

Déjouer les dispositifs : l'art et le jeu comme modes d'appropriation

Raphaël BERGERE

LARA-SEPPIA

Université Toulouse 2 – Jean-Jaurès

Arts plastiques – CNU 18

06-79-62-14-79

raphael.bergere@hotmail.fr

<http://www.patch-work.fr>

MOTS-CLES :

Art, jeux vidéo, dispositif, emprise, lâcher prise

RESUME :

La question du jeu dans les expositions d'art contemporain semble incontournable aujourd'hui si on fait le constat des nombreuses œuvres qui proposent une dimension interactive et ludique. Mais il est intéressant de constater aussi que des jeux-vidéos ont été conservés récemment au Musée d'Art Moderne de New York. Ainsi, nous évaluerons dans un premier temps des points de rencontre entre œuvres d'art et jeux-vidéos, pour suggérer des croisements entre conduites artistiques (Schaeffer) et attitudes ludiques (Henriot). Afin de rendre compte de la nécessaire remise en question d'une catégorisation stricte de ces activités, le corpus proposé reposera principalement sur l'étude d'un jeu vidéo qui a été conservé au Musée d'Art Moderne, ainsi que d'une installation personnelle pouvant être qualifiée de jouable.

Notre approche de ce corpus posera alors la question de l'appropriation et du détournement à travers une dialectique entre emprise et lâcher prise. Abordant des problématiques de société de contrôle et de surveillance à l'ère des nouvelles technologies, les créations présentées interrogent nos rapports aux dispositifs, mais aussi l'emprise que ces derniers exercent sur notre habitus ainsi que nos capacités (ou incapacités) à les détourner, les déjouer ou les profaner (Agamben). Cette question semble incontournable alors même qu'une inquiétude se fait sentir face à des phénomènes d'esthétisation du monde (Lipovetsky, Serroy) ou de dissémination vidéoludiques dans nos sociétés (Lavigne). En s'appropriant des schèmes cognitifs qui sous-tendent les pratiques artistiques et ludiques, ces tendances semblent bien jouer sur nos désirs de lâcher prise, mais à des fins de productivité et de rentabilité économique. Nous opterons donc pour une réhabilitation de la pratique au détriment de l'usage (Stiegler), pour ce qui concerne les produits de notre société, que ces derniers soient catégorisés comme des objets techniques, des œuvres d'art ou bien des jeux.

INTRODUCTION

Pour commencer, nous suivons l'hypothèse selon laquelle le sens d'une œuvre n'est jamais immuable et peut toujours être réapproprié ou détourné. Les notions d'appropriation et de détournement, lorsqu'elles sont spécifiques au domaine de la création artistique, soulèvent des réflexions sur la question de l'auteur.

La question de la paternité d'une œuvre n'est pas inintéressante à une période où les technologies font émerger de nouveaux types de créations collectives, et où des œuvres interactives sollicitent les interventions du public.

Mais ce qui nous intéressera davantage, c'est de montrer comment le domaine de l'art et celui du jeu s'approprient des régimes d'influence, de contrôle ou de contraintes relatifs aux nouvelles technologies. Dans le sens où le numérique permet de programmer des systèmes ou des dispositifs, nous verrons à travers un exemple de jeu vidéo et un exemple d'œuvre interactive comment les questions de l'appropriation ou du détournement peuvent être étudiées selon une dialectique entre emprise et lâcher prise.

Cette communication sera orientée en premier temps vers l'appropriation et le détournement à travers ce que Jean-Marie Schaeffer nomme les « conduites artistiques et esthétiques », que nous articulerons avec ce que Jacques Henriot nomme pour sa part « l'attitude ludique ». Alors que les phénomènes d'esthétisation ou de gamification semblent exploiter nos désirs de lâcher prise à des fins marchandes, nous verrons comment l'art et le jeu peuvent au contraire nous inviter à déjouer des dispositifs. Cette première partie à dominante théorique nous amènera à nous demander comment, par le biais de conduites artistiques, esthétiques ou ludiques, les œuvres interrogent nos rapports aux dispositifs lorsque les médias que nous utilisons, ou les milieux que nous fréquentons, semblent exercer une certaine emprise. Nous étudierons alors en second temps un corpus de deux œuvres, le jeu vidéo Portal, daté de 2007, qui depuis 2012 est conservé au Musée d'art Moderne de New York aux côtés d'autres jeux vidéo, ainsi que mon installation interactive *Hyloscope*, projet débuté en 2015 et toujours en cours de réalisation.

