

# Dossier pédagogique

## JEUX ET DETOURNEMENT D'OBJETS LUDIQUES



Maxime Marion, *Chessynthesis*

### **Making Art**

Artefacts p 2

Do it yourself (DIY) p 3

### **Art jouable**

Protocoles et dispositifs p 4

Détournements technologiques p 5

À découvrir... p 6

# Making Art

## Artefacts

« *L'irruption massive des objets dans l'art contemporain occidental vers 1960 ne peut pas se réduire à une transgression supplémentaire des codes esthétiques. Elle porte une signification sociale.* » Pierre Baracca, sociologue

### Ready-made

C'est à Marcel Duchamp que revient le geste radical transformant, par la seule déclaration de l'artiste, l'objet quotidien manufacturé en œuvre d'art. Les premiers ready-made datent de 1913. Depuis, l'objet sort du cadre de la peinture et envahit le monde réel se présentant en tant que tel dans la scène de l'art. Il se prête aux détournements et aux assemblages les plus surprenants des surréalistes, aux accumulations, compressions et différents pièges des Nouveaux réalistes, aux mises en scène de la nouvelle sculpture objective contemporaine, en passant par l'adhésion enthousiaste et critique à la fois du Pop art américain qui a fait d'une société de consommation et de ses objets le sujet principal de son art. L'objet interpelle l'art au XX<sup>e</sup> siècle, son statut et ses limites, qu'il repousse de plus en plus loin.

### Objets visuels

Avec le mouvement Fluxus, l'idée, le projet, l'emporte sur toute réalisation. L'œuvre se nourrit d'aphorismes, de formules choc, d'actions. Robert Filliou (1926-1987) produit des objets, bien sûr, mais ce sont ceux d'un bricoleur fantasque, des objets nomades, précaires, qui nous narguent d'une apparente insignifiance. Des objets voués au mutisme ? Non, des « *pistes de décollage* » pour la pensée, proclame l'artiste. Car Filliou ne cherche pas tant à exposer des artefacts que de mettre en scène un processus global d'une création, compris comme un élan vital, une manière de donner sens à la vie. « *L'art, nous dit Filliou, est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art.* »



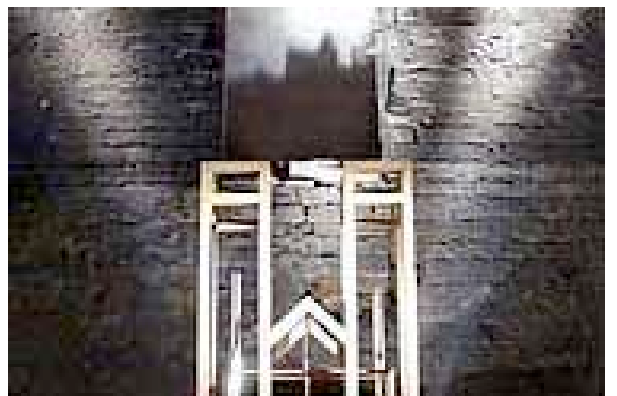
Eins. Un. One...



Co-fondateur de la revue Chorus (1968-1974) avec Franck Venaille, Daniel Biga et Jean-Pierre Le Boul'ch, Pierre Tilman préfère écrire avec les petits soldats ou les animaux en plastique des enfants, des personnages dont il est le metteur en scène privilégié. Le mot vert y devient vert et le mot rouge est rouge. Et, quand le mot « Doute » éclairé porte son ombre au sol, il y a bien l'ombre d'un doute.

### Objets sonores

Après les voies ouvertes par Edgard Varèse - qui élargira rapidement le pupitre de percussions par l'intégration d'une multitude d'objets non musicaux à la base (*Ionisation* pour ensemble de percussions en 1931) -, certains compositeurs conçoivent alors leur musique en y intégrant l'utilisation d'objets sonores du quotidien.



En 1937, John Cage rencontre Merce Cunningham, danseur et chorégraphe. C'est de cette rencontre que naîtra *Construction In Metal*. Son travail de musique

pour les spectacles vivants commence alors. En 1938, avec le ballet Bacchanale de Sylvia Fort, il invente le « piano préparé ». Une technique qui consiste en l'insertion d'objets, généralement métalliques, entre les cordes du piano, produisant alors un timbre très différent de celui attendu. Par le matériel nécessaire à la réalisation de ses premières œuvres, on distingue déjà la volonté de John Cage d'élargir le champ de la composition musicale. C'est ainsi que son instrumentarium s'enrichit de boîtes de conserve ou encore de dispositifs électriques utilisés pour la première fois dans des œuvres composées.

