

La performance

Quand faire, c'est dire

À la convergence de trois domaines

L'interactivité est une dimension supplémentaire essentielle des médias du XXI^{ème} siècle, comme l'a été l'ajout du mouvement à la photographie avec l'apparition du cinéma. Les modes de représentation contemporains sollicitent ainsi la participation active de leur public pour leur pleine réalisation, que ce soit pour jouer à un jeu vidéo, danser dans un dispositif interactif, se géolocaliser sur un plan, déambuler dans Second Life ... Cette implication du public s'effectue selon des modalités qui engagent toujours davantage le corps. Loin de principes relevant de simples boutons sur lesquels appuyer, ce sont des gestes de plus en plus évolués qui sont en prise avec ces nouveaux dispositifs. De toutes parts, ces gestes sont à la fois valorisés et sollicités : ils sont appareillés pour être intégrés aux nouveaux modes de représentation qui en dépendent également. Si ces interfaçages méritent d'être analysés, c'est ici la nature de ces gestes en prise avec ces types de dispositifs qui nous intéressent : comment qualifier ces gestes pris dans ce contexte ? Que comportent-ils de singulier ? Quel type d'opération fondamentale effectuent-ils ? Comment conjuguent-ils représentation et opération ? Dimensions symbolique et opératoire, dans l'action ? Doivent-ils être définis par leur intentionnalité et / ou par leurs objectifs ? Relèvent-ils d'une pratique instrumentale, ou, sinon, de quelle autre forme de pratique ou usage ?

Les questions sont multiples et le programme ambitieux. Plutôt que de tenter d'apporter des réponses point par point ou de prétendre à l'exhaustivité, c'est une hypothèse générale mais fondamentale qui est proposée. N'y aurait-il pas une catégorie particulière d'action humaine qui serait en train d'apparaître dans ce contexte : la "performance" ?

Se construisant dans son rapport à des dispositifs informatiques de représentation, cette *forme* de gestes serait à situer au croisement des champs de l'informatique, de la performance - telle que développée dans les arts - et de la performativité - relevant initialement de la linguistique¹.

Ce sont donc ces trois champs disciplinaires qu'il nous faut tour à tour examiner au prisme de notre hypothèse et de leur convergence.

Performance

Dès les années soixante, les arts plastiques ont pris de plus en plus en compte les corps et les gestes des créateurs, d'une part, et de leur public d'autre part. Depuis le mouvement Fluxus, des articulations fortes existent ainsi entre arts plastiques et arts vivants, en particulier à travers les différentes formes de la performance : happening, action, event, etc. Comme on a pu le voir à travers les performances fondatrices

¹ Cette hypothèse était déjà annoncée dans mon essai, *Exp. - De l'expérimental à l'expérimentable*, in *In actu - De l'expérimental dans l'art* sous la dir. de Elie During, Laurent Jeanpierre, Christophe Kihm, Dork Zabunyan, Éd. Les presses du réel, Dijon, déc. 2009, pp. 285-304. Je la développe donc ici.

d'Allan Kaprow, à la fin des années cinquante, poursuivant et radicalisant l'attitude de Jackson Pollock, il s'agissait dès lors de valoriser directement le geste de l'artiste plutôt que son seul résultat. Dans le même temps, c'est aussi la présence, le corps puis le geste du public qui ont été, toujours plus, impliqués dans l'œuvre, en particulier avec le développement des "installations" intégrant progressivement les technologies de leurs époques : Art Minimal, installations vidéos² puis installations interactives.

Ce mouvement peut être reconnu comme précurseur de ce qui s'est récemment produit dans le média emblématique du XXI^{ème} siècle³, le jeu vidéo. En effet, celui-ci prend de plus en plus en compte les gestes et les corps, à l'instar des acteurs dominants du marché : console Wii de Nintendo, Kinect de Microsoft, PlayStation Eye et Move de Sony, ... sans même parler des dispositifs mobiles qui intégreront, très bientôt, les activités gestuelles les plus fines en accord avec des déplacements à l'échelle du territoire (géolocalisation)⁴.

Performatif

La définition initiale de la *performativité* a été proposée dans le champ de la linguistique par John Langshaw Austin⁵ au cours d'un ensemble de conférences qui ont permis de constituer cet ouvrage fondamental : *Quand dire, c'est faire*. Austin propose d'emblée de distinguer deux catégories d'énonciations : le constatif et le performatif. Par opposition au constatif, le performatif caractérise les « cas où *dire* une chose, c'est la faire [...]. Ou encore, des cas où *par le fait de dire* [*by saying*], ou *en disant* [*in saying*] quelque chose, nous faisons quelque chose. [...] l'énonciation performative ne dit pas, ou ne se limite pas à dire, quelque chose, mais [elle] fait quelque chose ; [elle] n'est pas un compte rendu, vrai ou faux, d'un phénomène. »⁶. Parmi les exemples qu'Austin propose, on peut retenir : « "Je baptise ce bateau le *Queen Elisabeth*" - comme on dit lorsqu'on brise une bouteille contre la coque. »⁷. Si Austin, suivant la mise à l'épreuve qu'il fait subir à cette catégorie, semble finalement en douter⁸, nous en retenons toutefois le principe dans le contexte, les "circonstances"⁹ qui sont les nôtres.

Quels que soient les catégories et leurs degrés de raffinement proposés tour à tour par Austin, celui-ci cherche bien à caractériser ces actes de langage : des

² Cette relation entre Art Minimal et Installation vidéo peut être exemplifiée par la mise en regard de l'installation *Die*, 1962, de Tony Smith et *Going around the Corner Piece*, 1970, de Bruce Nauman.

³ C'est cette place que Stéphane Natkin attribue au jeu vidéo, certainement à juste titre, in *Jeux et media au XXI siècle*, Éd. Vuibert, Paris, 2004.

⁴ C'était déjà le propos de mon intervention intitulée « Sur place : une double mobilité – Mobilité située et mobilité en situation », in *Mobile-Immuable*, Journées d'étude du programme *Formes de la mobilité* de l'équipe de recherche Esthétique des nouveaux médias, Université Paris 8, 9 janvier 2008. Cf. www.ednm.fr

⁵ John Langshaw Austin, *Quand dire, c'est faire*, Coll. "Points", Éd. du Seuil, Paris, 2002, 1970 pour la 1^{ère} ed. française. Traduit par Gilles Lane de *How to do Things with Words*, Oxford University Press, 1962.

⁶ *Idem*, p. 47, p. 57.

⁷ *Idem*, p. 41.

⁸ À mesure de ses avancées, Austin semble délaisser ces deux catégories au profit d'un raffinement plus important : « la dichotomie performatif/constatif [...] qui, nous le voyons à présent, doit être abandonnée au profit de familles plus générales d'actes de discours, liés entre eux et se recouvrant les uns les autres », pp. 152-153. Après avoir introduit le principe d'un performatif explicite et d'un autre primaire, Austin propose trois autres sortes d'actes de langage : le locutoire, l'illocutoire et le perlocutoire qui, en quelque sorte, graduent davantage le recouvrement de l'énonciation et de son effectuation intentionnelle (Cf. huitième conférence, p. 115). Se saisissant principalement de l'illocutoire, Austin, pour finir, introduit « cinq classes d'énonciations - établies en fonction de leur valeur illocutoire » (p. 153) auxquelles il donne les noms suivants : Verdictifs ; Exercitifs ; Promissifs ; Comportatifs ; Expositifs. Sur ce nouveau découpage, il n'exclut pas d'ailleurs, « de procéder à une classification tout à fait nouvelle » (p. 154) ...