ATTIRER L'ATTENTION, DETOURNER L'INTENTION

1.1 Conduite esthétique et attitude ludique

Pour commencer, nous mettons l'accent sur l'idée que le spectateur (ou le joueur) s'approprie nécessairement l'œuvre par l'expérience qu'il en fait. Pour simplifier, nous parlerons de récepteurs (pour parler de spectateurs autant que d'utilisateurs, ou de joueurs), puis de créateurs (pour englober artistes et concepteurs de jeux).

Dans son ouvrage *Les célibataires de l'art*, Jean-Marie Schaeffer étudie les comportements relatifs à la création artistique et à l'expérience esthétique au travers des activités cognitives.

« La richesse cognitive de ma conduite esthétique ne dépend pas seulement de la complexité de l'objet mais aussi de mes capacités mentales, de mes connaissances, de l'importance que j'accorde à l'activité cognitive en question et ainsi de suite. La richesse d'une relation

esthétique est une caractéristique qui résulte de la rencontre de la complexité objectale et de la qualité de l'attention. » (Schaeffer, 1996 : 352)

L'auteur met en avant la complexité des relations qui s'établissent entre l'intention et l'attention, et nous explique que l'appréciation d'une œuvre est étroitement liée à la conduite esthétique du récepteur, c'est-à-dire à son attention, elle-même guidée selon des intentions.

Nous proposons alors d'articuler cette approche avec celle de Jacques Henriot au sujet de l'attitude ludique. Dans plusieurs de ses ouvrages, l'auteur nous explique en quoi ce qui caractérise le jeu se situe davantage dans l'attitude (ludique) du joueur, c'est-à-dire sa manière de jouer et la raison pour laquelle il joue, que dans la dimension intrinsèque du jeu et de ses règles. Il écrit que « *le jeu n'est pas dans la forme, mais dans l'usage qu'on en fait* » (Henriot, 1983 : 26), puis il ajoute par la suite que « *Seule la distance établie par le joueur entre ce qu'il fait et le fait de le faire par jeu, ce survol et ce contrôle de soi permet de caractériser de manière strictement subjective la conduite que l'on qualifie de ludique.* » (Henriot, 1989 : 256)

La dimension ludique du jeu, comme la dimension esthétique d'une œuvre, seraient dans ce sens indissociables de la conduite cognitive du récepteur. Ainsi, qu'il soit face à une œuvre d'art ou face à un jeu, nous suggérons que le récepteur pourrait bien avoir dans un cas comme dans l'autre une conduite esthétique ou bien une attitude ludique, même si les deux restent différentes.

Nous suggérons que le point commun entre ces deux attitudes, est qu'elles relèvent toutes les deux d'une forme de lâcher prise dans l'activité cognitive. Même si nous pensons qu'elles ont des fonctions spécifiques pour l'être vivant qui se forme comme sujet, elles sont des activités souvent gratuites au cours desquelles on se laisse aller à jouer ou à créer sans contrainte particulière.

Des intentions bien différentes peuvent toutefois motiver des conduites de création comme de réception, et le contexte social a une importance déterminante sur l'attention que le récepteur va poser sur la création. Le créateur d'une œuvre ou d'un jeu guide sa démarche créative selon ses préoccupations personnelles et selon des intentions plus ou moins précises, mais il peut aussi tenter d'anticiper le contexte de réception pour canaliser l'attention du futur récepteur. C'est pour cette raison que la création sera ensuite diffusée dans un musée, ou vendue dans un centre commercial. Cela n'empêche pas pour autant que le résultat, œuvre d'art ou jeu vidéo, pourra apporter des bénéfices commerciaux, tout comme il pourra être contemplé et apprécié pour ses dimensions ludiques ou artistiques.