De nombreux autres compositeurs utilisent par la suite des objets musicaux allant du klaxon de locomotives à la sculpture sonore percussive en passant par de nombreux objets ou matières qui n'avaient pas, à l'origine, vocation à devenir des instruments sonores ou musicaux. On peut citer, entre autres, Georges

Aperghis Nicolas Frize, Michel Risse, Jean-Claude Drouet, Thierry de Mey, Ligetti, notamment avec son *Poème symphonique pour 100 métronomes...*



*Poème symphonique pour 100 métronomes, 1962.*

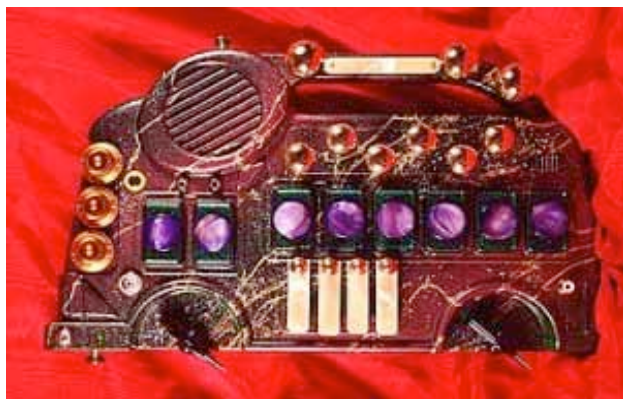
## Do it yourself (DIY)

**Au-delà d'une simple volonté de récupération, le mouvement Do It Yourself se voit comme une alternative politique en opposition au monde d'ultra-consommation dans lequel il baigne.**

Groupes de musique, cinéastes, metteurs en scène de théâtre... DIY font le choix de tout réaliser eux-mêmes, de la production à la diffusion, en passant par les actions de communication. Pour les artistes DIY, ce choix exprime une véritable volonté politique de marquer leur indépendance face aux majors et à l'industrie culturelle.

### Circuit bending

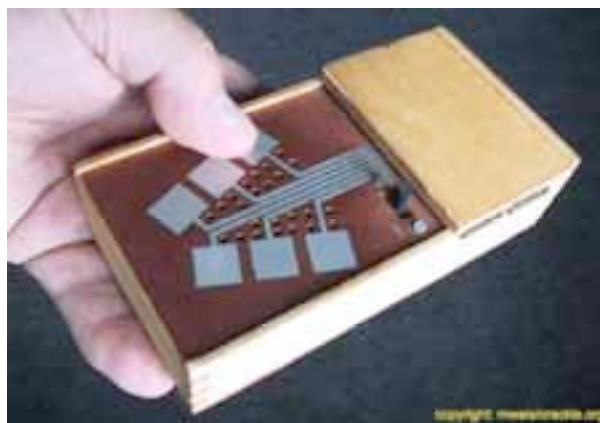
Partant d'un jouet sonore, le compositeur va s'attacher à décortiquer le jouet, à en tordre les circuits imprimés pour en tirer des sons inouïs. Par la génération de courts-circuits, de rajouts de quelques commandes, potentiomètres et boutons poussoirs, il extrait de ces jeux des sons déchirants et amusants à la fois, les plus prisés étant les célèbres dictées magiques tout comme de nombreux autres jeux pourvus en interne d'un petit circuit électronique produisant du son,



Reed Ghazala est considéré comme l'inventeur de cette méthode de création musicale, bien que des

méthodes similaires aient été utilisées auparavant par d'autres musiciens et ingénieurs. L'expérience de Ghazala avec le circuit bending débute en 1966 quand un jouet se court-circuite par hasard contre un objet métallique dans son tiroir de bureau, émettant alors des bruits peu communs. Il invente alors le terme de circuit bending et fait connaître le concept et sa pratique à travers ses écrits et son site internet.

Les crakle boxes, petits synthétiseurs personnels et ultra portatifs de Michel Waisvisz sont portés au public par les mêmes voies, chaque étape d'expérimentation étant portée à la connaissance de tous.



### Kit Art

Le Kit Art pourrait être défini comme un vrai puzzle d'art, de la création, de la matière artistique en kit. Certains l'affilient à un art déconstruit, en vrac, mis en boîte, et presque prêt à être disposé sur les étales des marchands.



