

« Navigation aux instruments ou l'art en jeu

par **Évelyne ROGUE**

Philosophe¹. Chercheur associé au Centre de Philosophie des Activités Artistiques Contemporaines de l'Université de Paris 1

Olga Kisseleva, artiste traditionnelle, mais aussi nouveaux médias nous propose avec l'exposition « Navigation aux instruments  un parcours initiatique, en quelque sorte, à travers la technique. À l'ère de la communication par excellence, nous rappelant en filigrane que l'essence de la technique n'est pas la technique, elle s'est emparée des 2 500 m² de l'espace muséal du Centre d'Art *Passerelle* à Brest (France) pour le transformer en un cheminement aussi labyrinthique que critique à qui veut bien tenter l'aventure et, dire telle Ariane à Hyppolite « Avec vous descendue se serait retrouvée ou perdue .

Il ne s'agit cependant pas tant dans l'espace de cette exposition de descendre que de tenter de pénétrer, métaphoriquement parlant évidemment, les mystères du fond abyssal de l'ère du numérique, de se perdre, de se retrouver aussi. Dans un monde dominé par les Technologies de l'Information et de la Communication, le citoyen désorienté, sans boussole, ne fait plus qu'un avec le visiteur égaré. Pourtant de boussole, Olga Kisseleva n'en donne pas  ce qu'elle donne à voir à celui qui sait lire les images, les décrypter aussi et surtout, c'est que trop d'informations tue l'information. Elle le dit silencieusement en donnant à VOIR un dessin d'un labyrinthe, lequel en dépit de sa technique de réalisation qui ne tient en rien à l'ère du numérique, puisque calquée sur celle des graphes, renvoie cependant à l'ère de la puce informatique. Cette création en effet n'est pas sans rappeler le dessin représenté par des circuits de puces électroniques. Par ce choix d'emblée l'artiste transporte le spectateur dans le paysage labyrinthique qui doit tout à l'ère du numérique.

Jeté dans les méandres d'un monde technique, informatique, projeté dans un univers qui ne demande qu'à être dialectisé, entre pré- et post-numérique, renvoyé à sa responsabilité critique, le visiteur aussi « déboussolé  qu'il soit n'a d'autre choix que de continuer sa route,

d'emprunter un chemin qui semble mener nulle part, si ce n'est à une vision distanciée d'un paysage sur-médiatisé. Guidé, le spectateur l'est aussi indirectement que subrepticement par la projection d'images vidéos, tout au long de son parcours, fonctionnant comme autant d'indices devant lui indiquant une voie toute tracée devant le mener, nécessairement, au passage obligé par la *Digi-cabane*. Choisir ce terme pour cette réalisation n'est pas anodin. Nous savons tous que la cabane est le symbole de la recherche de l'intimité la plus intime inscrite dans le plus profond de tous les inconscients collectifs de la nature humaine. Quels sont les enfants qui n'ont pas construit une cabane, souvent très visible d'ailleurs, pour aller y prendre refuge, s'y habriter des regards indiscrets, voire se cacher ☐ Mais là encore Olga Kisseleva avec Vincent Tordjman (designer) remet en cause notre manière traditionnelle de voir les choses, de les penser aussi. Non seulement la *Digi-cabane* est bel et bien visible, mais elle rend visible. Cabane visible qui donne à voir l'invisible d'une vie toute digitale, qui crée du visible destiné à être vu, regardé, mais aussi interprété. C'est l'autre qui apparaît, y compris l'autre soi, dans cette «ère» de jeu qu'elle nous propose. Rappelant à chacun d'entre nous, à sa manière, que «l'ipséité est le fondement de la toute connaissance» comme le faisait remarquer Novalis, elle nous propose de réfléchir non seulement à ce que nous sommes, mais aussi à qui nous sommes. Comment se construit notre identité ☐ Quelle est la place du Moi dans la société ☐ Telles sont les questions posées par *Digi-cabane, en tant qu'ère de jeu particulière puisque transfrontalière entre le réel et le virtuel*. Création «nouveaux médias» par excellence, s'il en est, *Digi-cabane* conçue comme une cabane, se donne avant tout à expérimenter comme une aventure qui pour «digitalique» qu'elle se veut être n'en a pas moins un impact aussi fort que ludique sur le visiteur. Impact procuré par l'expérimentation à la fin de ce parcours que nous propose l'artiste, et non plus par la contemplation comme au début de l'exposition. Le spectateur, qui ne s'est pas perdu dans le labyrinthe du sens, se voit donc proposer de se transformer pour l'espace du temps d'un jeu, en spect-acteur. Entre virtuel et réel, la frontière est ténue. Et si le spectateur peut devenir spect-acteur de lui-même, c'est parce que cette création, conçue tel un jeu vidéo, lui permet non seulement d'entrer dans l'univers de la *Digi-cabane*, d'en modifier «virtuellement» parlant les éléments, les enjeux, mais aussi de prendre une certaine distance critique face à son image, projetée sur le mur en temps réel visible par lui, mais par les autres aussi, c'est-à-dire sinon interprétée, du

