doute qu'au bout du compte ils se diraient que tout ça n'est pas bien grave et se souhaiteraient mutuellement bonne chance.
Mais dans tous les cas il faudrait à la fin partir,
tourner les nageoires et avancer seul pour embrasser l'ailleurs, sans retour possible.

† Onde / Rien

C’est l’histoire d'Onde en mutation racontée au creux du coucher de soleil, enveloppés dans les bouées à la lumière chancelante.

Onde est née à la Surface, en haut d'un immeuble, au sommet d'un petit gratte-ciel encore debout, là où il y a le plus de lumière et où elle peut photosynthétiser à foison. Onde a toujours vécu là. Onde est aventureuse et surtout depuis quelques mois, Onde sent une gène, un inconfort : quelque chose gratte sous la peau vert tendre de ces épaules et de son visage. Quelque chose entrave la légèreté.
Avant, il y avait eu cette soirée à la Bogue, où elle était arrivée en suivant des ami.e.s, qui elleux connaissaient l'entrée cachée et le mot de passe, qui elleux "en était", bref Onde les avait suivit par bravoure, bravache, aventure, pour s'amuser, pour agrandir les contours de son connu et de son habituel quotidien. Ce soir là, elle avait pour la première fois aperçu la couleur nacrée d'une écaille au loin, et quelque chose en elle avait bougé, le monde s'était repositionné autour de ces certitudes, les lumières avaient éclairée ses idées différemment. Elle avait même respiré de manière plus profonde ce jour-là.

Tout cela se mélange dans un lever de soleil du jour où Onde a décollé vers des ailleurs. Le jour où l'inconfort a pris trop de place. Le jour où les pièces des tourmentes intérieures se sont assemblées. Ce jour là, rien n'allait et tout allait à la fois : même la lumière tant chérie du soleil avait une saveur un peu fade. Il fallait alors trouver des astuces, celles pour sortir de ce corps verdâtre un peu flasque et souple, celles vers acceptation et tendresse envers soi : Onde avait besoin de solutions concrètes pour commencer à s'aventurer dans l'horizon trans-amphibien qui lui faisait de l'oeil et attisait sa curiosité depuis ce qu'elle appelait en elle-même : le jour de l'écaille.

Elle pourrait danser, pour accueillir ou cloturer, danser pour elle-même. Pour célébrer la joie d'être et de muter sans promesse.
Elle pourrait huiler entièrement son corps et le recouvrir de poussière de coquillage, ceux qui trainent dans la salle de bain du lieu où elle habitait jusqu'à présent, devenir nacrée, bouger dans une nouvelle

enveloppe sensorielle, et se rendre compte que avec sa couleur vert pousse, la nacre rappelle la couleur de l'écaille tant imaginée.
Elle pourrait savourer ce moment coloré et joyeux de transmutation visible vers cet univers amphibien.

Onde savoure ce moment rejouissant et nacré ; car ces possibilités existent toutes ensemble, ces embranchements se superposent, les réalités complexes se tissent : Onde part à l'aventure.

La Bogue était amarrée à un cimetière de bateau, d'épaves abandonnées, il fallait partir à la recherche de l'épave des Méduses, en profondeur de la Souface. Un petit groupe s'était motivé, Onde faisait parti du projet. Il y avait aussi Baltazar, l'écaille nacrée des mois de doutes d'Onde. A qui elle confia assez tôt ses hésitations : elle ne pouvait pas respirer très longtemps sous l'eau, à la différence des personnes amphibiennes et des habitant.e.s de la souface, il lui manquait des outils, elle voulait suivre le groupe, si fort, faire fi de ses propres limites, ça la mettait en joie tout ça, elle voulait en être, et puis elle s'était si souvent entrainé à retenir sa respiration, elle pouvait le faire, ça allait, ça allait aller, peut être que ça irait, peut être que les méduses n'étaient pas si loin, peut être que juste peut être que si seulement

Baltazar pourrait la couver du coin de l'oeil
Baltazar pourrait lui raconter, l'aiguiller, lui poser quelques rails sur son chemin de fer
Baltazar, à l'air à l'aise et aux écailles lumineuses pourrait surement

En fait il y a une vieille planche à voile abandonnée, un peu bourgeoise pas très loin de là où le groupe est, Baltazar propose à Onde de s'y poser, chiller, respirer, c'est important quand même de respirer suffisament pour se sentir bien, les voilà installés, Onde intimidée, Baltzar luisant nacré.
Il lui parle des poches d'air sousfaciennes qui permettent de respirer un peu à la souface pour les personnes assignées surface à la naissance
il lui parle de son propre parcours amphibien
il lui parle des pratiques de modifications corporelles qui existent
les yeux d'Onde synthétisent la lumière du jour, petites paillettes gazeuses
il lui propose une de ses écailles
L'histoire se termine sur l'ombre de ces deux personnes papotant, assises sur une planche à voile désaffectée.