Quand les créateurs fabriquent des objets d'art ou des jeux, ils cherchent à canaliser l'attention pour tenter de provoquer un type d'attitude. Nous pourrions dès lors considérer les galeries ou les musées, mais aussi l'industrie du jeu vidéo, comme des dispositifs. Ils produisent ou montrent des objets selon des modalités instituées ou industrielles et ils contribuent ainsi à focaliser l'attention des personnes qui se confrontent à ces objets. Giorgio Agamben, après Michel Foucault, définissait un dispositif comme « *tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants* » (Agamben, 2014 : 31).

Nous pouvons considérer un dispositif comme un système agencé selon des intentions spécifiques. Ce système peut alors très bien être une institution, une loi, un média, une œuvre multimédia ou même un jeu-vidéo. Un dispositif peut avoir un potentiel d'emprise sur celui qui y est confronté. Même si cette emprise n'est pas nécessairement négative, elle consiste à canaliser l'attention des récepteurs pour qu'ils agissent en réponse aux intentions initiales de celui qui a configuré le système. Mais il est possible aussi d'inviter les récepteurs à focaliser

leur attention selon une approche critique et singulière, de manière à ce qu'ils enrichissent leurs propres intentions.

1.2 L'emprise par le lâcher prise

Lorsqu'un utilisateur à conscience des intentions à partir desquelles un système a été organisé, il peut éventuellement s'approprier le dispositif, ou le détourner, dans le cas où il s'en sert d'une autre façon que celle pour laquelle elle a été conçue. Si nous considérons le musée comme un dispositif assurant le fait que l'œuvre d'art se trouve dans un contexte associé à une attitude esthétique, nous pouvons citer comme exemple les cas dans lesquels des artistes détournent certaines œuvres, ou détournent même le musée comme dispositif. Marcel Duchamp est bien connu pour avoir eu ce type de démarche dès 1917 avec son urinoir qu'il a signé et baptisé *Fontaine*. Il détourna ainsi l'objet industriel de sa fonction première, et remit en question la fonction du musée et des œuvres d'art. Plus récemment dans le domaine des technologies, nous observons une culture grandissante de ce que l'on appelle le « *hacking* », ou le fait de modifier des appareils électroniques et/ou informatiques pour en faire des usages différents de ceux pour lesquels ils sont conçus et vendus.

Souvent, les attitudes et les conduites des spectateurs ou des joueurs sont en partie guidées par les contextes sociaux dans lesquelles elles s'inscrivent. Les musées s'approprient des objets pour les donner à voir comme œuvres d'art. Quant aux jeux-vidéos, ils sont vendus dans le commerce pour faire l'objet de divertissements. Mais nous sommes bien obligés de constater que beaucoup de jeux vidéo ont des dimensions esthétiques et que beaucoup d'œuvres deviennent jouables voire divertissantes.

Cela peut sembler inquiétant d'un certain point de vue. Le phénomène d'esthétisation du monde (Lipovetsky, Serroy, 2014) montre bien que les mécanismes cognitifs liés à l'attitude esthétique sont canalisés par des mécanismes de notre société capitaliste pour esthétiser le monde et créer de plus en plus d'objets de désirs à des fins marchandes. D'autre part, l'attitude ludique est exploitée par ce que l'on appelle désormais le phénomène de gamification, ou encore de *dissémination vidéoludique* (Lavigne, 2014 : 493). Selon ces approches, les mécanismes du jeu font leur entrée dans le domaine du travail et de l'entreprise pour devenir source de productivisme. Parallèlement, l'esthétique fait vendre en jouant sur nos désirs et sur ce que Bernard Stiegler nomme l'*économie libidinale* (Stiegler, 2005). De manière synthétique, nous retiendrons de ces phénomènes qu'ils renvoient à une appropriation des désirs de lâcher prise (qui peuvent se manifester à travers les expériences ludiques ou esthétiques) pour exercer une emprise sur nos comportements, sur nos envies, et sur nos habitudes de consommation. Nous pointons les risques de ce type d'appropriation des activités ludiques et artistiques à des fins de rentabilité économique. Cela dit, nous pouvons toutefois nous demander s'il est problématique que l'art s'approprie certains mécanismes du jeu, ou qu'un jeu soit considéré comme une œuvre d'art. La dimension artistique des jeux-vidéos se réduit-elle à un argument commercial ? Et le caractère ludique de l'œuvre est-il un moyen de rendre l'art amusant et plus attrayant ?

