

De l'agencement à l'agentivité

Opérer en contexte, opérer avec le contexte



• Fig. 01
30x30 - Poursuite
Installation *in situ*, dispositif lumineux informatisé, 2006
Solo machinique de Samuel Bianchini prolongeant le solo chorégraphique *30x30* de Paul-André Fortier
Coproducton de l'École nationale supérieure d'art de Nancy et du Centre chorégraphique national – Ballet de Lorraine
Place de la gare et tour Thiers, Nancy, nuit du 6 au 7 mai 2006

Au cœur de la ville, de nuit, une puissante projection lumineuse éclaire une grande tour des années 70. Cette lumière blanche est visible à plusieurs kilomètres à la ronde. Elle semble chercher quelque chose. Réalisée en 2006¹, *30x30 - Poursuite* est une installation *in situ* qui fait suite au solo *30x30* du chorégraphe Paul-André Fortier. Sur la place de la gare de Nancy, face à la tour Thiers, est installé un gros projecteur de lumière blanche : une “poursuite”. Ce projecteur est couramment utilisé dans les arts de la scène pour suivre et souligner le solo d’un performeur. C’est également ce type de projecteur qui est mobilisé, à une autre échelle, par les forces de l’ordre pour éclairer un bâtiment lorsque celui-ci est le théâtre d’une intervention. Pendant toute la nuit suivant la dernière du solo chorégraphique *30x30* à Nancy, seule au milieu de la place, la poursuite s’anime pour projeter son faisceau sur le haut de la tour. Loin d’être décoratifs, les mouvements du projecteur et de son

¹ *30x30 - Poursuite*. Solo machinique conçu et réalisé sous ma direction et prolongeant le solo chorégraphique *30x30* de Paul-André Fortier. Place de la gare et tour Thiers, Nancy, nuit du 6 au 7 mai 2006. Œuvre réalisée dans le cadre d’un Atelier de recherche et de création Artem (Arc ElectroShop 5.0) porté par l’École nationale supérieure d’art de Nancy en partenariat avec le Groupe ICN et l’École nationale supérieure des Mines de Nancy. Une coproduction de l’École nationale supérieure d’art de Nancy et du Centre chorégraphique national – Ballet de Lorraine en partenariat avec le Centre Culturel André Malraux – Scène nationale de Vandœuvre-lès-Nancy.

faisceau – inspirés du solo chorégraphique et générés par ordinateur – varient sans cesse et semblent hésitants, ils cherchent autant qu'ils se cherchent : balayages, saccades, arrêts et reprises, incertitudes, tendent à donner un comportement humain à la machine. On ne sait pas trop si ces mouvements sont conditionnés par un opérateur absent ou par le sujet, tout aussi absent, recherché par le faisceau. D'abord perçu à l'échelle de la ville, cet éclairage de la tour interpelle : que se passe-t-il? En rejoignant l'emplacement de la source de l'événement pour comprendre celui-ci, le public est confronté à ce solo machinique : un projecteur qui bouge seul, présenté sur un socle telle une sculpture en mouvement. Ce solo renvoie à lui-même, au temps présent d'un spectacle vivant dont la machine est l'appareillage en même temps que l'acteur principal. Solo qui, en creux, rappelle aussi les présences qui semblent motiver son mouvement, à commencer par celle de Paul-André Fortier.



• Fig. 02
30x30 - *Poursuite*
Installation *in situ*, dispositif lumineux informatisé, 2006
Solo machinique de Samuel Bianchini prolongeant le solo chorégraphique 30x30 de Paul-André Fortier
Coproducteur de l'École nationale supérieure d'art de Nancy et du Centre chorégraphique national – Ballet de Lorraine
Place de la gare et tour Thiers, Nancy, nuit du 6 au 7 mai 2006

“Animer” un tel objet n'est pas sans poser quelques questions aussi élémentaires que fondamentales : comment conférer une dimension vivante à un tel projecteur tout comme à sa projection ? Comment créer un mouvement dont la nature fait que celui-ci semble découler d'une intentionnalité ? Comment faire, qu'en retour, l'on prête une intention à de tels objets et, par là-même, de l'attention ? Dès lors comment concevoir ces objets, si ce n'est en essayant d'épouser leur hypothétique point de vue ?

Lorsqu'on travaille depuis quelque temps sur l'interactivité, les images interactives comme, plus largement, les dispositifs interactifs, rien de surprenant que d'avoir envie de changer de point de vue. Ne parle-t-on pas de vision par ordinateur ? De “sensors”, pour des objets devenus “sensibles” ? Bref, comment ces images et ces objets nous perçoivent-ils et comment pourraient-ils non pas réagir, mais agir et, même, être à l'initiative d'une activité ? Et, si plus que des objets, ce sont des dispositifs, des agencements opératoires ou potentiellement opératoires, comment agencer leur puissance d'action, les doter d'une “agentivité” (agency) qui participe de leur dimension artistique, de leur effectivité et affectivité esthétique ?

Des œuvres qui œuvrent

Si l'interactivité est le plus souvent présentée sur le registre de relations homme(s) / machine(s), de nombreuses œuvres n'ont pas recours à ce mode opératoire et pourtant, sans en appeler à un quelconque public pour se réaliser, elles opèrent, disposant d'une activité en soi ou en rapport avec leur contexte. Depuis l'avènement de la cybernétique un certain nombre d'artistes, à partir de la fin des années cinquante et, plus encore depuis une dizaine d'années, développent ce type de travaux².