*Origami x26* d'Etienne Cliquet est une réplique du pistolet Taser x26 sous forme d'affiche à plier soi-même. Elle présente d'un côté le déplié du pistolet et le sens des plis et de l'autre côté un plan imprimé de la ville de Paris. Disséminée en plusieurs Origamis dans la ville, l'affiche entière n'est pas identifiable sous sa forme d'arme en papier. Cependant, en réunissant chaque Origami au sein d'un même objet (l'affiche), Paris devient alors la face cachée du Taser x26. Dans ce projet, le va et vient entre la 2D et la 3D, entre le plan de Paris et le Taser x26 renvoie dos-à-dos la précision de l'arme à celle de la carte.



Dans l'esprit Kit Art, Lind développe le concept de « Kit d'objets modulables autorisant une multiformité ».

*vivante de l'art et du développement de l'acte créateur* ». Dès leur rencontre en 2003, Laurent Lettrée et Nathalie Delpéch développent ce concept pour créer des instruments composites « à usage public », à articulations variables, élaborés pour stimuler la conscience artistique. L'interaction et la mobilité sont essentielles dans le fonctionnement de leurs œuvres, qui émettent, reçoivent et redistribuent de l'énergie. Révéler la résonance artistique de chacun, au travers d'expériences sensorielles, est inscrit au sein de leur processus créatif.



## Art jouable

### Protocoles et dispositifs

**Le jeu, comme l'art, est protocole et dispositif, exercice et interprétation, distraction et travail. En parlant de « jouable », on désigne une qualité, pas un type d'objets. On regarde comment des objets, des genres, des situations, des attitudes, des événements, sont rendus jouables, par le numérique et l'interactivité.**

L'interactivité n'est pas simplement ce qui se situe entre le spectateur et l'œuvre. Si elle est entre le spectateur et l'œuvre c'est qu'elle est aussi à l'intérieur de l'œuvre. Il n'y a d'interactivité externe que s'il y a une interactivité interne. Une œuvre interactive est ainsi une œuvre à « performer » par ses spectateurs, elle en devient alors « jouable ». L'installation en est une des expressions les plus utilisées.

Dans son installation *Chienman* (1997), Du Zhenjun exploite dans le jeu la notion de combat. La première séquence de cette installation présente une créature mi-homme mi-chien : *Chienman*. Selon les parties du corps que le spectateur choisit de survoler à l'écran tactile, celui-ci se dédouble et commence à se battre hargneusement contre lui-même. 13 postures de combat sont proposées, toutes faites d'un corps à corps entre deux mêmes ombres celles du corps

dédouble de *Chienman*. Indéfiniment le spectateur peut manipuler, jouer, rebondir d'une agression à l'autre, d'un « mal » à l'autre.





Le collectif français Fact explore lui-aussi cette voie de l'installation. *HomePlay* (2003) munit le visiteur d'un trackball et le place face à la maquette d'un quartier. Une image est projetée sur l'un des toits. Elle représente soit l'intérieur du bâtiment vu d'en dessus, soit une page web commerciale montrant les logos de marques de mobilier. L'utilisateur peut naviguer d'un bâtiment à l'autre et descendre les étages. Il a également la possibilité de créer son propre appartement, en faisant glisser des objets, des mots, correspondant à des meubles et des actions. Ce projet se base sur les différents modes de représentation liée à l'architecture physique, mentale et virtuelle.



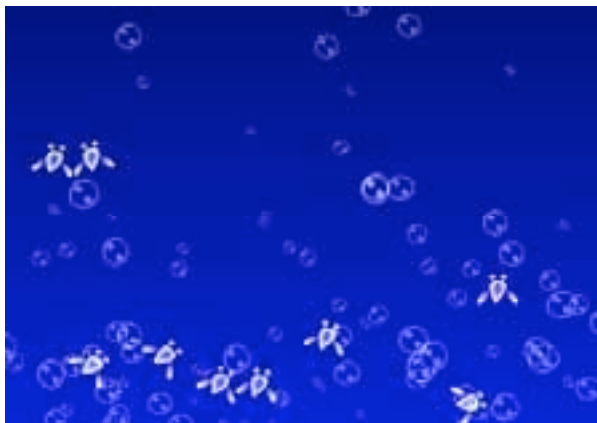
Maxime Marion, quant à lui, travaille depuis quelques années autour de la notion d'interactions sociales par la musique. Son installation *Chessynthesis* est un jeu d'échecs traditionnel où les positions des pièces sont interprétées pour retranscrire, en temps réel, l'état de la partie en son. Toutes les incidences tactiques et stratégiques du jeu y sont réinterprétées de manière sonore et harmonique. Le code échiquéen de notation des coups en devient alors partition musicale.