Alors que certaines œuvres deviennent jouables et certains jeux-vidéos artistiques, la frontière entre l'art et le jeu devient poreuse, et la catégorisation parfois difficile. Tout en prenant garde à une utilisation trop simple et non problématisée des mécanismes du jeu dans les œuvres d'art, ou encore à l'acceptation d'un jeu-vidéo comme œuvre d'art, nous suggérons pourtant

que les deux ne sont pas incompatibles et étudierons pour le démontrer des exemples qui en témoignent. Le corpus étudié à la suite mettra donc en avant des exemples à travers lesquels les activités ludiques et artistiques pourront coopérer, ou du moins cohabiter. Mais nous verrons aussi que par l'œuvre ou le jeu, le créateur peut inviter le récepteur à s'appropriier ou détourner des dispositifs. Il s'agira alors de considérer les attitudes ludiques et esthétiques non comme des manières d'exercer une emprise sur le spectateur/utilisateur afin qu'il réponde à des intentions qu'il ne contrôle pas, mais au contraire comme un moyen d'amener le spectateur à adopter un regard critique pour alors contrôler et se réappropriier les dispositifs qui exercent une emprise sur l'utilisateur.

DEJOUER LES DISPOSITIFS

1.3 *Portal*, le jeu vidéo comme œuvre d'art

En décidant de conserver le jeu vidéo *Portal*, le dispositif muséal nous invite à voir ce jeu autrement que comme un simple objet de divertissement. Nous allons voir que ce jeu, qui n'est pas pour autant catégorisé comme *serious game*¹, amène le joueur à penser différemment son rapport au monde et l'invite à se poser des questions au sujet des nouvelles technologies, notamment à propos d'une intelligence artificielle qui pourrait exercer son emprise sur l'homme. Ainsi, le dispositif muséal détourne l'usage conventionnel que l'on fait du jeu vidéo. De cette manière, il met en valeur le fait que cet objet a des qualités qui peuvent être proches de celles que l'on attribue souvent à une œuvre d'art.

Portal est un jeu vidéo de type *FPS* (jeu de tir à la première personne). Dans ce jeu, le personnage contrôlé possède une arme particulière. Cette dernière permet de créer un portail entre deux surfaces planes, comme une sorte d'ouverture faisant correspondre entre elles deux coordonnées spatiales différentes. En tirant sur une première paroi, puis sur une autre, il fait communiquer deux passages par lesquels il peut entrer et sortir. Il peut naviguer ensuite autant qu'il le souhaite entre ces deux portails spatiaux, dans un sens comme dans l'autre, jusqu'à ce qu'il crée un nouveau portail qui vient alors remplacer le premier. Sur ce principe, le joueur doit utiliser son raisonnement logique pour avancer d'une zone à la suivante. Chaque zone est un ensemble de pièces dans un environnement intérieur à l'apparence d'un grand complexe de laboratoire de recherche. Pour franchir une zone, le joueur doit résoudre des problèmes liés à la spatialité de l'environnement dans lequel il évolue. Il doit pour cela déplacer des objets, éviter des pièges ou encore actionner des interrupteurs pour déplacer des plates-formes ou ouvrir des portes. Bien entendu, il est souvent amené à utiliser son générateur de portails.