⁹ Nous utilisons à dessein ce terme cher à Austin, car les conditions (y compris "conventionnelles") doivent le plus souvent être réunies pour assurer l'effectuation du langage et donc son caractère performatif : c'est « la question des "circonstances appropriées" », p. 48.

énonciations qui *font* quelque chose plutôt que de la *dire*. Soit le langage y est considéré comme indispensable accompagnateur de l'action (c'est la caractéristique principale de l'"illocution") : on fait tout EN disant. Soit le langage est LE moyen d'agir : c'est PAR le langage que l'on produit quelque chose (Austin parle alors de "perlocution"). Du recouvrement de l'acte de dire et de faire à leur fusion, en prenant en compte leurs conditions ("circonstances") de réussite ou d'échec, Austin propose plusieurs strates de catégories qui, loin de s'exclure, semblent finalement se répondre et s'organiser autour de ses deux polarités initiales : le constatif et le performatif. Le performatif caractérise cette synthèse entre langage et action dans laquelle le langage acquiert directement un rôle "instrumental" : il fait.

Informatique

Le contexte qui nous intéresse est bien celui des relations humaines avec - et par l'intermédiaire - des dispositifs informatisés. Toute la capacité de l'informatique réside dans sa force de traduction d'une part de plus en plus conséquente de la réalité symbolique et maintenant tangible en information quantifiable et calculable, grâce à des opérations logiques, des algorithmes inscrits dans des programmes. Par des processus d'interprétation successifs, en cascade¹⁰, tout finit par être converti en texte, en langage formel qui peut ainsi, au plus bas niveau, rejoindre les structures matérielles de la machine. Pour préparer cela, l'informatique convoque une activité humaine principale : la formalisation¹¹. En amont des opérations produites par la machine, ce processus de formalisation repose sur l'analyse de ce que l'on veut faire faire à cette machine - le découpage en sous-problèmes - et leur interprétation logique permettant leur conversion en langage formel afin de préparer leur implémentation, leur traduction en programme, en langage opératoire.

Ces opérations peuvent être interactives, ouvertes sur leur environnement lors de leur effectuation ; elles peuvent même en dépendre. Elles doivent ainsi être en mesure de se dérouler suivant des données acquises au cours de leur exécution. Le programme réserve alors des places¹² à ces données selon lesquelles il opérera. Cette capacité du programme à être complété¹³ et à dialoguer ainsi avec l'environnement passe par son interfaçage avec ce dernier via un dispositif matériel et en particulier via des capteurs. Ces derniers peuvent fonctionner à distance comme embarqués, par exemple par, sur (ou dans ?) le corps dont ils sont chargés d'analyser certains types d'activité¹⁴ et, en particulier, les gestes.

Performance

Dans notre contexte, les gestes dépendent en effet d'une forme d'appareillage spécifique, mais pourtant aujourd'hui courante : ils sont pris dans une relation opératoire avec des dispositifs interactifs. Ces gestes doivent être appréhendés pour

¹⁰ C'est le principe de « compilation généralisée » énoncé par Jean-Pierre Desclés : *Cognition, compilation et langage*, in Gérard Chazal et Marie-Noëlle Terrasse (coord. par), *Philosophie du langage et informatique*, Éd. Hermès, Paris, 1996, p.105.

¹¹ J'ai déjà développé cette notion dans *Œuvre variable. Configurer, conditionner, programmer l'image*, in Art++, (sous la dir. de David-Olivier Lartigaud), Coll. *Script*, Ed. HYX, Orléans, 2011, pp. 241-258. Texte dans lequel j'introduis la notion de "performance".

¹² Cf. *Idem*

¹³ On pourrait également employer le terme "complétude" utilisé par Umberto Eco dans cet ouvrage de référence fondamental pour nos réflexions : *L'Œuvre ouverte*, traduit de l'italien par Chantal Roux de Bézieux, Coll. "Points Essais", Éd. du Seuil, Paris, 1965.

¹⁴ Sur ces questions et en particulier la gradation de la captation selon la distance aux corps, cf. mon essai *Exp. - De l'expérimental à l'expérimentable*, Op. Cit..

leurs propres qualités en même temps que pour leurs effectivités et la façon dont ils informent et sont informés par les dispositifs interactifs. Si le développement des dispositifs interactifs implique et conditionne des actions corporelles pouvant relever, de plus en plus, de la performance, ils nécessitent toujours de recueillir des “inputs” interprétables sous forme de langage. *In fine*, dans ces conditions, que ce soit de façon explicite - à la manière d'un clavier sur lequel nous saisissons des caractères typographiques - ou implicite, le geste est considéré, pour et par le dispositif, comme “acte de langage”. Non pas comme une parole - en tant que fait symbolique - faisant acte ou impliquant que les choses soient actées, mais une action corporelle pouvant être interprétée à partir de ses qualités et quantités d'action pour être comprise et “ordonnée” comme information, c'est-à-dire, pour le dispositif comme langage formel. “Quand faire c'est dire” : par la rencontre qu'ils effectuent entre performance et performativité, les gestes de l'interactivité informatisée donnent lieu à ce que nous appelons “performation”. Celle-ci sera d'autant plus affirmée que les gestes pourront être reconnus sous le régime de la performance tout en restant effectifs pour les dispositifs informatisés. Cette dynamique pourrait paraître contradictoire ou, tout au moins, fondée sur une divergence : rejoignant la performance, les gestes cherchent à s'émanciper, y compris des contraintes technologiques. Mais ces dispositifs informatisés tendent à capter toujours plus subtilement les activités de leurs environnements et de leurs acteurs (humains, en premier lieu), et, pour cela, à s'y adapter et à les “infiltrer”, à l'instar du “pervasive computing”. Cette double dynamique - émancipation du geste / informatisation spatiale, ambiante et diffuse - est celle qu'on observe aujourd'hui. Elle représente un des enjeux fondamentaux de la recherche comme de la création dans le domaine incontournable des relations homme / machine et bientôt homme / machine / homme.

Geste : usage, pratique et expérience esthétique

Considéré dans son acception la plus large, comme action humaine avec le corps, un “geste” est, généralement, intentionnel quant à son mouvement propre, mais pas nécessairement quant à ce qu'il produit. Il n'est pas non plus forcément conduit, dirigé par des objectifs ; de surcroît, quand ces derniers sont tiers, qu'ils représentent des fins anticipées, pour lesquelles il faut passer par des moyens qui sont autant d'étapes.

Travailler avec des dispositifs interactifs est aujourd'hui trivial ; ce sont alors les besoins et objectifs de production - définis, le plus souvent, au préalable - qui guident les intentions et peuvent s'appuyer sur une préparation en amont (apprentissage, etc.).

Qu'en est-il, au contraire, dans le cadre d'actions qui ne sont pas structurées par de telles nécessités, qui ne relèvent pas de l'usage guidé par l'utilité et la production tierce, mais de formes de pratiques d'abord motivées par l'expérience esthétique, à l'instar de la fréquentation d'installations artistiques interactives, ou, pour partie, de la danse ?

“Usage”, d'une part, et “expérience esthétique” d'autre part, forment ainsi deux polarités pour le geste. La première implique une vectorisation du geste conduite par des objectifs, et même une forme d'“ustensilité” du geste lorsque ces objectifs sont

tiers. La seconde participe davantage d'une réflexivité, ou simplement d'une corporalité, d'une présence à soi par le corps¹⁵.