## Détournements technologiques

**Les technologies sont détournées afin de questionner certains objets de loisirs qui composent notre univers quotidien, leur insufflant une autre « jouabilité ».**

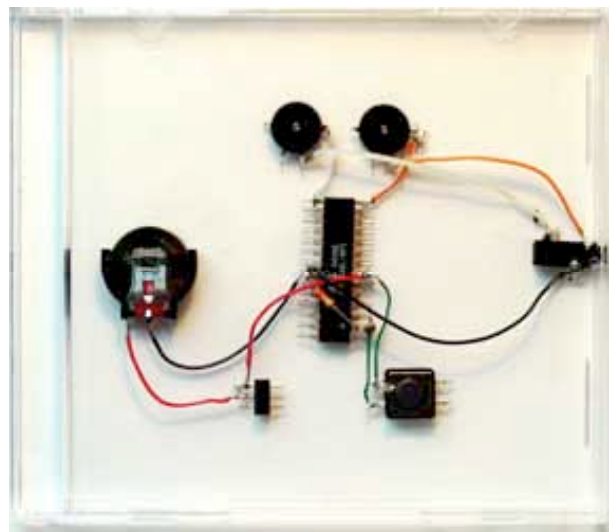
De la console de jeu au lecteur de DVD, les artistes s'emparent et détournent de leur utilisation première les objets de loisirs.

En 2005, l'artiste Toshio Iwai utilise la technologie Nintendo pour développer un jeu vidéo de création musicale éphémère : *Electroplankton*. Le principe de ce jeu, qui ne propose pas de but, est d'interagir avec des « planktons », des créatures virtuelles diverses qui produisent de la musique lorsque le joueur interagit avec elles au moyen du stylet ou du micro de sa Nintendo DS.



Dans *One Bit Music* de Tristan Perich, c'est l'objet CD audio qui est revisité. Le boîtier y abrite un système qui stocke, produit et diffuse ses propres sons, telle une boîte à musique électronique, avec des circuits

électroniques en lieu et place de mécanismes. Le système sonore étant réduit à minima, dans un logement exigu, le son qui en résulte est volontairement austère. Encodés à 1 bit, l'une des plus faible résolution du codage binaire pour l'audio, les sons sont ici utilisés dans une esthétique sonore très pauvre, mais se revendiquant comme telle de façon très affirmée.



La technologie DVD est elle aussi détournée. *Monkey\_Party* du collectif Project Singe s'inscrit alors à la croisée de plusieurs courants : la performance, la vidéo, le cinéma expérimental, l'art digital. Ce DVD,

composé de six pièces qui explorent les thèmes de la modification, de la transformation et du déplacement, utilise un équipement de diffusion grand public pour proposer une « installation à domicile ». Les six pièces qui y sont proposées peuvent y être combinées aléatoirement par le lecteur de DVD ou directement à l'aide de la télécommande.



Enfin, Second Front détourne l'univers du jeu Second Life pour y réaliser, par l'intermédiaire d'avatars, des performances en ligne proche des Machinimas (jeux interactifs élaborés à partir de séquences vidéo ou 3D). Prenant leurs influences dans de nombreuses sources, Second Front crée des théâtres de l'absurde qui remettent en cause les notions d'incarnation virtuelle et la formation virtuelle de narration.



à découvrir...

#### # En référence

**Robert Filliou**

<http://www.artpool.hu/Fluxus/Filliou/Filliouf.html>

**John Cage**

<http://www.johncage.info/>

**Reed Ghazala**

<http://www.anti-theory.com/>

**Etienne Cliquet**

<http://www.ordigami.net/>

**Lind**

<http://www.lind.fr/>

**Maxime Marion**

<http://manixmemori.net/log/>

**Tristan Perich**

<http://www.onebitmusic.com/>

**Project Singe**

<http://projectsinge.free.fr/>

**Evo Szuyuan**

<http://www.evolutie.org/>

**Second Front**

<http://slfront.blogspot.com/>

#### # Logiciels libres

**Scratch (environnement de programmation visuel)**

<http://scratch.mit.edu/>

**Processing (création de programmes interactifs et génératifs)**

<http://processing.org/>

[http://www.ecole-art-aix.fr/rubrique.php?id\\_rubrique=81](http://www.ecole-art-aix.fr/rubrique.php?id_rubrique=81)