PAUSE - 1 minutes de nappes

† Swan / Drone

- *Swan est amphibienne et pour cela, l'eau est l'endroit où elle se sent le mieux.*

- *Swan a éclot avec ces frères et soeurs il y a plusieurs année, acouché d'un père amphibien et d'une mère pécheuse d'huître.*

- *C'était sur les rives du Thabors, près du vieux cèdre d'atlas désormais tout "essaulée". Le jours de la naissance Swam est une très belle histoire mais c'est une autre histoire.*

- *Notre histoire est une histoire de rencontre aussi désirée que surprenante. Une histoire prenant place quelque part à Saint Jacques des Callenques, nichée dans les alcôve d'algues architexturées que laisse apparaître un phénomène marée fragile aux effets luxuriants.*

- *Ce jour là , Swan avait suivi les courants chauds qui partent de la Souface Rennaise vers le sud ouest.*
- *Ce jour là, Swan avait suivi les émotions induites par la conscience collective de la Bogue et en banc organisé c'était dirigé vers Notre Dame des Callenques pour prendre soin de la marée montante.*
- *Cela faisait plusieurs dizainne d'année qu'autour de la Nantes Engloutie était apparu un écosystème régénéré.*
- *Des ossatures d'algues agglutinée c'était peu à peu calcifié avec le temps et l'accumulation des résidus du monde solide . C'est structures ou architexture formaient des réseaux géométriques qui dépassait à marée haute très légèrement de la surface de l'eau, laissant apparaître des niches et des alcoves.*
- *C'est alcôves avec le temps avait accumulé un mélange de nutriment très particuliers, à la fois terrestre et marins, un composte aquatique créant ainsi un biotope unique ayant permis*

l'émergence de plantes comestibles pour les amphibiens, riche en oxygène et facilitant leur allée-retours entre surface et sousface.

- *Malgré tout, cette espace fragile nécessitait un soin particulier pour être maintenu, un équilibre tenu entre ce qu'apporte la marée et la faune de la surface.*

- *Et ce soin n'était pas uniquement prodiguée par l'holobionte de la Bogue et se rendre à Notre Dame des Callenques était aussi une manière de rencontrer d'autres amphibien, de réorganiser la hydrodynamie des bancs.*
-
- *Swann c'était spécifiquement parée de faux-ciles en écaille de Tetra Néon pour signifié qu'elle était dans une prédisposition relationnelle fluide et transbanc.*
- *Et c'est donc les palmes dans le composte, et les yeux bleu metallique que Swann rencontra Onde ou plutôt qu'Onde vint à Swann.*

- *Comment se passe une rencontre entre deux amphibiens issue de banc différent? Et bien c'est très simple ?*

- *Tout d'abord il se regarde dans les yeux, identifiant mutuellement les indices et les attitudes produits par chacun. Puis après un court moment de silence, elle se présente l'une à l'autre en révèlant leur nom*

    - Onde
        - Swann

- *Puis elles entament une discussion pour faire connaissance, chacune parlant de son banc. Swann était insatiable sur son amour de la Bogue. Comment décrire cette incroyable sensation de ne jamais être seul tout ayant toujours l'espace individuel dont on a besoin. Comment d'écrire les chorégraphie spatiale de la vie en banc, la synchronisation des mouvement, la circulation des idées, la mise en commun des besoins et des désirs.*

- *Onde relançait Swann sans-cesse et Swann profitait de chaque monologue pour se plonger peu à peu dans la finesse des question poser par Onde. Onde était magnifiques et ces yeux révèlaient une naïveté qui n'esclypsaiet en rien la brillance de ses intuitions.*

- *Enfin si la discussion et les présentations étaient stimulantes et satisfaisante l'une pouvait inviter l'autre à nager à ses côtés. C'est ce que fit Onde et ce qu'accepta Swann.*

- *Elles nageaeit côte à côte et Swann de plus en plus troublée par le magnétisme d'Onde n'arrivait pas à s'arrêter de parler. Après avoir parler de sa vie à la Bogue, elle poursuivit sur la vie des amphibiens, sur le fait d'être une population interface entre la surface et la sousface et de l'importance de prendre soin de des architextures de Notre Dame des Callenques et la volonté des gens de la surface de contrôler des éclosions des amphibiens*

Puis Swann réalisa.