moins interprétable par tous les spectateurs regardants, regardeurs plus que regardés, candidats en tout cas à l'esthétique de l'interactivité dévoilante. Dans cette création interactive, dont les images vidéos des joueurs sont projetés à la vue de tous, soumises à la sagacité de chacun, il est question de jouer certes, mais aussi et surtout de prendre conscience que l'univers du jeu n'est pas un univers détaché du sérieux. Il n'y a pas d'un côté le ludique et de l'autre le non-ludique avec entre les deux une coupure nette, une rupture, voire une fracture. Il n'y a pas plus d'un côté le temps du jeu et de l'autre celui du sérieux, que de l'autre l'espace du jeu et l'espace du sérieux, qu'il ne saurait y avoir d'ailleurs d'un côté l'univers du virtuel et de l'autre celui du réel. Ce que fait apparaître sous forme presque invisible *Digi-cabane* c'est que le corps virtuel n'est autre qu'un corps réel aussi, surtout et avant tout.

Mais de quel corps s'agit-il ? S'agit-il d'un corps de savoir, ou bien du corps de la lettre¹ ? S'agit-il d'un corps aveugle, soumis à l'éternel cache-cache d'une tyrannie vierge, non pas promu à l'aperçu royal d'un sens qui se dévoile et dicte ? Faut-il penser à un corps qui fait pendant, fémininement, et s'oppose, à la guerre et à la croyance virile ? Évidemment, il faut avoir tout son acquis derrière soi et avoir su garder la fraîcheur de l'instinct², pour comprendre de quoi il est question ici. Mais ni l'instinct ni la pureté, au sens rimbaldien, ne s'enseignent. Il reste donc à l'expérience esthétique qui s'effectue dans la transmission, à jouer des forces qui contrarient, compressent, compriment l'énergie, et exigent, jusqu'à ce que celle-ci trouve ce lieu du néant vide, où elle s'apaise dans la création, l'invention d'un geste nouveau.

Nouveau geste autant que geste nouveau que l'on peut voir se réfléchir dans la réalité virtuelle, se mêlant au réel comme dans le cas de la *Digi-cabane*, faisant apparaître que cette création artistico-ludique, produit industriel aussi, puisqu'ayant fait l'objet d'un dépôt de Brevet en 2003, accepté par le Ministère de l'Industrie, pourrait bien prendre de l'importance dans l'avenir. Comprenons en cela que les murs qui nous entourent peuvent bien être sensibilisés au comportement des hommes en même temps que ces derniers peuvent « apprendre » à y réagir. La sensation d'immersion et d'interaction, le sentiment d'être plongé dans un espace d'un nouveau genre

¹Allusion directe au chapitre 4 "le corps de la lettre, ou l'intrication de l'objet à la lettre" de l'ouvrage de S. Leclaire, *Psychanalyse*, Paris, Seuil, 1968.

²Henri Matisse, *Jazz*, pp. 73-74, Georges Braziller, New York, 1992, p. 94-95-96-101.

donnent à penser la création de concept et de «philosophies. Et s'il ne nous faut pas cesser d'explorer plus complètement ces aspects de nos inventions, c'est parce que la prochaine génération de machines nous parlera, nous comprendra, réagira à nos comportements. Elles pénétreront chaque foyer, chaque bureau et feront office d'intercesseurs entre nous et la plus grande partie de l'information et de l'expérience destinée à nous toucher. La conception de machines aussi familières est tout autant une affaire d'esthétique que d'ingénierie. Tel est bien ce que donne à voir, à entendre et à comprendre dans le silence criant du «Entre d'Art Passerelle Olga Kisseleva. Nous devons en être pleinement conscient si nous voulons comprendre et choisir notre avenir; car ce dernier résultera précisément de ce que nous aurons créé.

Digi-cabane semble donc, à la fin du parcours être là pour nous rappeler qu'en ce qui concerne le jeu nous ne pensons pas suffisamment souvent que «enfant, comme l'adulte, a besoin de ce que appelons en allemand Spielraum. Il ne s'agit pas vraiment d'une "salle de jeu". Il est vrai que le mot a ce sens, mais rappelons-nous aussi que sa signification première est "marge de manoeuvre, espace vital". N'oublions donc jamais que l'enfant a besoin pour se développer d'un espace où déployer non seulement ses membres mais aussi son esprit, c'est-à-dire un espace où faire des expériences à volonté, où mettre en jeu des idées, comme le fait très judicieusement remarquer B. Bettelheim³. Rôle du jeu primordial pour l'enfant, pour la constitution de tout individu à venir, à tel point que nous pourrions presque affirmer que le jeu est peut-être la réponse à l'une des questions majeures soulevées par la réalité virtuelle, question que repose implicitement *Digi-cabane* en ces termesquelle est notre finalité d'êtres humains.

Février 2004

© artcogitans.com. Tous droits réservés.

¹ Directrice de artcogitans : <http://www.artcogitans.com>

³B. Bettelheim, "The importance of Play", 1987.