En dehors de ce *gameplay* singulier dans lequel l'arme n'est pas utilisée pour tuer mais pour se téléporter, la particularité du jeu se trouve notamment dans sa scénarisation. Le joueur incarne un personnage féminin nommé Shell, dont il adopte le point de vue subjectif. Mais le plus intéressant, c'est qu'il est guidé par une voix qui se déclare provenir d'une intelligence artificielle nommée GLaDOS (acronyme de Genetic Lifeform and Disk Operating System). Comme protagoniste à part entière, cette intelligence artificielle donne des indications au joueur et le récompense par un gâteau à chaque fois qu'il franchit une zone. Mais plus le joueur avance dans le jeu, plus les intentions de GLaDOS semblent douteuses et malveillantes.

¹ Pourrait se traduire par « jeu sérieux ». Ce terme est généralement employé au sujet des jeux à finalité pédagogique.

Cette dernière instaure d'ailleurs le doute en se décrivant elle-même comme une menteuse. Avec *Portal*, le joueur est mis à l'essai par l'ordinateur alors même que l'intelligence artificielle tente d'exercer son emprise sur le personnage incarné. Par ce système de mise à l'épreuve et de récompense, le joueur prend la posture d'un rat de laboratoire auquel on tente d'apprendre des choses. Mais au fur et à mesure qu'il progresse, l'intelligence artificielle semble de plus en plus inquiète. Nous comprenons qu'elle a peur d'être dépassée par le joueur qui risque de prendre le dessus sur elle. Le scénario ainsi construit, les rôles semblent s'inverser. Alors que l'humain semble actuellement inquiet du potentiel croissant des machines et de l'intelligence artificielle, les réalisateurs du jeu vidéo *Portal* proposent un retournement de situation, dans lequel l'homme tente de surpasser l'ordinateur en travaillant ses capacités de raisonnement logique. Ainsi, de l'homme ou du jeu comme machine, nous ne savons plus lequel à le dessus sur l'autre. Pourtant, le jeu met bien l'utilisateur au défi de prendre le contrôle de la situation. Nous pouvons aussi interpréter dans *Portal* quelques clins d'œil au *Big Brother* orwellien². A un moment du jeu, nous pouvons voir écrit sur un mur « *she's watching you* », dans une salle où se trouvent des caméras étalées sur le sol. Mais l'apparence même de GLaDOS à la fin du jeu nous révèle une entité machinique qui contrôle des globes oculaires robotisés et des écrans. En nous rappelant les caméras de surveillances ou les télécrans de *1984*, GLaDOS a de nombreuses caractéristiques d'un dispositif de contrôle qui a de quoi nous rappeler *Big Brother*.

Le jeu *Portal* invite à réfléchir sur la confrontation de différentes formes d'intelligence. En jouant sur des renversements de rôles, et en nous faisant douter à propos de « Qui contrôle qui ? », il amène le joueur à réfléchir sur notre condition humaine de créateurs de machines, effrayés à l'idée d'être dépassés un jour par nos propres créations. *Portal* est un jeu qui apprend au joueur. Il lui apprend à résoudre des problèmes logiques, mais il lui fait surtout douter des paroles manipulatrices et lui apprend donc à remettre en cause un discours. Avec un certain degré d'humour et de critique, il nous interroge plus généralement sur le développement des technologies et des recherches dans le domaine de la conscience artificielle et des systèmes de contrôle. Même si *Portal* est un jeu vidéo qui répond aux intentions commerciales d'une industrie du jeu vidéo, nous pouvons reconnaître le travail de direction artistique et de *game design* dont il fait l'objet. Nous pouvons aussi saluer le choix du Musée d'Art Moderne de New York qui a décidé d'attirer l'attention sur ce jeu en le présentant comme une œuvre. En le détournant de sa catégorie d'objet de divertissement à visée commerciale, il nous incite ainsi à le voir autrement. Nous rejoindrons alors Jean-Louis Boissier lorsqu'il dit qu'« *il faut reconnaître à l'évidence d'une voie de la création qui reconnaît le jeu comme espace culturel* » (BOISSIER, 2008 : 142).