Ainsi, de Nicolas Schöffer (*CYSP 1*, 1959) à Fabien Giraud & Raphaël Siboni (*The Outland*, 2009), en passant par Robert Breer (*Float*, 1970), Norman White (*The Helpless Robot*, 1987-2002), Jeppe Hein (*360° Presence*, 2002), etc., si la problématique n'est pas nouvelle - y compris spécifiquement pour des objets animés non-figuratifs - elle mérite toutefois d'être approfondie, ou simplement posée et étudiée, car elle ne l'a jamais été spécifiquement³. Pour comprendre les ressorts et la dynamique propre à ces objets, il est dès lors essentiel de ne pas simplement analyser des résultats, mais bien des processus, des recherches, la façon dont sont élaborées de telles œuvres, soit en ayant un accès privilégié aux artistes et à leur(s) collaborateur(s) (scientifiques associés, ingénieurs, artisans, etc.), soit en trouvant la juste distance pour analyser notre propre investissement pratique et en tirer un profit théorique. État et étude de l'existant historique et contemporain, analyse de pratiques artistiques avec des artistes engagés dans ce champ de création, recherches et expérimentations pratiques menant à des réflexions théoriques, ces approches ne s'opposent en rien : elles donnent lieu à des investigations complémentaires, seul ou plus souvent en équipe.

S'agissant de mieux comprendre les démarches d'artistes excellant dans ces formes d'œuvres, des entretiens ont été menés avec deux d'entre eux : Antoine Schmitt⁴ et Céleste Boursier-Mougenot⁵. Le premier s'est surtout concentré sur des formes graphiques (*Le Pixel Blanc*, 1996 ; *Still Living*, 2006), là où le second réalise des installations matérielles (*scanner*, 2006 ; *off road*, 2013), voire des environnements (*from here to ear*, depuis 1999 ; *révolution*, 2015) qui intègrent le vivant.

² Voir à ce titre l'exposition *Short Cuts* (commissariat Daniel Sciboz, Centre d'art CentrePasquArt, Bienne, Suisse, 18-04-2015 / 14-06-2015) qui rend particulièrement compte de cette correspondance entre les recherches artistiques de la fin des années cinquante jusqu'au milieu des années soixante-dix (sous l'influence de la naissance et du développement de la cybernétique et de l'informatique) et de la période actuelle, depuis une petite décennie.

³ Travaux actuellement menés par l'historien et critique d'art et du design Emanuele Quinz, dans le cadre du projet de recherche "Behaviors : stratégies et esthétiques du comportement entre art, science et design", que nous avons initié et que nous coordonnons ensemble avec le soutien du Labex Arts-H2H avec le partenariat de l'Université Paris 8, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs et du Centre Georges Pompidou (Paris). Cf. : <http://www.labex-arts-h2h.fr/fr/behaviors-strategies-et.html> et <http://diip.ensadlab.fr/fr/article/axe-5-objets-a-comportements> (liens au 15 mai 2015).

⁴ Cf. : "Le travail du temps : programmer un "mode d'être" - Un entretien d'Antoine Schmitt avec Samuel Bianchini", in David-Olivier Lartigaud (sous la dir.), *Art++*, Éd. HYG, coll. Script, Orléans, 2011, pp. 70-75.

⁵ Cf. : "Écoutes à l'œuvre - Un entretien de Céleste Boursier-Mougenot avec Samuel Bianchini", in *États seconds*, catalogue monographique de Céleste Boursier-Mougenot, Éd. Analogues, Arles, avril 2008, pp. 111-171.



• Fig. 03
révolution
 Céleste Boursier-Mougenot
 Pavillon français de la 56^{ème} Biennale de Venise, mai 2015

En regard de ces premières investigations avec d'autres artistes est proposée ici une réflexion sur ma propre pratique afin de mieux comprendre les modes d'élaboration de ce type de travaux : leurs questionnements, méthodes, conditions conceptuelles, moyens pratiques, techniques et esthétiques. Si ces développements sont ancrés dans une pratique, par le travail de théorisation ils visent à s'en émanciper pour pouvoir acquérir une portée plus générique au service d'autres créations et d'autres recherches théoriques⁶.

Quelles sont, en pratique, les questions et les considérations à prendre en compte lorsque l'on cherche à créer des œuvres opérant avec leur contexte ou relevant d'une interaction autonome, générative, mais également contextualisée ? Comment concevoir des œuvres interactives qui, par leur mode opératoire, interpellent leur public sans pour autant que celui-ci y participe ? Comment produire des œuvres qui appellent notre attention et incitent à suivre leur processus, dans la mesure où ces œuvres opèrent ?

En contexte

Si *30x30 - Poursuite* revendique une recherche d'autonomie dans la façon dont elle opère, par son mouvement, cette installation n'en est pas moins contextualisée, étant, de fait, en rapport avec le solo de danse de Paul-André Fortier qu'elle prolonge et avec l'espace urbain dans lequel elle s'inscrit, à commencer par la tour Thiers, sur laquelle le faisceau "s'attache" à chercher en vain une présence.

Sans nul doute, le contexte offre des prises. Il faut considérer le terme "contexte" dans son sens fondamental, suivant son étymologie : "tisser ensemble". Ce tissage textuel peut aussi être pris au pied de la lettre, dans la mesure où il s'agit bien souvent de la façon de capter des éléments du contexte puis de les traduire en texte, en code, pour la machine informatique qui gouverne le dispositif. À l'inverse, on peut s'intéresser également à la façon dont la machine, ou, plus largement, le dispositif, peut effectuer des remontées vers l'environnement perceptible et tangible, comment il informe et, surtout, transforme celui-ci. Pour tenter de démêler autant que possible