Si les gestes peuvent relever d'une *action transitive* ou d'une *action immanente*¹⁶, de moyens d'action ou de fins en soi, ils comportent toujours, inéluctablement, un caractère réflexif qui pondère leur dimension transitive, ne serait-ce que parce qu'ils se rappellent à nous, par exemple, par la douleur ou, l'épuisement. Mais le curseur de la transitivité, de la définition des gestes par leurs objectifs est un bon indicateur sur l'échelle qui conduit de l'expérience esthétique à l'usage, de la réflexivité à l'ustensilité, du désir au besoin¹⁷. Autrement dit, les questions pourraient être : Qu'est-ce que cela me fait ? Ou, qu'est-ce que cela fait ou permet de faire ? Et, plus les objectifs sont indirects, plus ils nécessitent une chaîne d'actions importante avant d'y parvenir, et plus la projection mentale pour préparer ces opérations a des chances de l'emporter sur la réflexivité corporelle.

Au milieu de cette bipolarité ("expérience esthétique / usage"), quelle serait alors la place pour la pratique ? La pratique s'inscrit dans un entre-deux ; elle est conduite par une intentionnalité qui nécessite une concentration aussi bien sur le corps lui-même que sur sa production directe, alternativement ou simultanément, à la manière des sportifs ou des interprètes dans le domaine musical. Le champ de la performance lui-même oscille entre ces deux polarités : il couvre aussi bien des pratiques corporelles proches de la danse - et parfois du sport et de ses exigences de dépassement de soi - que des actions appareillées mettant en scène un processus de production, à la manière des happenings d'Yves Klein et des actions de Joseph Beuys, ou des performances questionnant cet appareillage comme celles de Stelarc. Dans tous les cas, qu'ils soient appareillés ou non, les gestes effectués dans le cadre d'une performance mettent quasiment toujours en œuvre et en valeur des qualités qui leur sont propres ; ils ne peuvent être rabattus sur leur seule productivité et, encore moins, leur ustensilité.

Geste autonome, geste chorégraphique et geste instrumental

Dès lors que le champ de la danse contemporaine est en prise avec des dispositifs - des agencements techniques opératoires - qui conditionnent les mouvements corporels, les performances deviennent "instrumentées" et obligent à une approche singulière du geste : le geste tend à garder son autonomie - il vaut pour lui-même, comme le plus souvent dans la danse - mais il est aussi instrumenté, contraint et potentiellement producteur. L'approche du geste est donc double : par le geste lui-même et par le dispositif. Elle nécessite aussi, naturellement, une attention

¹⁵ Cette double polarité du geste rejoint, dans une certaine mesure, la différence entre action immanente et action transitive. « L'action transitive est celle qui modifie un être autre que l'agent. [...] Elle s'épuise ou du moins se dépense dans son effet, par opposition à [l'action immanente] qui le produit par sa seule volonté, sans que sa capacité d'agir soit diminuée par cette production », André Lalande, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, en deux volumes, Éd. Quadrige / Presses Universitaires de France, 3^{ème} édition, Paris, 1993, volume 2, p. 1151.

¹⁶ « L'action transitive est celle qui modifie un être autre que l'agent. [...] Elle s'épuise ou du moins se dépense dans son effet, par opposition à [l'action immanente] qui le produit par sa seule volonté, sans que sa capacité d'agir soit diminuée par cette production », André Lalande, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, en deux volumes, Éd. Quadrige / Presses Universitaires de France, 3^{ème} édition, Paris, 1993, volume 2, p. 1151.

¹⁷ Cette double polarité pourrait également être utile pour mieux penser la distinction entre art et design, non pas - comme cela est couramment fait - par l'amont - le cadre de l'initiation du projet (commande, cahier des charges pour le design) -, mais par l'aval, ce qui peut être fait avec la création, en particulier par le public. Une problématique vive au moment où les arts contemporains sont eux aussi pris dans des questionnements sur l'usage et où le design (en particulier via le "critical design") se rapproche des arts et de leurs modes de valorisation. C'est cette approche que j'ai exposée lors de ma conférence intitulée *Art ou design interactifs : quelles fonctions et à quelles fins ?*, dans le cadre de la journée d'études "PraTIC", *Le design numérique : discours et réalités*, organisée par Etienne Pereny et Etienne Armand Amato (Laboratoire Paragraphe, Université Paris 8) à l'École de l'image "Les Gobelins", le 1^{er} juin 2010.

particulière au rapport “geste / dispositif”. Celui-ci se fonde d’abord sur les opérations effectuées entre le geste et le dispositif, leur relation de cause à effet. Ce rapport n’est pas forcément la source d’une production tierce, il peut se suffire à lui-même en renvoyant sur ce qui le construit : le dispositif et, peut-être davantage, le geste, dans un contexte de danse. Cette concentration sur le geste, le dispositif ou le rapport entre les deux, vaut aussi bien pour l’élaboration de la création que pour son appréhension par le public : sur quoi porter son attention ? Trouver un équilibre n’est pas simple. Lorsque c’est le dispositif ou le rapport qui est privilégié, on verse vite dans la démonstration : valorisation du dispositif lui-même ou de ce que l’on peut faire avec ; ou, pire : ustensilité, dans le cas d’une transivité focalisée sur le dispositif. À l’inverse, si la concentration est toute tournée vers le geste, à quoi bon lui adjoindre un dispositif ? C’est donc bien l’équilibre dans le rapport qu’il faut chercher, un équilibre pas nécessairement constant, plutôt alternatif, progressif ou variable, à apprécier dans le temps ; un équilibre entre geste autonome, chorégraphique et geste instrumental.

Expériences chorégraphiques

Cette question s’est posée, lorsque, avec Thierry Fournier puis Sylvain Prunec, nous avons créé le dispositif interactif pour danseur et spectateurs *REANIMATION*¹⁸. Outre la difficulté de concevoir un dispositif symétrique - interactif simultanément pour le public et le danseur, installation en même temps que scène - il est apparu essentiel d’ajuster le geste chorégraphique selon ses qualités propres en même temps que ses facultés à faire ressentir ou comprendre son processus de production sonore. Mais, dès lors que la lisibilité entre geste et dispositif est évidente et maintenue dans le temps, alors la production l’emporte, comme une sorte de réification au détriment du geste. Cette question s’est de nouveau imposée lors de ma participation - aux côtés de Myriam Marzouki -, à la mise en scène de *Hélène, Mode d’emploi*¹⁹, pour laquelle nous avons mis en place un dispositif représentant le processus de construction d’un personnage en image de synthèse selon l’interprétation vocale des comédiens. Mais, même constat que pour *REANIMATION* : en tant que créateur, il semble falloir toujours travailler quelques degrés au-dessus de ce que l’on perçoit et l’on sait ; sinon, le rapport performance / dispositif pourrait bien s’avérer - pour le public - inopérant et proposer, non pas un dialogue, mais deux monologues, l’un humain et l’autre machinique, perdant tous deux de leur sens. Trop de subtilité risquant d’être surtout facteur d’incompréhension, que faut-il faire ? C’est peut-être ici que ce rapport est d’abord à considérer dans sa dynamique, en optant pour une “lisibilité” variable. Exemple : si, en tout début de spectacle, on s’abstient de toute explicitation du rapport, on appelle l’attention du public, on l’incite à comprendre ; mais, sur la base de cet état et avant d’arriver à un point de détachement, voire de rupture, l’on pourra ensuite présenter davantage le rapport, dans un mouvement rassurant, pour s’en redétacher ensuite ; car une fois la compréhension des modes d’attachement donnée, on peut jouer avec. Attachement et détachement, variations entre les deux, comme une sorte de “fort-da” freudien à éprouver “à distances”.