- *Swann réalisa qu'Onde nageait plus lentement.*
- *Swann réalisa que la discussion sur les amphibiens semblait mettre Onde mal à l'aise*
- *Swann réalisa qu'Ondes semblait aussi avoir besoin de nager à proximité de la surface.*
- *Puis une avalanche de détails se révéla à Swann tout comme elle ne pu s'empêcher de mener une enquête et de chercher des indices.*

- *Après avoir mener son enquête méticuleusement durant les 5 secondes les plus longue de sa vie, Swann avait compris deux choses:*

- *Onde était l'une des amphibienne les plus courageuse qu'elle est rencontrée*

- *Et surtout Swann était en train passer l'un des moments les plus tendres de sa vie.*

- *Alors, Swann réussi enfin à s'arrêter de parler. Elle prit Onde par la nageoire et la guida vers la surface. Leur deux tête hors de l'eau elles regardèrent un long moment dans le silence des vagues et se présentère de nouveau*
    - Swann
        - Onde
- *Swann approcha ses faux-cil couleur Tetra Neon vers Ondes ce à quoi Ondes répondit en mettant en contact ses propre faux-ciles de poisson clown.*
- *Puis, prenant son courage à deux mains, Swan demanda:*

- *Voudrais-tu aller faire une sieste avec moi dans les architextures à Marées basse????*

PAUSE quelques secondes

† Ponyo /

Ponyo est un jeune adulte au genre non défini, rêveur, avec une tendance à la mélancolie.
Ponyo ne sait pas où il est né, mais il sait où il a grandi : tout en haut de la tour des Horizons, au pied de laquelle les vagues de l'océan Atlantique viennent se briser dans une danse lente et répétitive.
Comme tous les jours à l'heure où les Autres se mettent en route pour la pêche, Ponyo se hisse sur le toit de la tour et observe le bal des bateaux glisser sur l'écume. On ne lui a jamais dit pourquoi, mais Ponyo n'a pas le droit d'approcher de la surface. Les Autres lui ont dit que c'était dangereux pour lui, qu'il était spécial, que l'eau de mer pourrait lui être fatal.

C'est peut être dû au fait qu'il n'a pas la peau verte comme eux.

Chaque jour après avoir observé les bateaux, Ponyo va toquer à la porte d'un des habitants de l'immeuble pour discuter, partager du tartare d'algues ou jouer à des jeux de société. Au fil du temps, il apprend à connaître les habitants du 10ème étage, puis du 9ème, du 8ème... On lui a bien interdit de descendre au 7ème, l'étage le plus près de la surface de l'eau. Pourtant, c'est là qu'habite Altar, un voisin amphibien qui est toujours courtois, rieur et qui lui offre régulièrement des mets capturés à la souface, dont Ponyo rafole. Atlar a plusieurs fois invité Ponyo à passer chez lui, mais Ponyo n'avait jamais osé descendre à son étage... Jusqu'à aujourd'hui.

Aujourd'hui, Ponyo se sent courageux et il descend au 7ème étage. Une odeur d'iode émane fortement dans tout le couloir, et l'air semble saturé de sel. Ponyo s'approche de la porte 32 et toque doucement.

- Altar pourrait alors ouvrir la porte simplement couvert par sa serviette de bain, l'air surpris et heureux.
- Un nuage de vapeur venant de la douche récemment prise pourrait soudainement envahir le couloir et envelopper le corps de Ponyo.
- Au contact de la vapeur, Ponyo pourrait ressentir un grand plaisir lui chatouiller la colonne, et sa peau se couvrirait alors de dessins d'écailles.

Ponyo est effrayé par ce mélange de sensations agréable et de modification corporelle. Il prend ses jambes à son cou et va se réfugier sur le toit, au plus loin du 7ème étage. Ponyo n'est

jamais sorti de son immeuble, on ne lui a pas donné le droit. Il rêve parfois de voler comme les oiseaux, et de pouvoir explorer le reste du monde, car il doit bien avoir autre chose, ailleurs ?
Il est alors interrompu dans son flot de pensée par la voix d'Altar, qui l'a rejoint sur le toit, après s'être habillé. Il tient dans sa main deux boissons chaudes et en tend une à Ponyo.

Altar pourrait alors lui dire ce qu'on ne lui a jamais dit : que Ponyo est lui aussi un amphibien, qu'il est fait pour vivre dans l'eau, qu'il peut même respirer en dessous de l'eau et que c'est une sensation incroyable que de nager librement dans l'océan infini.
Il pourrait alors s'approcher du bord du toit et plonger dans l'océan pour inviter Ponyo à le rejoindre.
Ou alors, il inviterait Ponyo à le rejoindre au pied de l'immeuble, sur le ponton en bois, et venir s'asseoir sur un nénuphar quelques mètres plus loin à la surface, afin d'observer ensemble le coucher du soleil.