La suite de la réflexion sera maintenant axée autour de mon dernier projet d'installation multimédia qui soulève aussi, avec une dimension jouable, des questions de contrôle et de surveillance à l'ère des nouvelles technologies.

1.4 Hyloscope, une installation artistique jouable

Mon installation intitulée *Hyloscope* fait suite à une autre œuvre qu'il semble important de décrire brièvement pour commencer. Lors d'un séjour de plusieurs mois au début de l'année 2015 dans la ville de Montréal au Canada, je réalisais une œuvre vidéo et performative que

² George Orwell (2005 [1949]), *1984*, Paris : Gallimard.

j'ai intitulé *Scopophobia*. Dans cette œuvre, il est suggéré que des arbres dotés de vision peuvent nous surveiller. Dans le montage final de la vidéo, l'image est divisée en quatre parties sur l'écran de manière à rappeler un système de vidéo-surveillance à plusieurs caméras. Dans le déroulement de la vidéo, je sors de la ville pour m'enfoncer dans une forêt enneigée, comme si je cherchais à fuir ces caméras. Au beau milieu des bois, je m'arrête et entreprend alors une démarche de construction pour me cacher. Avec des morceaux de bois et des blocs de neige, je bâtis une structure qui prend la forme d'une cabane. Dans *Scopophobia*, même une fuite dans la forêt devient une tentative vaine d'échapper au contrôle. Un retour vers des matériaux naturels et un type de construction archaïque sont aussi un échec face à une nature augmentée et connectée. Le scénario de *Scopophobia* repousse les limites du problème de la vidéosurveillance en élargissant le territoire des caméras du seul espace public à celui des milieux sauvages et de l'habitat. Et si les arbres avaient des yeux auxquels on pourrait accéder via les réseaux ?

Pour réaliser cette vidéo, j'ai utilisé une caméra Gopro. Mais l'utilisation que j'en ai faite relève selon moi du détournement. Habituellement, ce type de caméra est utilisée pour être embarquée et filmer des exploits sportifs. Pour ma part, je l'utilise pour réaliser des plans fixes et donner à voir la tension qui s'exerce entre nos désirs de voir et nos peurs d'être surveillés. Il est évident que notre fascination pour les technologies de l'image comme par exemple les appareils photos, les caméras et le partage de contenu visuel en ligne, nous confronte en contrepartie à la crainte d'une utilisation de ces technologies à des fins de surveillance et de contrôle.

Pour faire écho à cette vidéo, et pour donner davantage d'éléments pour interpréter son contenu, j'ai décidé de réaliser une installation interactive à partir de morceaux de bois ramassés dans la forêt où a été tournée *Scopophobia*. J'ai alors créé l'*Hyloscope*, installation qui prend l'apparence d'une forêt miniature composée de morceau de bois d'une trentaine de centimètres de hauts, et dans laquelle est intégré un système vidéo que les spectateurs peuvent contrôler. *Hyloscope* propose une expérience interactive qui nous plonge dans l'imaginaire d'une forêt connectée. Un potentiomètre rotatif intégré à une interface en bois permet de faire pivoter le morceau de bois central à l'intérieur duquel est dissimulée une caméra miniature. Le spectateur agit ainsi sur l'angle de vue qui provient de l'intérieur de l'installation et qui est directement projeté à plus grande échelle sur un mur à proximité. Les deux potentiomètres linéaires permettent pour leur part d'ouvrir ou fermer les paupières des yeux projetés sur les autres morceaux de bois. Un étrange jeu de regards a lieu entre le spectateur, à la fois acteur et observateur, et les yeux projetés sur les morceaux de bois, qui sont des animations réalisées à partir de photographies de mes propres yeux.