C’est une toute autre position qui est adoptée par Myriam Gourfink, dans le cadre de ses pièces chorégraphiques incluant des partitions générées en temps réel. Le geste

¹⁸ Pour une description de cette œuvre, Cf. encadrés et <http://www.dispotheque.org/reanimation>

¹⁹ Pour une description de cette œuvre, Cf. encadrés et <http://www.dispotheque.org/ln>

n'est ici pas productif mais contraint : des interprètes sont invités à réaliser une chorégraphie en suivant une partition, non visible du public, écrite au fur et à mesure du spectacle dans un langage dérivé du système de notation Laban. Si l'interprète connaît le champ esthétique, la typologie des mouvements qu'il va être amené à exécuter, il découvre toutefois ce qu'il doit précisément faire au moment où il doit le faire. Créant ainsi une tension entre interprétation et improvisation, Myriam Gourfink parie sur un état de concentration tout aussi vif pour les danseurs que pour le public. Ici, les conditions du geste - les contraintes, terme qu'affectionne Myriam Gourfink -, le dispositif et ses partitions, sont mis en retrait ne permettant pas d'établir de lien de cause à effet mais plutôt de ressentir la seule qualité corporelle accentuée par la lenteur des mouvements proches du yoga, au risque de ne pas percevoir ou même ressentir cette qualité.

Xavier Leroy propose, avec sa pièce *Le Sacre du Printemps*, une autre approche fondamentale de cette relation entre geste chorégraphique et geste instrumental. Élaborée à partir d'une analyse des gestes du chef d'orchestre Sir Simon Rattle dirigeant l'orchestre philharmonique de Berlin pour interpréter la célèbre œuvre de Stravinsky, cette création de Xavier Leroy propose une réinterprétation des mouvements du chef d'orchestre, à l'adresse du public cette fois. En effet, Xavier Leroy, en solo, reprend, sur la musique en question, ces gestes qui sont, compte tenu de leur visée, instrumentaux bien que sans prise directe avec les instruments. Cette pièce fait suite à une autre du même auteur, *Mouvements für Lachenmann* (2005) qui visait précisément à réinterpréter - un peu à la façon d'un mime - les gestes instrumentaux de guitaristes, sur la musique mais sans instrument. Dans ces deux pièces, les préoccupations autant visuelles que corporelles soulignent, en creux, la relation opératoire du geste à l'instrument en supprimant ce dernier et en redirigeant l'adresse vers un public devenu ainsi partie prenante. Le geste est alors à considérer entre réflexivité (le rapport à soi-même), productivité et visibilité, voire lisibilité : comment donne-t-il à percevoir la qualité d'une relation dont on a supprimé l'une des composantes ? Cette perception peut être de l'ordre du lisible comme, plus profonde, du ressort de la proprioception à travers les gestes de l'autre, telle une sorte d'empathie corporelle.

Appareillage

Si cette participation affective au mouvement de l'autre est possible dans le cadre d'un spectacle vivant, elle l'est plus difficilement dans le cas d'une situation pour laquelle le public est appelé à un passage à l'acte, à pratiquer l'œuvre en s'engageant dans une opération corporelle avec elle. Ici, pas de performeur dont l'activité est acquise et qui pourrait montrer l'exemple. L'interprétation revient au public ; mais avant même d'être en activité avec le dispositif, encore faut-il vouloir s'appareiller avec celui-ci et savoir comment s'y prendre.

La performance est une action corporelle *en prise* avec un dispositif interactif qui implique de considérer le geste selon son "appareillage", que ce soit "à distances", par contacts, en tenant ou en embarquant l'appareil même. L'appareillage du geste relève à la fois d'un état d'agencement au sein d'un dispositif comme du processus pour s'agencer avec ce même dispositif. Cette prise entre le geste et le dispositif constitue l'un des points essentiels de l'appareillage ; elle n'est pourtant pas assurée au préalable.

Le degré d'investissement d'un geste dans un objet extérieur dépend en effet de notre *compréhension* de la situation et de notre intentionnalité quant à la

transformation de celle-ci : qu'est-il possible et souhaitable de faire, dans cette situation, sur cet objet puis, avec cet objet ? “Sur” et “avec” ; pour passer de l'un à l'autre, c'est toujours la question de la prise qui est posée : comment saisir²⁰ cet objet, comment le comprendre et le prendre ? Comment passer de l'optatif²¹ - du geste en puissance et en intention²² - à la prise, à l'action, puis à l'opération ? Quelle(s) action(s) - élémentaires - produire avec l'objet ? De telles actions peuvent-elles être enchaînées, selon des schèmes d'actions, pour donner lieu à des opérations avec l'objet en question ? Ces actions et opérations peuvent-elles être - ne serait-ce que partiellement - anticipées pour favoriser, motiver la prise ? Pour cela, en dehors d'une intentionnalité préalable et déjà informée, comme en situation de travail, deux options peuvent être retenues : les recommandations - le “manuel utilisateur” - ou l'intégration dans l'objet ou le dispositif même d'une dimension destinée à permettre l'anticipation intuitive de son usage : c'est la notion d'affordance²³. Une poignée de porte, appelle ainsi son usage, en creux, pour ouvrir la porte. Mais la prise en main de la poignée est un moyen pour parvenir à une fin tierce et anticipée. C'est une action au sein d'une opération, le passage d'un lieu à un autre qui motive cette action.

Cependant, si la prise nécessite tôt ou tard un investissement de la part du public, les dispositifs interactifs peuvent eux aussi, dans une certaine mesure, effectuer une prise, une captation (“capture”), via des capteurs (“sensors”), et, en premier lieu, via une prise de vue par caméra. Pas une captation d'image pour l'image, mais pour l'analyse (vision par ordinateur), permettant de rendre cette représentation, et donc une part de la réalité captée, opérationnelle. La prise n'est pas unilatérale : elle peut aussi être remontante, de l'œuvre vers le public, tel un appel, pour créer des situations pouvant aller de l'embrayage à l'emprise, d'une prise en compte du public, sans intention de celui-ci, jusqu'à une captation de son attention au point de créer des addictions, comme dans certaines situations de jeu.

Dans l'action, élaborer une activité

Si la prise “prend”, pour qu'elle perdure, il faut d'une façon ou d'une autre “comprendre”. Ce qui était à l'œuvre, à distance, dans le champ de la danse contemporaine - la perception de la relation de cause à effet - vaut également ici. Mais, cette fois, cette relation concerne directement le public dans son rapport instrumental à l'œuvre. Pour élaborer cette relation, un spectateur procède par essais-erreurs pour comprendre et possiblement apprendre, dans l'action, par l'action, élaborer son mode d'emploi et, éventuellement, se donner des objectifs et les réévaluer au cours de son activité. Il procède par “abduction”, processus défini

²⁰ Cf. à ce propos : Jean-Louis Boissier, *Une esthétique de la saisie*, in *Revue d'esthétique* n°25, *Les technimages*, Anne Cauquelin (coord. par), Éd. Jean-Michel Place, Paris, 1994, p. 41.