Personne ne peut comprendre ce que ressent Ponyo à ce moment-là. Lui-même n'avait jamais osé voir l'évidence : il est un amphibien, son corps est fait pour l'eau ! Et il n'a jamais mis un pied dedans.
Téméraire et déterminé, Ponyo observe Altar assis tranquillement sur son nénuphar, et décide de le rejoindre. Sans prendre le temps d'une quelquconque précaution, il saute brusquement dans l'eau. Mais alors, son corps est saturé de sensations nouvelles et très forte, et la peur l'envahit soudainement. Il tente au départ de vaincre sa peur mais il ne sait même pas nager, et se retrouve bien vite sur le ponton, haletant et terrifié.

- Altar pourrait alors lui dire qu'il serait sur le nénuphar tous les soirs à la même heure, et que Ponyo pourrait le rejoindre quand il sera prêt.
- Ou bien, il pourrait être aux côtés de Ponyo sur le ponton. Et il lui dirait alors : "Tu sais, tu n'es pas obligé de conquérir par la force et la souffrance cette nouvelle part de toi. On peut y aller tranquillement, à ton rythme. Tu as tout le temps du monde".
- Altar pourrait ensuite amener Ponyo face à un petit bac, un pédiluve permettant de s'asseoir face à la mer en trempant uniquement ses pieds.

Ponyo s'asseoit et redescend un peu. Il trempe doucement ses pieds dans l'eau tiède, et sans même s'en rendre compte voit ses orteils se décoller pour révéler de petites palmes qui semblent frétiller de plaisir.
Mais bientôt l'eau du pédiluve se vide, et Ponyo se retrouve à sec, frustré. Il n'est pas prêt à quitter ce contact aquatique.

Altar pourrait alors l'amener à un endroit où il peut entrer dans l'océan en ayant pied, c'est un grand escalier en bois qui s'enfonce progressivement vers le fond de l'eau, et permet de s'immerger progressivement.
Ponyo commencerait vaillamment à descendre les marches, mais se sentirait à nouveau envahit d'une peur panique.
Altar pourrait lui enseigner une technique de respiration qui perment d'être à l'écoute de soi, et lui dire : "vois-tu Ponyo, être à l'écoute de l'océan c'est être à l'écoute de soi".

Ponyo apprendrait à respirer calmement et réaliserait alors que le rythme des vagues se mettrait à se caler sur son rythme de respiration. Ou peut être est-ce Ponyo qui insuffle son rythme aux vagues .

L'histoire se termine sur l'image de Ponyo prenant son temps, descendant quelques marches puis en remontant d'autres,

s'arrêtant parfois pour vérifier son souffle, apprenant petit à petit à maîtriser sa peur

et découvrir tout le plaisir de ces nouvelles sensations sur son corps.

FEEL GOOD / Musique algorithmique

C'est la fin de journée,
le soleil baisse rasant l'eau, les habitants de la Bogue se laissent flotter en planche sur le dos dans les quelques cm d'eau chauffés par le soleil. Ils et elles sont en train de se raconter leur journée en regardant le ciel.

Iels sont fatigués d'une bonne fatigue d'exercice, Onde porte une combinaison au motif de branchie et est allongée sur une planche à voile.
L'Holobionte de la Bogue a passé une partie de l'après-midi à rentrer et sortir de l'eau.
Sentant les effets du liquide sur chaque partie de leur corps.
Ressentant la puissance du soleil et la fraîcheur du fond de l'eau sur leur peau.
Jouant de leurs capacités respectives pour s'impressionner et se faire rire mutuellement, ielles expérimentent la photosynthèse de sousface ainsi que l'électrolyse à sec pour faire siffler les lamelles des branchies.

C'est finalement sur des planches à voiles qu'ielles jetèrent leur dévolue sans vraiment savoir comment s'en servir.
En équilibre sur l'une des planches, celui qui fut un jour reflet et qui a depuis pris le nom de Grim effectue en miroir une chorégraphie avec Swann, restée sous l'eau lui servant de reflet.
C'est une danse surfacienne lente et martial que Ponyo connait bien.
Une pratique de la photosynthèse en mouvement ,
Permettant de cueillir les derniers faisceau de lumière au ras de l'horizon
pour oxygéner le corps
d'une caresse crépusculaire .