Sur ma propre posture, celle du spectateur ou celle des arbres dans le diptyque formé par *Hyloscope* et *Scopophobia*, le doute plane sur les questions : Qui contrôle qui ? Qui contrôle quoi ? Ou encore quoi contrôle qui ? Il ne s'agit pas nécessairement de l'humain qui cherche à exercer un contrôle total sur la nature, mais potentiellement d'un organisme non humain qui surveille l'homme. En utilisant à outrance les caméras de nos appareils portables, les images satellites, les services de type *Google Street View* ou les caméras en streaming, sans oublier prochainement les lunettes connectées, devons-nous accepter en retour de nous sentir observés et surveillés ? Si nous voulons tout voir, devons-nous aussi accepter d'être vus ?

Il s'agit bien de ce type de questions que j'ai souhaité aborder dans mes œuvres *Scopophobia* et *Hyloscope*. Ces dernières revisitent l'idée d'un dispositif qui élargit nos capacités de vision. Elles réactualisent des problématiques posées par le roman *1984*, en intégrant notamment les

problématiques qui émergent de la convergence des NBIC (Nanotechnologies, Biotechnologies, Informatique (et intelligence artificielle), sciences Cognitives).

Mes deux créations se répondent et instaurent différentes postures, différents rôles possibles chez le spectateur, qui cultivent l'ambiguïté. Et c'est bien cette ambiguïté qui incite le spectateur à s'approprier la problématique posée par l'œuvre. En créant, je m'approprie les enjeux des technologies à travers mon propre imaginaire. Mais l'œuvre et les modes d'interactivité qu'elle instaure forment un nœud de significations possibles qu'il convient au récepteur de démêler. L'expérience lui propose des pistes de réflexions qui ne donnent pas une réponse toute faite. Il est invité à interpréter l'œuvre et à s'approprier son rapport aux technologies pour éventuellement à son tour en détourner aussi les usages.

CONCLUSION

Notre société semble créer des dispositifs contraignants qui s'emparent de certaines tendances à lâcher prise pour mieux exercer leur influence. Si c'est bien par des activités ludiques et esthétiques que nous façonnons nos rapports sensibles au monde, il peut alors sembler très inquiétant que la société de consommation cherche à s'approprier des mécanismes liés à l'art et au jeu. C'est pourquoi nous pouvons encourager la création d'œuvres en forme de dispositifs ouverts. Ces dernières donnent lieu à des conduites esthétiques et ludiques qui interrogent nos manières d'être, tout en nous incitant à nous approprier, détourner, ou déjouer les dispositifs qui influencent nos modes de vie.

Le mot « déjouer » pourrait littéralement évoquer une négation du jeu, mais il renvoie plutôt au détournement. On dit qu'on déjoue le plan ou la stratégie d'un adversaire. Nous pensons alors que des attitudes ludiques ou esthétiques peuvent tout à fait inviter les récepteurs à adopter une attitude critique, plutôt qu'une posture de soumission face à l'emprise d'un dispositif. Nous pensons donc que les créateurs ont le potentiel, par l'art ou le jeu, de déjouer des dispositifs, et d'encourager les récepteurs à le faire.

BIBLIOGRAPHIE

- Agamben Giorgio (2014), *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris : Rivages.
- Jean-Louis Boissier (2008), *La relation comme forme : l'interactivité en art*, Dijon, Genève : Les Presses du réel.
- Henriot Jacques
(1983), *Le jeu* [1969], Paris : Synonyme.
(1989a), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris : José Corti.
- Lavigne Michel (2014), « Sous le masque du jeu, la contrainte et le contrôle ? » *Interfaces numériques*, n°3.
- George Orwell (2005), *1984* [1949], Paris : Gallimard.
- Schaeffer Jean-Marie (1996), *Les célibataires de l'art : pour une esthétique sans mythes*. Paris : Gallimard.
- Lipovetsky Gilles et Serroy Jean (2013), *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris : Gallimard.
- Stiegler Bernard (2005), « Du design comme sculpture sociale », actes du colloque *Le design en question*, Brigitte Flammant (dir.), Paris : Centre Pompidou.