²¹ Face au potentiel objectif, « le correspondant subjectif de cette virtualité [est] le possible comme optatif ; l'ensemble de schèmes est une réalité incomplète ; les schèmes d'action sont des débuts d'action, des incitations appliquées au monde pour qu'une opération se réalise ; cette action est voulue, posée comme souhaitable et déjà effectivement souhaitée dans la mesure où l'homme tend à la réaliser ; mais elle ne possède pas en elle-même toute son autonomie, puisque le souhait humain n'a que la valeur d'un germe d'action, et doit rencontrer pour qu'il y ait accomplissement la virtualité du monde : [...] l'optatif est la figure du virtuel »²¹. Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Éd. Aubier, Paris, 1958, 3^{ème} édition, 1989, p. 203.

²² S'il est ici directement question d'intentionnalité, il conviendrait de traiter, en amont, de la question préalable de l'attention : comment celle-ci apparaît-elle ? Comment susciter, voire “capter” l'attention, pour ensuite pouvoir éventuellement compter sur une intention ?

²³ Le terme “affordance” qu'on peut traduire en français par “potentialité” ou “possibilité d'action” caractérise les informations perçues dans le but d'agir. Le terme fut introduit auprès du grand public par le psychologue James J. Gibson en 1977 dans son article intitulé *La Théorie des Affordances*, R. Shaw et J. Bransford (dir.), *Perceiving, Acting and Knowing*, Éd. Erlbaum, Illsdale, 1977.

par Charles Sanders Peirce : « une *abduction* est une méthode pour former une prédiction générale sans assurance positive qu'elle réussira dans un cas particulier ou d'ordinaire, sa justification étant qu'elle est le seul espoir possible de régler rationnellement notre conduite future, et que l'induction fondée sur l'expérience passée nous encourage fort à espérer qu'à l'avenir, elle réussira »²⁴. Et, Jacques Perriault de souligner : « [l'abduction] est une façon de maîtriser progressivement et empiriquement une situation »²⁵.

Cette recherche de prises - voire d'emprise, induisant un rapport de forces - du spectateur vers l'œuvre et vice versa, peut être élaborée selon le régime instrumental le plus courant : "stabilité de l'instrument / variation de l'interprétation". Si ce paradigme semble à privilégier pour initier la relation, c'est aussi la variabilité de l'instrument, du dispositif, qui introduit d'autres formes de "jeu" dans la relation. Une fois un rapport de cause à effet acquis, on peut provoquer une nouveau degré d'expérience en introduisant une déstabilisation de la relation grâce à des changements au sein du dispositif, par une programmation qui prend en compte des "variables" relatives aux activités du public. Cette approche est finalement courante dans le domaine du jeu vidéo qui pousse ainsi le joueur, étape par étape, à acquérir de l'expérience pour progresser vers des objectifs qu'il connaît et qu'il vise. Cette alternance entre stabilité et instabilité de la causalité se substitue au couple action-situation de la narration cinématographique et rejoint l'approche homéostatique de la cybernétique (un équilibre général construit sur des déséquilibres internes). Dans le domaine artistique, plus proche du "play" que du "game", c'est la réflexivité que nous cherchons d'abord à conjuguer avec ces situations d'expériences dont les objectifs ne sont pas définis au préalable et dont les résolutions appartiennent au public.

L'installation *Temps libre* (2004)²⁶ est construite selon cette approche²⁷ et elle revêt un caractère particulier qui permet d'explicitier comment geste et langage se conjuguent dans l'acte de performance. En effet, cette installation invite le public à produire des sons pour activer l'image de golfeurs. Ici, le geste doit être entendu comme fait oral, non pas comme langage dont on tenterait une reconnaissance sémantique, mais comme des sons comportant des dimensions physiques (hauteurs, attaques, volumes, etc.) qui permettent l'interprétation : par exemple - trop brièvement, car cela est plus subtil dans les faits -, plus l'intonation (analysée à partir de ces dimensions sonores) serait vive et forte, plus on estime que le spectateur donneur d'ordres est décidé, donc plus il agit sur l'image. Aussi élémentaire soit cet exemple, on peut maintenant l'abstraire un peu plus en le déplaçant du côté de gestes davantage corporels que vocaux. Comment par exemple, dans le cas de relations frontales et à distance(s) avec des œuvres - comme avec mes installations *niform*²⁸ et *Valeurs croisées*²⁹ - prendre en compte et interpréter les mouvements corporels ? On pourrait retenir un modèle simple mais puissant, sous-jacent dans les œuvres pré-citées : plus une partie de corps s'approche vite d'un plan d'interaction (un écran par exemple), plus l'action est volontaire. Et plus, dans le même

²⁴ Charles Sanders Peirce, *Écrits sur le signe*, rassemblés, traduits et commentés par Gérard Deledalle, Éd. du Seuil, Coll. "Ordre Philosophique", Paris, 1978, p. 188.

²⁵ Jacques Perriault, *L'acquisition et la construction de connaissances par les jeux informatisés*, in *Réseaux, Les jeux vidéo*, Lafrance Jean-Paul (coord. par), Éd. Cnet, Paris, 1994, p. 64.

²⁶ Pour une description de cette œuvre, Cf. encadrés et <http://www.dispotheque.org/tempslibre>. Et pour mieux comprendre la dimension variable des œuvres à l'exemple de cette installation *Temps libre*, on pourra se reporter à nouveau à mon essai *Œuvre variable. Configurer, conditionner, programmer l'image*, Op. Cit..

²⁷ Approche qui a également été reprise dans le dispositif scénique interactif de la pièce de théâtre *Hélène Mode d'emploi* citée précédemment.

²⁸ Pour une description de cette œuvre, Cf. encadrés et <http://www.dispotheque.org/niform>

²⁹ Pour une description de cette œuvre, Cf. <http://www.dispotheque.org/valeurscroisees>

mouvement, la partie de corps concernée est de petite taille, plus on peut considérer que l'action cherche à être précise. Cette triple considération - distance, vitesse, précision - peut permettre l'élaboration d'un modèle quasi instrumental pour le public relevant d'une forme d'"agogique" déplacée du côté du public.

L'agogique est une notion-clé utilisée aussi bien pour les œuvres que pour leur interprétation corporelle, en particulier dans le champ musical. C'est « ce qui caractérise une œuvre d'art se déroulant dans le temps, par son mouvement, et particulièrement par la rapidité ou la lenteur, ou les variations de vitesse »³⁰. C'est aussi ce qui, pour les instrumentistes, définit un geste, un mouvement corporel, un engagement : état de corps, vélocité, énergie, précision, ... Cette dimension doit alors être considérée conjointement du côté du dispositif et du geste de son "performateur" : elle doit être appréciée dans le rapport entre les deux et selon la variabilité réciproque (en particulier temporelle) qu'elle introduit de l'un à l'autre. La vitesse du geste "adressé" (dirigé vers tout ou partie d'un objet à transformer), pourrait ainsi être considérée comme un degré d'affirmation de l'intention³¹.

Donner, capter des indications

Interpréter des gestes, c'est une des activités principales de la performance : les performateurs habilités (performeurs professionnels) ou non (spectateurs), sont en situation d'interprètes et le dispositif tente d'interpréter leurs gestes. Chacun fait un effort pour s'appareiller, s'interfacer, communiquer en somme. Mais, ici, la communication s'élabore dans l'action, par le corps plutôt que par le verbe. Elle n'est pas acquise a priori ; elle doit pouvoir se développer intuitivement. Si établir un tel rapport opératoire implique de comprendre nos relations de causes à effets avec le dispositif en question, du côté d'un dispositif interactif, celles-ci sont finalement régentées par un système logique reposant sur un langage formel. Pour l'homme, la relation passe par l'action constituée de gestes, mais qui doivent en définitive être compris comme langage dans le fait de s'adresser à la machine. La performativité est bien associée à la performance : l'acte de langage doit aussi être un langage de l'acte.