⁶ Cette démarche s'inscrit dans la dynamique internationale actuelle du développement de la recherche en art et en design, basée sur la pratique, ou encore de la "Recherche & Création" ou "recherche-crédation" pour laquelle le développement d'une "théorie de la pratique" ou d'une "théorie pratique" doit être envisagé.
 Cf. par exemple : <http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca> (lien au 15 mai 2015)

les fils du tissage, pour comprendre comment on peut concevoir et réaliser de telles œuvres et, surtout, de telles mises en rapport avec des contextes spécifiques mais variables⁷, même s'il n'opère pas, le public est bien évidemment déterminant : comment peut-il être concerné ? Comment peut-il interpréter le rapport qui se joue devant lui, se sentir pris par celui-ci ou dans celui-ci ? Certes, le mouvement, la seule dynamique de ce rapport peut l'entraîner. Cependant, la mobilisation et l'instauration du public seront d'autant plus effectives que l'œuvre offre également des prises symboliques pour l'interprétation, en tension avec le contexte. Les représentations, la physicalité comme le processus du dispositif produisent des formes, en direct, qui peuvent être ressenties et suivies autant qu'interprétées symboliquement par le public, en relation avec le contexte dans lequel il se trouve. Le tissage doit donc permettre d'associer ces différentes dimensions (physicalité, processus et symbolique) intrinsèques aux œuvres - que l'on qualifie de "dispositifs" - pour leur permettre de conjuguer - en contexte et en action- expériences esthétique, symbolique et opératoire. En cela, le modèle qui commence à se dessiner ici n'est pas éloigné de celui des "médias praticables"⁸. Toutefois, dans le modèle relationnel de ces derniers, c'est l'activité du public qui compose pour partie l'œuvre. Ici, c'est le rapport opératoire au contexte et / ou l'opération en elle-même qui conduisent à la réalisation de l'œuvre, à sa mise en œuvre. Du point de vue du public, il s'agit donc de considérer la façon dont ce dernier peut entretenir une relation à des relations, à un ensemble de relations effectives entre un dispositif artistique et son contexte. Ces relations, ainsi données à apprécier, doivent l'être dans l'action, tel un théâtre d'opérations.

Des œuvres en lutte avec leurs conditions de représentation



• Fig. 04
Potential Flag
 Installation interactive, 2008
 Samuel Bianchini
 Exposition *Version bêta*, Centre pour l'image contemporaine, Genève, octobre 2008

⁷ Si nous devons élaborer une typologie d'œuvres interactives ne relevant pas de l'interaction homme / machine, c'est certainement par les différents types de rapports opératoires au(x) contexte(s) qu'il serait certainement possible de le faire.

⁸ Cf. : Samuel Bianchini et Jean-Paul Fourmentraux, "Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre", in *Sociétés* 2007 / 2, n° 96, Éd. De Boeck Université, Bruxelles, pp. 91-104.

Après *30x30 - Poursuite*, j'ai réalisé une série de travaux qui entretiennent différents rapports à leur contexte tout autant qu'à leur public. L'analyse, de l'intérieur, peut permettre de mieux comprendre leur nature et les enjeux de leur conception. *Potential Flag*, installation conçue pour l'espace urbain, est assez révélatrice de la démarche explicitée ci-dessus. Sur un bâtiment est projetée l'image d'un drapeau blanc. C'est une image de synthèse : "virtuelle", elle est entièrement fabriquée par ordinateur. Calculés en temps réel, les mouvements du drapeau répondent précisément au vent capté *in situ* par le dispositif. Blanc, virtuel, potentiel, le drapeau l'est aussi bien par sa dimension technique que symbolique. Perpétuellement en quête de réalisme, l'image de synthèse affiche ses ambitions comme son impuissance à s'ancrer dans la réalité. Cette installation acquiert d'autant plus de force qu'elle est située dans un contexte politique significatif, comme ce fut le cas pour sa première exposition, en Suisse, sur le Centre pour l'image contemporaine de Genève.

Cette installation exemplifie ma démarche dans la mesure où elle couple étroitement symbolique, technique et processus, en contexte et en action. *Potential Flag* aurait pu s'appeler *Virtual Flag*, mais le terme "virtuel" est trop galvaudé. Son synonyme, *potentiel*, l'est beaucoup moins. Cette image, ce drapeau est en puissance, mais restant dans cet état, ne pouvant se traduire en actes, il est également impuissant. Nous sommes face à une image dont le statut technique la situe bien du côté du virtuel : une image modélisée pour être actualisée, affichée suivant un calcul, ici en temps réel. Mais ce statut est à considérer à part égale selon une acception symbolique. S'actualisant sans cesse, cette image cherche à sortir de sa condition : passer du virtuel à l'actuel ; elle cherche à s'élever dans l'échelle de la réalité, à se réaliser et à produire des effets concrets. Comme beaucoup d'images de synthèse, elle poursuit sa quête permanente de réalité, de "photoréalisme". Cet accès à la réalité - ce devenir "drapeau" - va de pair avec sa capacité à incarner une symbolique et à transformer celle-ci en acte. Cette image lutte, en vain, pour s'actualiser et être performative : réclamer la paix. Ou sinon ce drapeau pourrait aussi chercher à se trouver une représentativité, à se draper de couleurs, sa blancheur pouvant renvoyer à son seul support textile vierge. Dans tous les cas, on le voit, cette potentialité associe bien, étroitement, son statut technique à sa possible symbolique. Cette convergence se révèle dans l'action, dans le processus qui constitue son actualisation, via un élément contextuel et bien réel qui sied à ce drapeau : le vent. Il va sans dire que l'inscription de ce drapeau, en pays neutre, dans la ville des ONG, le charge également d'un sens politique, privilégiant la première interprétation sur la seconde et faisant résonner cette lutte intérieure entre impuissance et performativité avec celle des institutions représentées dans cette ville. Ici, le rapport au contexte passe par cette symbolique politique et par l'action du vent, élément naturel tangible mais évanescent qui rend un peu plus dérisoire la recherche de réalité de cette image. Cette lutte sans fin, irrésolue, d'un dispositif de représentation avec ses propres moyens de représentation caractérise une démarche, qui, loin de n'être que personnelle, s'inscrit plus généralement dans une approche artistique de la technique : comment user de cette dernière tout en la questionnant, comment introduire de la réflexivité dans la pratique et la transmettre par l'expérience esthétique de l'œuvre ? Mais aussi, en-deçà, comment, avec la même attitude, (ré)inventer ou (re)découvrir la technique ? *Potential Flag* intègre cette double composante, d'une part, en revenant de façon élémentaire à la nature première de l'image de synthèse et à sa course effrénée vers le photoréalisme -