Onde dans sa combinaison joue depuis un moment avec une orc magnifique.
Il y a quelque chose d'un peu mystérieux avec ce cétacé, installée depuis peu aux abords de la Bogues.
Elle et Onde y sont arrivée à peu prêt en même temps et l'on sent entre ces deux êtres une grande complicité et bienveillance.
L'orc projette de l'eau avec ces évents sur la voile de la planche pour lui donner de l'élan.

Jusqu'ou peut aller la planche à voile avec de telles projections ?
C'est ce jeu auquel tout le monde a joué toute l'apres-midi en se passant la planche à voile de main en main, de nageoire en nageoire, de patte en patte.

Le soir tombe.
Ponyo et Altar commencent à jouer à deviner quelles sont parmi les algues à bulbes celles qui s'illumineront après avoir chauffées toutes la journée.
Chacun en identifie une puis s'assoit sur une bulbes qui remonte à la surface.
Ils s'amusent même à sauter d'algues en algue de bulbe en bulbe

Plus tôt dans la journée, la rencontre avait commencé autour d'un repas car tout le monde adore manger.
Onde avait apporté des plantes de la surface que Swan avait mélangée avec des nutriments récolté à Notre Dames Des Callenques pour préparer un potagers instersticiels.
C'était un pique nique géant sur un grand nénuphar suivie d'une sieste sur des planches à voile.

Onde est allongée sur l'Orc.
Peut-être est-ce parce qu'elle se sent à l'écart mais il semble plutôt qu'elle colle son oreille à la peau de l'animal ? Onde écoute le coeur cétacé battre lentement et remue ses bras en même temps que les nageoires de l'épaulard. Sa peau a une texture incroyablement douce, proche de la peau d'un bébé phoque lisse et couvert d'un léger duvet.

Pendant ce temps Ponyo et Altar qui jouaient sur les globes lumineux ont glissé riant, et gloussent désormais dans les airs maintenant que les globe plannent en éclairant la nuit tombante.

Swan et Grim sont en train de réunir des feuilles de nénuphar pour dresser une grande tablée.
Grim ramène un fruit trouvé l'aprem, une plante confiée par un autre banc, un confit d'algues préparé depuis trois jours en vue de ce moment.
La nuit tombe tout juste, le son lointain de Rennes s'éteint progressivement, les animaux nocturnes s'éveillent et on entends des petits piaillements d'oiseaux et des cris de grenouilles.

L'orc émet un chant très bas et très doux dans une lente modulation qui accompagne les mouvements d'Onde.
Au son de ce bruit très bas, Onde émet un bourdon une octave au dessus, puis Swan rejoint le bourdon d'un regard complice vers Ondes en émettant un son par ses branchies.
D'autres les autres rejoignent vibrant d'une manière d'une autre.
Le banc entame une improvisation légère et joyeuse.

Un pluie tiède commence à tomber, Balthazar au loin émet un son de basse rythmé et grave qui accompagne ce moment multi-créatures.
Swan se dirige vers Balthazar attiré par l'énergie tranquille de son chant et s'éloigne du groupe pour le retrouver
La pluie tombe maintenant depuis quelques minutes et s'intensifie, Swan et Balthazar se laissent tomber en slow motion sous la souface de l'eau. Ensemble iels observent les gouttes de pluie depuis le dessous de l'eau, captivé par le spectacle vibrant de l'averse ponctuée de globes illuminés .
Dans leur chute statique,
Swan et Balthazar sont symétriquement allongés dans le prolongement de l'autre.

Dans le groupe devant la Bogue, les gouttes se mêlent à la composition musicale, la rythmant, et animant palmes et pattes . Certains se mettent à danser, seul ou en groupe, par groupe mouvants, qui se lient et se délient de manière fluide et organique au son de cette improvisation rythmée par la pluie qui produit une musique lancinante et répétitive aux variations subtiles.

A un moment Ponyo se roule en boule contre Altar,
et s'endort au milieu de celleux qui continuent à chanter, danser, murmurer autour.
Ponyo glisse doucement dans un sommeil agréable, dans un rêve ou se rejoue l'écosystème qui le contient.

********** FIN DES NAPPES SONORES ********

La Bogue pulse au rythme de la joie et émet une très légère lueur, attirant au fur et à mesure des pulsations les formes de vies aux alentours
Haut dans le ciel un goéland scrute la scène contemplant le scintillement des bulbes,
le chants océanique de clapotis, des nageoires et de la pluie qui tombe.

Puis il s'éloigne vers le large,
emportant avec lui dans la brume
la musique, les murmures, et le souvenir de ce moment.