Avant de pouvoir envisager une grammaire et autre syntaxe gestuelle élaborée qui nécessiterait un apprentissage, c'est sûrement ce qui caractérise la prise qui est centrale : qu'est-ce qui agit sur quoi ? Ensuite, on pourra envisager le comment. C'est le principe de la "sélection-opération", si commun en interaction homme-machine. Le geste doit ainsi donner des "indications" à la machine et celle-ci les repérer pour s'en saisir, les capter. À la façon du curseur, le premier de ces gestes est la désignation, mais, à la différence du curseur et à l'instar du modèle "distance-vitesse-précision" proposé ci-dessus, ce geste peut aussi comporter des qualités, par exemple être plus ou moins intense, plus ou moins précis, "directif". Quantifiables, ces qualités sont aisément interprétées par le dispositif. À travers ce simple exemple, c'est une approche analogique qui apparaît : plutôt que de chercher à comprendre ce qu'un geste peut signifier (comme le fait de bouger son doigt de gauche à droite pour dire non), on peut d'abord en "prendre la mesure" qualitative - selon, par exemple, son agogique - et lui attribuer un sens éminemment contextuel, selon l'objet (et la manière) sur lequel le geste intervient, qu'il désigne, qu'il indique, avec lequel il s'indexe. Car, pour la performance, la prise se résout dans l'indexation du corps sur

³⁰ Étienne Souriau (sous la dir. de Anne Souriau), Vocabulaire d'esthétique, Coll. "Quadrige", Éd. PUF, Paris, 1990, article "agogique", p. 65.

³¹ On pourrait ainsi définir les caractéristiques d'un clic à distance.

le dispositif et sur les représentations auxquelles il peut donner lieu. Passant du geste au dispositif, la performance traverse l'ensemble des couches de représentation de ce dernier pour l'opérer, l'instancier³². En retour, le dispositif réagit, produisant une relation de cause à effet pouvant être signifiante et provoquant possiblement une nouvelle séquence : le développement de l'interactivité. Les accords et désaccords³³, dans la mesure où ceux-ci restent ajustés, entre le dispositif et le geste, stimulent le rapport, celui-ci pouvant alors prendre sens. Dans cette situation, le geste ne dispose pas vraiment de signification en soi ; c'est dans le rapport qu'il peut en prendre. La relation de cause à effet est alors largement bilatérale, dialogique : le dispositif peut alors faire "causer le geste", être la cause d'une cause. À la façon dont un objet quelconque peut devenir une arme par destination (un rouleau à pâtisserie utilisé comme gourdin), le geste se charge de sens suivant la réaction du dispositif et des représentations ainsi opérées. Et le dispositif pourrait (ce n'est pas encore un procédé courant) interpréter les gestes en "connaissance de causes", suivant ses conditions du moment, celles qu'ils proposent au geste. Prenons un exemple : l'œuvre *Vigilance 1.0*, de Martin Le Chevallier, implique, de la part du spectateur, une action de désignation (via la souris et curseur) qui est en fait un geste de stigmatisation et même de dénonciation, car il est effectué dans le cadre de ce qui s'avère être un jeu de vidéo surveillance consistant à dénoncer tous les manquements à la règle des habitants d'une ville factice présentée en vue de dessus et en animation. Ce même type de désignation, dans mon installation *Sniper*, s'apparente bien davantage à une visée et même un tir, puisque l'image sur laquelle le public intervient et qu'il fait évoluer, zone par zone, est une sorte de puzzle temporel construit à partir d'un extrait de film dans lequel une femme tombe, abattue par un tir de sniper. Le geste se charge alors progressivement de cette dimension, étant, le plus souvent, ici, d'abord considéré comme acte ludique. Le geste de performance n'est pas simplement un moyen d'action et d'accès, il se construit et prend sens dans le rapport et dans le temps ; il couple bien, lui aussi, opération et représentation.

L'indication serait ce moment de conjonction entre le geste et le dispositif, lorsque le geste peut être compris comme l'indice de notre action, voire de notre volonté et même de notre intention. En retour, le dispositif et les représentations qui nous sont ainsi donnés à manipuler, agissent eux aussi comme des indices de nos effectuations par leur réaction et comme des indices de potentialités par leur affordance. L'indice est un signe déterminé par son objet dynamique en vertu de la *relation réelle* qu'il entretient avec lui ; « une girouette est un indice de la direction du vent »³⁴. Dès lors que cette relation dialogique prend, le geste et le dispositif sont indexés l'un sur l'autre. Cette coopération s'effectue d'abord dans un rapport analogique converti ensuite en langage³⁵. Du point de vue du geste, on pourrait ainsi envisager la chaîne opératoire "désignation / indication / indexation".

Dans le rapport indicial réciproque ainsi effectué, l'acteur de la performance se voit rassuré et stimulé par sa prise en même temps qu'il est amené à élaborer son activité physique devenant également épreuve individuelle de représentation. Car, il faut le reconnaître, la performance comme la performativité donnent une place

³² Cf. encore mon essai *Œuvre variable. Configurer, conditionner, programmer l'image, Op. Cit.*

³³ Voir sur ce point la notion de "désaptabilité" que nous avons esquissée avec Jean-Baptiste Labrune dans l'essai *Playgame - Jouer sans fins ?*, in *E-Formes 2 - Au risque du jeu*, (sous la dir. de Monique Maza et Alexandra Saemmer), Publications de l'Université de Saint-Étienne, février 2011, pp. 167-175.

³⁴ Charles Sanders Peirce, *Op. Cit.*, p. 154.

³⁵ On comprendra que notre proposition milite pour résister aux sirènes de l'invention d'une grammaire gestuelle fondée sur des formes sémantiques du geste, par exemple dessiner un "S" dans l'espace pour signifier que l'on veut sauvegarder.

prépondérante à l'action effective et réflexive individuelle : « Pour qu'il y ait énonciation performative, [...], il faut que cette énonciation effectue une action (ou fasse partie de cette effectuation). Or seules les personnes peuvent effectuer des actions ; et dans les cas étudiés, il apparaît clairement que celui qui formule l'énoncé est celui qui effectue l'action. Notre tendance à accorder une valeur spéciale à la première personne [...] [est] donc fondée. Quelque chose, *au moment même de l'énonciation, est effectué par la personne qui énonce*. [...] Le « je » qui effectue l'action est donc nécessairement en scène. »³⁶. Il l'est tout autant dans la performance, lors de son effectuation.

Geste d'interaction aussi fondamental qu'élémentaire, la performance est appelée à se développer suivant l'engagement de plus en plus important du corps dans les dispositifs interactifs.

Sur la base de dispositifs existants, il faudrait poursuivre la mise à l'épreuve de cette notion pour en mesurer la pertinence et l'affiner.

Dans le même temps, beaucoup de défis attendent ce type d'activité compte tenu des mutations actuelles et à venir des dispositifs interactifs.

Les modalités d'interaction évoluent selon des modèles de plus en plus raffinés : des systèmes relationnels donnent davantage de place au comportement plus qu'à l'échange d'actions et de réactions. L'action même de performance devra aussi être comprise comme une activité, un ensemble d'actions possiblement organisées, liées, telle une langue aux signifiants variables qui chercherait sa syntaxe. Et cette activité pourrait également être en prise avec des œuvres, des objets ou des dispositifs, eux-mêmes dotés de formes de "comportements" signifiants ...