quitte à se perdre dans la vallée de l'étrange⁹ - et, d'autre part, en développant une nouvelle technique, à l'instar du modèle physique qui a été intégré à l'application Pure Data / Gem¹⁰ (GPGPU_Physical_model.pd) grâce au développement en open source de cette application et de cette installation. Si le dispositif *Potential Flag* est ancré symboliquement dans ce contexte, il l'est physiquement et temporellement par la captation du vent (d'un phénomène naturel) - actualisant et animant l'image en temps réel - et spatialement par la projection adéquate (mapping) de l'image sur un bâtiment, valable aussi pour *30x30 Poursuite* pour la projection de lumière. Ce sont là quelques premiers vecteurs de contextualisation, de mise en rapport opératoire entre dispositif et contexte. S'ils sont notables, comme on le verra, c'est souvent la conjonction de plusieurs de ces vecteurs (suivant la première triade déjà indiquée : physicalité, opératoire, symbolique) qui permettra de faire œuvre. Ainsi le seul mapping vidéo (technique aujourd'hui répandue), même bien réalisé et de façon monumentale, semble difficilement suffisant.

Le cours des choses : produire un événement permanent

Dans cette recherche d'émancipation opératoire de l'œuvre vis à vis du public tout en conservant son ancrage contextuel et sa capacité à nous interpeller, deux vecteurs déjà énoncés peuvent être développés. Le premier peut sembler contradictoire, si nous reprenons le principe d'un dispositif en lutte avec ses propres moyens : comment imaginer une œuvre d'abord en prise avec elle-même et qui, par ce biais, sollicite notre attention, par exemple en faisant appel à notre empathie ? Le second est fondamental : comment le mouvement d'une forme peut-il s'ancrer dans le temps réel et être perçu comme tel ? Et cela en dehors d'un processus interactif (action humaine / réaction du dispositif) qui permette la lisibilité de cet ancrage ? Autrement dit - et c'est une question bien identifiée par Antoine Schmitt, que ce soit dans ses travaux ou dans l'entretien que nous avons mené ensemble¹¹ - comment, par exemple, le mouvement enregistré d'une forme et le mouvement en temps réel d'une forme peuvent-ils être différenciés ? Quelle qualité propre la forme en temps réel pourrait-elle revêtir, qui nous permette de la ressentir comme ancrée dans le présent, c'est-à-dire un contexte temporel ? Une réponse peut être apportée par la nature même de ces œuvres-dispositifs : elles ne se déroulent pas (suite à un enregistrement / enroutement), elles opèrent, mettent en œuvre un processus. Un agencement technique (mais, on l'aura compris, qui peut - doit - être aussi esthétique comme symbolique) produit une opération, fruit d'un ensemble de conditions et de contraintes, comme si le cours des choses se décidait à chaque instant. Comment incarner cette tension : ce qui va arriver pourrait ne pas arriver, ou être autrement ? À la différence d'un fonctionnement mécanique prévisible, cette éventualité peut nous interpeller, nous surprendre, créer des prises envers un possible public. Toutes les formes qui relèvent de l'incertitude - pouvant ainsi nous réserver des surprises - doivent retenir notre attention pour retenir celle du public. En regard du déroulement, il nous faut rechercher les formes pouvant donner lieu à un "événement permanent". Les deux questions qui ouvrent ce paragraphe peuvent être liées : comment concevoir la contradiction interne d'un dispositif et la qualité propre au temps réel ? Même si ce n'est pas une condition nécessaire, une part non négligeable des dispositifs dont nous parlons sont programmés. Comment programmer (écrire à l'avance) pour rendre imprédictible (ne pas pouvoir dire à

⁹ Uncanny Valley : théorie du roboticien japonais Masahiro Mori qui souligne l'étrangeté dérangeante d'un robot se tenant dans une zone de forte ressemblance à un humain sans toutefois parvenir à une parfaite imitation.

¹⁰ Pure Data / Gem (GPGPU_Physical_model.pd)

¹¹ *Op. Cit.*

l'avance) ? Nous le voyons, il nous faut gérer une forme de contradiction (dire contre) pour, cette fois, provoquer des prises, dans le contexte (tisser ensemble) en direction du public. Ainsi, les formes de luttes, d'agonistique, du dispositif avec lui-même, avec ses propres modes de représentation et / ou d'opération, sont aussi à considérer selon cette approche. Non seulement ils créent de la résistance et donc de la distanciation, mais ils créent aussi de l'attente et donc de l'attention, autant que de la frustration stimulant le désir. Nous aurions envie de dire, après Bernard Stiegler, qu'ils constituent "le défaut qu'il faut"¹², mais du côté des dispositifs, d'agencements en grande partie non-humains¹³.