Le geste et la parole, l'action et le verbe, semblent définitivement liés dans l'interactivité.

Samuel Bianchini

PRES Lille Nord de France, Université de Valenciennes

EnsadLab, laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs.

Responsable du projet de recherche "Praticables. Dispositifs artistiques : les mises en œuvre du spectateur" (DALMES - ANR-08-CREA-063) soutenu par l'Agence nationale de la recherche, pour la période 2009-2011.

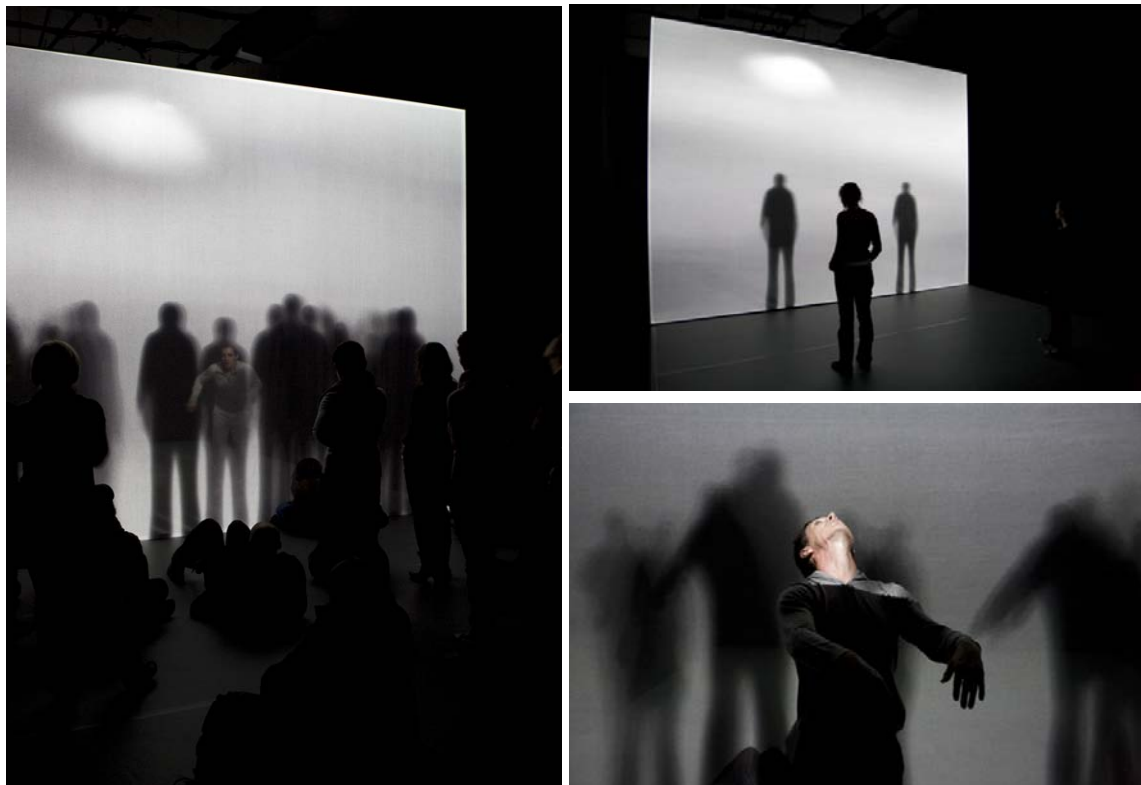
Texte publié in *L'Ère post-média. Arts, Humanités digitales et Cultures numériques*, Jean-Paul Fourmentraux (dir.), Coll. "Cultures numériques", Éd. Hermann, Paris, 2012, pp. 137-162 ;
et : in *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Renée Bourassa et Louise Poissant (sous la dir.), Éd. Presse de l'Université du Québec, coll. *Esthétique*, Québec, 2013, pp. 91-115.

³⁶ John Langshaw Austin, *Op. Cit.*, pp. 84-85.

ENCADRÉS

REANIMATION

Création interactive pour danseur et spectateurs, 2005-2008
Samuel Bianchini, Thierry Fournier et Sylvain Prunenec
Atelier ElectroShop, École nationale supérieure d'art de Nancy
+ sur le web : www.dispotheque.org/reanimation



Festival Next, Espace Pasolini - Théâtre International de Valenciennes, nov. 2008. Photographies : Samuel Bianchini

REANIMATION est à la fois une performance et une installation : un danseur et des spectateurs partagent le même dispositif. Une aire de jeu rectangulaire et sombre est divisée en deux par un écran sur lequel est projetée l'image d'un brouillard dense. De part et d'autre, danseur et spectateurs se font face. Le brouillard est opaque, mais la présence des spectateurs fait apparaître sur l'écran des silhouettes noires qui tentent de les suivre et permettent de voir à travers elles.

Le danseur explore cet espace partagé et ces conditions de visibilité variables. Il entretient une relation étroite avec les spectateurs autant qu'avec la musique qui est générée en temps réel, par ses mouvements. Ce geste, chorégraphique et instrumental, explore un registre sonore composé à partir d'instruments à cordes.

Terrain de jeu et instrument, le dispositif pose les conditions d'un spectacle vivant qui opère sur une image de l'inanimé. Interrogeant et réactivant des attitudes convenues, il appelle un passage à l'action, une réanimation de part et d'autre de la scène et de l'écran : confrontation active dans laquelle la performance est autant le fait des spectateurs que du danseur.

Dispositif et mise en scène : Samuel Bianchini et Thierry Fournier - Chorégraphie et interprétation : Sylvain Prunenec
Captation et musique : Thierry Fournier - Réalisation informatique visuelle : Frédéric Durieu - Animations : Samuel Bianchini

Production : École nationale supérieure d'art de Nancy (direction : Antonio Guzmán) dans le cadre de l'Atelier de recherche et de création ElectroShop et de l'Alliance Artem ; Espace Pasolini - Théâtre international (Valenciennes) ; et avec le soutien du Groupe ICN et du Groupe SFR-Cegetel.

Avec la collaboration de Jean-François Robardet, François Schulz, Ève Vitré (étudiants en 2005 à l'École nationale supérieure d'art de Nancy), Marie Duchêne, Jean-Grégoire Khérian (étudiants en 2005 à l'École nationale supérieure des Mines de Nancy), Lisa Deschamps, Clarisse Joly, Hélène Perreau (étudiantes en 2005 à ICN Graduate Business School) et de Marine Fechtig, Mathieu Redelsperger et Emilie Salquèbre (étudiants à l'École nationale supérieure d'art de Nancy) et de Nathalie d'Auzon, Pauline Boyer et Claire Payement.

Hélène mode d'emploi

Texte : Véronique Pittolo (Al Dante, 2008)

Dramaturgie et mise en scène : Myriam Marzouki

Avec Valérie Blanchon et Christophe Brault

Conception et direction du dispositif scénique : Samuel Bianchini

Image 3D temps réel : Xavier Boissarie ; Modélisation 3D : Richard Le Bihan ;

Captation / interaction sonore : Mathieu Chamagne ; Ingénierie / régie du dispositif physique : Maël Teillant ;

Lumière : Raphaël De Rosa ; Composition musicale : Toog ; Design sonore : Henri Flesh ;

Construction / Régie : Philippe Durlin ; Costumes : Laure Maheo ; Administration / Production : Vincent Larmet

Production : Compagnie du dernier soir, en résidence au Théâtre du fil de l'eau à Pantin, avec le soutien du conseil général de la Seine Saint-Denis, l'aide à la production du DICREAM (CNC/Ministère de la Culture et de la Communication) et du CITU (Universités Paris I et Paris 8).

+ sur le web : www.dispotheque.org/ln



Théâtre du fil de l'eau à Pantin, avril 2010. Photographie : Samuel Bianchini

Hélène mode d'emploi est une adaptation scénique du texte de la poète française Véronique Pittolo paru en 2008 aux Editions Al Dante. *Hélène mode d'emploi* prend pour point de départ la figure homérique d'Hélène de Troie, personnage de l'*Iliade*, décrite comme « la plus belle femme du monde ». Le texte est une exploration du « cas Hélène » envisagé comme une des premières femmes fatales de l'histoire. *Hélène mode d'emploi* est une réflexion sur la consistance du personnage héroïque, la possibilité d'incarner un mythe, de représenter un idéal. Sur scène, deux acteurs- récitants sont à la recherche du personnage d'Hélène et du couple qu'elle a formé avec son mari, le roi Ménélas. Ils envisagent, comme un réalisateur et son assistant, un metteur en scène et son dramaturge, de multiples possibilités de représenter, dire, incarner Hélène et Ménélas. Mise en abyme du processus de création, avec ses hésitations, ses échecs, ses bifurcations, le spectacle est un manuel de construction et de déconstruction du personnage. Le poème est mis en scène sous une forme originale qui associe la présence physique des acteurs et un dispositif interactif.

Hélène mode d'emploi s'apparente à la quête impossible d'un modèle dont chaque représentation, chaque réification, affiche nécessairement son impuissance et sa partialité. Poème scénique, le spectacle est aussi une œuvre visuelle qui emprunte la technique de fabrication d'un personnage de jeu vidéo en quête éperdue de réalisme : le processus de modélisation d'un personnage virtuel, de construction d'une image de synthèse est mis en œuvre, en public, par les acteurs. Projeté sur un grand écran au milieu de la scène, un avatar en pied, de dos, avance, sur place, et se construit selon l'interprétation du texte par les acteurs. Par leurs voix, ils tentent de fabriquer le personnage, de lui donner corps, partie par partie, suivant différents modes et étapes de représentation des images de synthèse. À mesure que le spectacle se déroule, l'écran se rabat lentement sur la scène, affichant une image de plus en plus fuyante mais devenant praticable par d'autres corps, ceux des acteurs. *Hélène mode d'emploi* est une expérience contemplative où la présence physique des interprètes s'affronte à celle, virtuelle, de l'héroïne que le poème tente d'incarner.

Temps libre

Samuel Bianchini

Installation interactive, 2004

Développement informatique : Élián Chrébor (visuel) et Thierry Fournier (son)

Animations : Patrick Hepner et Pascal Loddo

Production : Dispothèque et Arcadi (Action régionale pour la création artistique et la diffusion en Ile-de-France)

Remerciements à la famille Lemarchand

+ sur le web : www.dispotheque.org/tempslibre



Nuit Blanche 2005, Parcours "Nuit de fête", Belleville, Paris, nuit du 1er au 2 octobre 2005.

Photographie : Samuel Bianchini

Temps libre est une installation interactive. Un plan fixe sur un beau et vaste paysage -plateau et falaise se jetant dans la mer bleue sous le soleil- est présenté sur un grand écran. Un peu perdu dans le paysage, en bas de cette image, on découvre deux aires de jeu d'un magnifique golf, un "fairway" et, plus loin, un "green".

Lorsqu'on parle, crie ou produit des sons face à cette image, ceux-ci sont amplifiés et filtrés afin de créer un écho. En l'absence de son, seuls quelques rares golfeurs -de petite taille à cette échelle- s'animent dans l'image ; mais, en réponse aux sons, d'autres golfeurs apparaissent et s'activent. Les sons sont captés et en particulier la voix qui est amplifiée par un mégaphone permettant de facilement commander l'image. Plus l'intonation est forte, voire "oppressante", plus l'image est activée : les golfeurs arrivent de plus en plus nombreux, s'animent, et même se pressent au point de devenir burlesques. À mesure que la voix les commande, leurs gestes deviennent répétitifs, ils s'organisent et figurent progressivement une situation de travail "forcé". L'écho signe alors davantage un cadre clos qu'un grand espace ouvert. Ce qui était initialement un lieu de repos privilégié et de communion individuelle avec la nature prend l'apparence d'un théâtre archaïque d'intense activité telle une mine à ciel ouvert dont la liberté est plus que conditionnelle. D'abord cliché d'évasion sociale, l'image devient un piège à mesure qu'elle est manipulée. Un retournement de situation est opéré : les "décideurs" obéissent maintenant à des spectateurs devenus donneurs d'ordres. Mais dès lors que ces derniers se prennent au jeu, qu'ils s'installent dans une situation de "bourreau", le pouvoir qu'ils exercent à l'image révèle leur frustration sociale tout autant que l'occupation attendue de leur temps libre.

niform

Installation interactive, 2007

Samuel Bianchini

Ingénierie (captation) : ExperiensS (Thomas Bouaziz et Yoan Leyris)

Ingénierie (traitement d'image) : Adrien Mazaud

Photographie : Jérémie Ginjaux-Kats

Assistant : Oussama Mubarak

Avec les conseils et soutiens de Sylvie Tissot, Paul Girard et Stéphane Maguet

Une coproduction CiTu, Dispothèque et numeriscausa avec la collaboration scientifique du Limsi-CNRS.

Ce projet a obtenu les soutiens du Ministère de la culture et de la communication (Programme Dicréam) et de la Mairie de Paris.

Remerciements à Antonio Gallego, Vincent Gautier, Cyrille Henry, Christian Jacquemin, Jason Karaïndros, Julie Miguirditchian, et, pour le montage lors de la première exposition de l'œuvre, au personnel administratif et technique de l'École régionale des Beaux-Arts de Rouen ainsi qu'à Anne Lemarchand et Sophie Mari, étudiantes à l'Erba.

Une œuvre dédiée à Alain Declercq

+ sur le web : www.dispotheque.org/niform



Grandes Galeries de l'École régionale des Beaux-Arts de Rouen, mai 2007. Photographie : Samuel Bianchini

niform est une installation interactive. Dans une grande salle noire, occupant tout un mur, une image panoramique fait face aux spectateurs ; au premier abord, elle est fixe et totalement floue. Le groupe, uniformisé par le flou, l'est aussi par l'uniformité vestimentaire de la vingtaine d'hommes qui le compose : l'image est celle d'un cordon de policiers en tenue anti-émeute, représentés à l'échelle 1.

Selon leurs déplacements, les spectateurs agissent sur la mise au point de l'image ; à mesure qu'ils s'en approchent et suivant la forme de leurs corps, chaque partie de l'image qui leur fait face devient progressivement nette. À moins de cinquante centimètres de l'écran, un spectateur fait le point devant lui, sur l'un des représentants des forces de l'ordre.

L'image n'a plus une zone de netteté, une profondeur de champ, mais plusieurs ; elles sont localisées, individualisées et varient selon les différents spectateurs. D'une image uniforme, chaque spectateur passe à une focalisation dans l'image, vers un homme singulier, vers un individu auquel il fait face.