Des œuvres à comportements¹⁴

Œuvrant avec incertitude, ces œuvres nous conduisent à passer de la notion de mouvement à celle de comportement, mais pour les choses : comment animer des objets, au sens le plus fondamental, leur donner vie ? Comment leur conférer une forme d'autonomie ou, tout au moins, provoquer la perception et l'attribution de cette autonomie par la qualité du mouvement de ces objets ? Cette question évacue une "recette" à laquelle beaucoup d'artistes ont eu recours : l'aléatoire ou le hasard ("random"). Il est possible de faire appel à cette dimension pour créer de l'imprédictible, mais il faut la conditionner, car même si nous recherchons l'incertitude, celle-ci doit être construite avec une forme d'intentionnalité, une intentionnalité du concepteur transférée vers le dispositif et à laquelle le public peut s'attacher, dans laquelle il peut se projeter : "ce qui arrive n'arrive pas par hasard". Il y a bien une direction artistique, esthétique des opérations, mais celle-ci se manifeste selon un spectre ouvert ; une ouverture dont il faut habilement régler le degré. C'est ce que nous avons cherché à mettre en œuvre, pragmatiquement, avec l'ingénieure Sylvie Tissot, pour *30x30 Poursuite* : brièvement, avec l'équipe du projet, nous avons pré-enregistré des séquences d'opération manuelle du projecteur (pilote à la souris) pour qu'un montage en temps réel puisse ensuite être effectué informatiquement, en piochant aléatoirement dans ces séquences et avec la possibilité de passer de l'une à l'autre par proximité spatiale de points, en créant des embranchements et des transitions automatiques à la volée entre les séquences, celles-ci n'étant donc quasiment jamais jouées bout-à-bout, en entier. De cette façon, le registre esthétique des mouvements est maîtrisé sans pour autant être capable de prédire ces derniers. C'est aussi cette approche conditionnée mais avec un juste degré d'ouverture - qui peut engager ainsi quelques procédures ayant recours à l'aléatoire - que l'on retrouve dans nombre de travaux d'Antoine Schmitt (par exemple, *Le Pixel Blanc*, 1996, ou *Still Living*, 2006¹⁵) comme de Céleste Boursier-Mougenot (récemment, *Off Road*¹⁶, 2013). On peut noter que c'est en général cette

¹² Cf. par exemple : Quentin Margne, " « Le défaut qu'il faut » : une rencontre avec Bernard Stiegler", *Inferno*, mars 2014. <http://inferno-magazine.com/2014/03/27/le-defaut-quil-faut-une-rencontre-avec-bernard-stiegler> (lien au 15 mai 2015)

¹³ Par exemple, dans *Potential Flag*, nous n'assurons pas la gestion des collisions dans le système masses-ressorts mis en œuvre pour modéliser le textile du drapeau, si bien que celui-ci s'interpénètre lorsqu'il se replie sur lui-même. De la même façon, on peut utiliser la latence dans des systèmes d'interaction homme-machine pour créer une forme de distanciation temporelle, comme c'est le cas par exemple dans mon installation *niform* : www.dispotheque.org/niform (lien au 15 mai 2015)

¹⁴ Œuvres ou objets à comportements [Behavioral Objects], c'est la terminologie que nous avons adoptée dans le cadre du projet de recherche "Behaviors : stratégies et esthétiques du comportement entre art, science et design", *Op. Cit.* Cf. par exemple : Samuel Bianchini, Rémy Bourganel, Emanuele Quinz, Florent Levillain, Elisabetta Zibetti, "(Mis)behavioral Objects. Empowerment of Users vs. Empowerment of Objects" In David Bihanic (sous la dir.), *Empowering Users through Design. Interdisciplinary Studies and Combined Approaches for Technological Products and Services*, Springer International Publishing, Heidelberg, New York, Dordrecht, London, 2015, pp. 129-152.

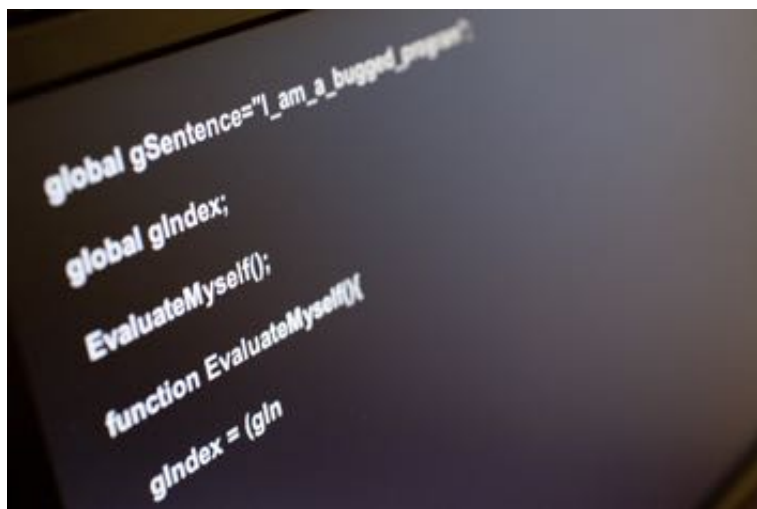
¹⁵ Deux œuvres particulièrement analysées dans notre entretien, *Op. Cit.*

¹⁶ Voir à ce propos l'étude de Sciences cognitives faite sur cette œuvre dans le cadre du projet "Behaviors : stratégies et esthétiques du comportement entre art, science et design" : Florent Levillain, Sébastien Lefort, Elisabetta Zibetti, "Moving on its own: How do audiences interact with an autonomous moving artwork?" *Proceeding of CHI 2015*, 21 Avril 2015. <http://chi2015.acm.org> (lien au 15 mai 2015)

même place qui sera donnée aux phénomènes naturels intégrés dans le cours des opérations de ces dispositifs artistiques, comme c'est le cas dans de nombreuses œuvres de Céleste Boursier-Mougenot à l'instar de *from here to ear* (depuis 1999), *recycle* (2006), *scanner* (2006), et comme pour le vent dans *Potential Flag* (2008), installation dédiée à Céleste Boursier-Mougenot. L'intégration de ces phénomènes n'exclut d'ailleurs pas le recours à de l'aléatoire conditionné, les opérations étant alors la conséquence d'un juste mélange entre exogène et endogène.

Machines à écrire, à la main, maintenant

Revenons aux œuvres à stricte causalité fonctionnelle interne. En 2009, nous en avons créée une avec Sylvie Tissot, ingénieure autant que chercheuse, en particulier en informatique quantique. L'installation en question s'intitule : *En Réalités - I am a bugged program*. Elle met en œuvre un ordinateur ayant pour tâche d'exécuter un programme bogué. Sous les yeux du public, le programme tente d'écrire ce qu'il est : "I am a bugged program". Cette situation paradoxale à plus d'un titre est reconduite au sein même du programme : celui-ci, amené à "évaluer" régulièrement une proposition indécidable, est ainsi confronté à une situation rendant impossible la suite de son déroulement, l'obligeant à sans cesse récidiver. À la manière du paradoxe du menteur, chaque échec condamne sa réussite opératoire mais valide en partie ce qu'il énonce. Différentes vérités qui valent suivant le niveau de réalité selon lequel on les considère. Cette stratification de la réalité est représentée ici par quatre affichages simultanés de ce programme, dont la synchronisation rend perceptible leur source commune. Ainsi sont donnés à voir, en train de s'écrire sur quatre écrans, le texte en langage naturel, le script (langage d'informaticien) de ce programme, le code binaire ("langage machine") qui en est déduit et la représentation quantique qui peut symboliser la valeur de vérité du paradoxe. À la différence de ses congénères, cette dernière propose une alternative au tout ou rien binaire pour prendre en compte des états intermédiaires, des zones d'incertitude permettant, peut-être, de résoudre certaines formes d'indécision. Jouant avec des processus informatiques élémentaires tout en les déjouant, cette installation rend perceptibles, voire sensibles les formes temporelles qui habitent ces dispositifs aujourd'hui quotidiens. Cette œuvre renoue également avec certains pans de l'histoire de l'art travaillant sur l'énonciation et ses représentations, l'Art conceptuel en premier lieu.



• Fig. 05
En Réalités - I am a bugged program

On le voit, cette installation est particulièrement habitée par les réflexions développées ci-dessus sur les processus tendus vers un avenir incertain et tentant ainsi de rendre compte de leur ancrage dans le temps réel. Car, même coupé de toute co-opération avec le contexte, l'ancrage temporel peut donner prise au public ainsi possiblement entraîné à suivre le processus qui se joue sous ses yeux, renforcé par la synchronisation des représentations qui figurent aussi "l'ordre" des opérations, au sens d'une conduite à suivre suivant une certaine organisation¹⁷. Comme avec l'œuvre *30x30 Poursuite, En Réalités* a permis de faire avancer ces hypothèses en les confrontant à leur implémentation. Ce qui, dans *En Réalités*, est sans doute le moins facilement appréciable, car complexe, est relatif à cette quatrième représentation liée aux recherches de Sylvie Tissot sur l'informatique quantique. Or c'est une perspective très stimulante, car elle permet justement de ne plus avoir, fondamentalement, à gérer informatiquement des décisions qui doivent inévitablement être binaires. C'est en particulier ce point que nous avons développé théoriquement, en marge de notre production commune, avec Sylvie Tissot¹⁸.

Keywords s'inscrit aussi dans cette dynamique de recherche et de création, présentant encore plus directement un conflit interne qui se joue sous nos yeux, une véritable agonistique, une mise en scène à l'écran inspirée du test de Turing, appelant lui-même la mise en scène d'un dialogue, si ce n'est d'un conflit sous forme d'interrogatoire. Réalisée en 2011, *Keywords* est une création pour clé USB. Un programme est chargé sur une clé USB ; il semble n'avoir qu'une fonction principale : tenter d'ouvrir la clé USB, d'accéder à son contenu. Mais cet accès est verrouillé par une protection de type "Captcha"¹⁹, une forme de test de Turing qui doit permettre de déterminer s'il s'agit bien d'un être humain - et non d'une machine - qui souhaite ainsi ouvrir la clé. Cette protection aujourd'hui très courante sur internet est un moyen d'éviter des accès, requêtes, inscriptions, ..., automatiques. Elle oblige un humain à reconnaître une suite de caractères générés et déformés par la machine afin de résister aux attaques de logiciels de reconnaissance automatique de caractères. L'utilisateur doit alors saisir manuellement les caractères perçus pour prouver leur bonne interprétation.

Keywords propose de mettre en œuvre ce principe, mais en le limitant aux seules capacités de la machine sur laquelle la clé USB est insérée. Lancé à partir de la clé, le programme génère à l'écran un Captcha. Loin d'être le fruit du hasard, les suites de caractères représentées ici, dans le Captcha, sont des mots, des mots-clés utilisés dans le domaine des sciences cognitives, vaste champ disciplinaire qui tente de concilier sciences exactes et sciences humaines, quantitatif et qualitatif, machinique et humain. Ces mots-clés, tels ceux donnés en introduction de toutes publications scientifiques, sont autant de points d'entrée sur celles-ci puisqu'ils en permettent le classement et l'accès : attention, autism, behaviorism, cognitive emotions, intelligence testing, intensional semantics, lexical content, motivation, objective mode, predicate, qualia, reductionism, self-consciousness, verification, etc.

¹⁷ D'où l'étymologie "ordinateur" : passer des ordres pour mettre en ordre.

¹⁸ Samuel Bianchini et Sylvie Tissot, "En Réalités. Stratification, indexation et disjonction dans la représentation", in revue *Plastik #01 - Etre ici et là : la relativité générale et la physique quantique*, Richard Conte et Olga Kisseleva (sous la dir.), Éd. Cerap - Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, janvier 2010. <http://art-science.univ-paris1.fr> (lien au 15 mai 2015)

¹⁹ « Captcha » est l'acronyme de Completely Automated Public Turing test to Tell Computers and Humans Apart, soit, en français, « test public de Turing complètement automatique ayant pour but de différencier les humains des ordinateurs ». Ce terme, qui est une marque déposée par l'université Carnegie Mellon, a été inventé en 2000 par Luis von Ahn, Manuel Blum et Nicholas J. Hopper de cette université, et par John Langford d'IBM. Le nom "Captcha" peut également être interprété comme "Gotcha", qui signifie, en anglais parlé, "J't'ai eu".

Un autre programme, émanant lui aussi de la clé, tente alors d'interpréter ces caractères pour les saisir automatiquement, en dessous de ceux déformés. À l'affichage vif des mots peu lisibles - des captchas - réplique la saisie automatique mais incertaine, caractère après caractère, de la réponse apportée par le second programme. À défaut de réussir l'interprétation, la machine semble se comporter comme un humain hésitant. Si ces tentatives ont peu de chances d'aboutir, produisant de vains mots approximatifs, le programme d'analyse de formes et de reconnaissances de caractères est pourtant développé pour tenter de s'approcher au plus près de la bonne interprétation.

Mot après mot, tentative après tentative, ces doubles séries de mots à l'écran laissent percevoir leur différence, permettent la comparaison, rendant visibles les difficultés, la lutte d'une machine avec elle-même essayant de se faire passer pour un être humain, afin d'ouvrir son périphérique, une clé, à l'aide de mots-clés qui sont autant de mots de passe.



• Fig. 06
Keywords
Création pour clé USB, 2011
Samuel Bianchini
Une commande du ministère de la Culture et de la Communication, Centre national des arts plastiques
Exposition *Convergence*, Maison Populaire de Montreuil, janvier 2015

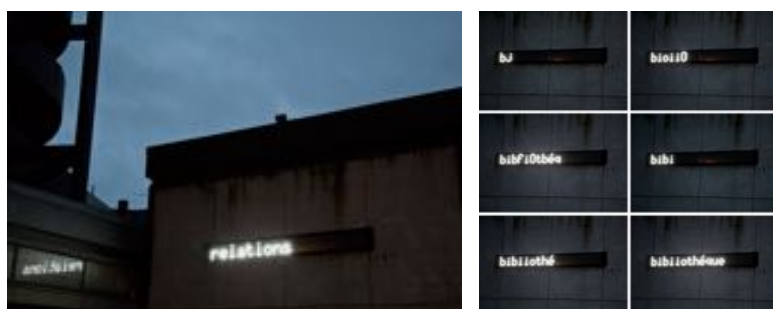
Le conflit intérieur à la machine est d'autant plus visible ici qu'est mis en œuvre un dédoublement représenté par deux fenêtres ; mais comment faire si celui-ci n'est pas figuré de la sorte ? Comment reconduire ce type de lutte qui prend, ici, la forme d'une hésitation ? L'hésitation est bien l'une des figures des plus intéressantes quant à l'expression d'un état d'incertitude permanent devant toutefois donner lieu à des décisions, sans cesse reprises, contredites par un mouvement qui ne trouve pas sa trajectoire spatiale, temporelle comme linguistique. C'est cet état de doute qui a été retenu pour développer, en 2012, une autre proposition déclinée en deux versions : *Enseigne [Tapuscript]* et *Enseigne [Manuscript]*.

Enseigne [Tapuscript] est une œuvre conçue pour le programme Art Campus dédié à la production et diffusion d'œuvres d'art contemporain pour un réseau de campus universitaires français, en rapport avec leurs patrimoines et architectures. Sur un mur extérieur ou intérieur d'un bâtiment du campus universitaire concerné est accroché un grand afficheur à leds blanches. Les lettres qu'il figure sont instables : elles apparaissent, sont remplacées par d'autres, sont effacées pour être écrites à nouveau, mais dans un autre ordre, ... Après quelques instants, parfois, un mot

semble s'afficher, le mouvement s'arrête, puis repart, l'ensemble est effacé pour laisser place à la recherche d'un nouveau sens, d'un nouveau terme à écrire.

Les mots qui apparaissent ainsi relèvent d'un vocabulaire approprié : ils ont été empruntés et sélectionnés pour représenter des spécificités du langage utilisé dans les formations ou la recherche, ou tout simplement la vie sur le campus en question.

De jour comme de nuit, ces mots cherchent à se former, comme saisis par des mains invisibles agissant sur un clavier à distance. Ce tapuscrit permanent semble relever de mouvements dont la fragilité et l'hésitation incarnent une intentionnalité humaine en formation ou en recherche. Balbutiante ou parfois davantage déterminée, cette écriture maladroite interpelle son public possiblement sur son terrain, son registre linguistique. Il appelle également à remonter le cours de ce qui le forme et le motive : "qui" produit cela ? Pourquoi ? Comment ? À qui appartiennent ces mots ? Qui les cherche ?



• Fig. 07 et 08

Enseigne [Tapuscrit]

Installation in situ, 2012

Samuel Bianchini

Commande du Théâtre de la Cité internationale dans le cadre du programme "Art Campus", avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication, en partenariat avec le réseau "Art+Université+Culture"

Coproduction : Centre de valorisation du Patrimoine de la Cité internationale universitaire de Paris

Commissariat : Contexts, Paris - Belleville

Cité universitaire internationale de Paris, Bâtiment Avicenne, novembre 2012

Enseigne [Manuscript] reprend un principe similaire, mais avec une différence fondamentale. Il s'agit, dans cette version, d'une écriture manuscrite incarnant ainsi une sorte de double personnalité, machinique et humaine : comment une machine peut-elle écrire "à la main" ?²⁰ Pour produire cette écriture sur un mur, à l'échelle de la ville, de jour comme de nuit, c'est le laser qui a été retenu (évoquant aussi les divers mouvements des révolutions arabes qui ont souvent utilisé cette technique de projection urbaine). Le trait de lumière verte écrit des lettres, un mot, parfois une courte expression. Il écrit en permanence, avec un trait hésitant, "manuscrit". Parfois, il s'efface ou se rature. Achève ses mots, ou n'y parvient pas.

Très puissante, cette source d'écriture lumineuse peut être placée à grande distance de son support de projection : à plus de 200 mètres pour la version de 2013, sur le bâtiment Avicenne de la Cité universitaire internationale. Cet important écart entre la projection et sa source permet de mettre en retrait cette dernière, voire de la cacher, créant une disjonction dans la relation de cause à effet, une disjonction qui renforce le questionnement : "d'où cela vient-il ?" se conjugue à "qui écrit ?". Cette mise à l'écart de la source de la causalité, aussi triviale soit-elle, est un facteur de mobilisation à ne pas sous-estimer, car elle incite à se glisser dans l'écart pour

²⁰ C'est, d'une toute autre façon, cette tension qui est également à l'œuvre dans l'installation *bios* (2007) de Robotlab, un bras robotique écrivant la bible en caractères gothiques, à la plume : <http://www.robotlab.de/bios/bible.htm> (lien au 15 mai 2015)

comprendre, tenter des hypothèses ou pour se projeter, imaginer que l'on puisse prendre une place dans le dispositif, en devenir une cause.



• Fig. 09 et 10
Enseigne [Manuscript]
Installation *in situ*, 2013
Samuel Bianchini

Commande du Théâtre de la Cité internationale dans le cadre du programme "Art Campus", avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication, en partenariat avec le réseau "Art+Université+Culture"
Coproduction : Centre de valorisation du Patrimoine de la Cité internationale universitaire de Paris
Avec le partenariat de DEF1
Commissariat : Contexts, Paris - Belleville
Cité universitaire internationale de Paris, Bâtiment Avicenne, avril 2013

Si ces dernières créations reposent toutes sur des systèmes d'écriture, elles sont, de façon plus générale, l'expression d'un système de représentation en lutte avec lui-même, en prise avec ses propres conditions. Ainsi exposées sous nos yeux, elles peuvent d'autant plus nous prendre à partie que leur lutte est vaine ou tout au moins sans fin mais bien présente, pouvant provoquer une forme d'empathie chez leur public en même temps qu'une prise de conscience quant à ce que sont les conditions de ces dispositifs à la fois opératoires et symboliques. Des dispositifs, qui, en opérant, relèvent tout autant du spectacle vivant que des arts plastiques, ce qui n'est pas sans poser problème dès qu'il s'agit de les exposer, devant concilier temporalité événementielle et temps de l'exposition, dans une sorte d'événement permanent, d'événement maintenu.

En opérant selon certaines données de leur environnement (comme le vent pour *Potential Flag*), en étant simplement contraint par celui-ci (la tour, comme espace limitant les mouvements de la projection pour *30x30 - Poursuite*), en intégrant une symbolique contextuelle (le lexique, dans *Enseigne*), en mettant en œuvre leurs propres référents (les différents niveaux de représentation dans *En Réalités*, ou les deux types d'écriture, comparables, dans *Keywords*), ou même, plus fondamentalement, en se débattant avec leurs conditions (matérielles, logicielles, symboliques, techniques), tous ces dispositifs sont l'expression de différents rapports à leur contexte. Certes, ces œuvres-dispositifs n'offrent pas de prises effectives à leur public qui ne peut intervenir facilement dans le cours de leur réalisation, mais elles donnent à saisir, à interpréter et à vivre des opérations de diverses natures.

Toutes tissent un rapport au contexte, un rapport effectif à une réalité qu'elles coconstruisent, dont elles sont parties prenantes, en acte. Ces œuvres disposent d'une agentivité ; elles donnent à percevoir des rapports d'interdépendance. À l'*In Situ*, se conjugue l'*In Actu*²¹ : ici et surtout maintenant. En “main-tenant” ces rapports au contexte, ils y participent et nous entraînent à y prendre part, à nous mobiliser affectivement et, peut-être, effectivement.

Bibliographie

“Le travail du temps : programmer un “mode d’être” - Un entretien d'Antoine Schmitt avec Samuel Bianchini”, in David-Olivier Lartigaud (sous la dir.), *Art++*, Éd. HYX, coll. Script, Orléans, 2011, pp. 70-75.

“Écoutes à l’œuvre - Un entretien de Céleste Boursier-Mougenot avec Samuel Bianchini”, in *États seconds*, catalogue monographique de Céleste Boursier-Mougenot, Éd. Analogues, Arles, avril 2008, pp. 111-171.

BIANCHINI Samuel, BOURGANEL Rémy, QUINZ Emanuele, LEVILLAIN Florent, ZIBETTI Elisabetta, “(Mis)behavioral Objects. Empowerment of Users vs. Empowerment of Objects” In David Bihanic (sous la dir.), *Empowering Users through Design. Interdisciplinary Studies and Combined Approaches for Technological Products and Services*, Springer International Publishing, Heidelberg, New York, Dordrecht, London, 2015, pp. 129-152.

BIANCHINI Samuel, TISSOT Sylvie, “En Réalités. Stratification, indexation et disjonction dans la représentation”, in revue *Plastik #01 - Etre ici et là : la relativité générale et la physique quantique*, Richard Conte et Olga Kisseleva (sous la dir.), Éd. Cerap - Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, janvier 2010. <http://art-science.univ-paris1.fr> (lien au 15 mai 2015)

BIANCHINI Samuel, FOURMENTRAUX Jean-Paul, “Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre”, in *Sociétés 2007 / 2*, n° 96, Éd. De Boeck Université, Bruxelles, pp. 91-104.

DURING Elie, JEANPIERRE Laurent, KIHM Christophe, ZABUNYAN Dork (sous la dir.), *In actu - De l'expérimental dans l'art*, Éd. Les presses du réel, Dijon, 2009.

LEVILLAIN Florent, LEFORT Sébastien, ZIBETTI Elisabetta, *Moving on its own: How do audiences interact with an autonomous moving artwork?*. Proceeding of CHI 2015, 21 Avril 2015. <http://chi2015.acm.org> (lien au 15 mai 2015)

MARGNE Quentin, “ « Le défaut qu’il faut » : une rencontre avec Bernard Stiegler”, *Inferno*, 27 mars 2014. <http://inferno-magazine.com/2014/03/27/le-defaut-quil-faut-une-rencontre-avec-bernard-stiegler> (lien au 15 mai 2015)

²¹ Terme emprunté à : *In actu - De l'expérimental dans l'art*, Elie During, Laurent Jeanpierre, Christophe Kihm, Dork Zabunyan (sous la dir.), Éd. Les presses du réel, Dijon, 2009.