

Le spectateur-joueur : une mutation du spectateur par le code Regards sur la Sonde 04#12

Emmanuel Guez, Christian Gariat, Xavier Boissarie

Dans un article désormais célèbre¹, Katherine Hayles soutient que l'attention cognitive doit être désormais pensée selon deux modes distincts. L'un lié à la pratique de la lecture du livre imprimé, qu'elle nomme attention profonde (*deep attention*), l'autre lié à la pratique du jeu vidéo et aux réseaux, qu'elle nomme *hyper attention*. S'appuyant sur une étude réalisée auprès d'étudiants, Hayles y voit un bouleversement cognitif générationnel avec le développement du second au détriment du premier. Elle ne juge pas cette mutation, constatant que chaque mode a ses avantages et ses limites. Elle en relève néanmoins les effets sur l'écriture et la lecture, non pour asséner leur disparition, mais pour en relever les mutations. Dans une conférence non moins célèbre², Peter Sloterdijk affirme que notre époque, caractérisée par le passage de l'imprimé aux réseaux, est marquée par le post-humanisme, c'est-à-dire par le dépassement et la fin d'un monde, un monde constitué d'amis rationnels et raisonnables réunis par une célébration commune de livres et d'auteurs nationaux.

Pour l'art théâtral, les enjeux de cette double analyse, l'avènement du post-humanisme et de son corollaire, la mutation de l'intelligence humaine sous l'effet de l'interaction homme / machine, sont considérables. Le spectateur de théâtre est encore souvent décrit comme un spectateur des Lumières, autrement dit un être ontologiquement lié au livre imprimé, construit par l'éducation et par l'art. Le théâtre est la seule pratique artistique qui désigne aussi bien un lieu, un art qu'un genre littéraire. Née avec l'esthétique au 18^e siècle, la construction intellectuelle du spectateur varie au gré des époques et des pensées philosophiques dominantes³, mais demeure traversé par une même pensée humaniste. Spectateur universel et rationnel, spectateur à cultiver et à éduquer, spectateur-public à dimension sociale et politique, spectateur à émanciper ou révolutionnaire, spectateur critique ou philosophe, spectateur-expérimentateur... Il est nourri, comme une conséquence, d'une certaine vision de l'homme et de son devenir. Le spectateur du théâtre dramatique est donc avant tout le lecteur d'une littérature surtout nationale et le théâtre est un espace simulant cette même communauté, redoublant aussi bien l'esprit du temps sur la scène que les différends dans la salle.

En avril 2012 à la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon, au Centre National des Écritures du Spectacle, nous avons voulu expérimenter cette mutation, en croisant les écritures et les pratiques des jeux vidéo à celles du théâtre. Cette expérimentation artistique, et non scientifique, s'est déroulée dans le cadre du programme des Sondes⁴, un dispositif artistique et culturel croisant

1 N. Katherine HAYLES, *Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes*, 2007.

2 Peter SLOTERDIJK, *Règles pour le parc humain : Une lettre en réponse à la Lettre sur l'humanisme de Heidegger*, trad. fr., Paris, Mille et Une Nuits, 2000.

3 Christian RUBY, *La Figure du spectateur; Éléments d'histoire culturelle européenne*, Paris, Armand Colin, 2012.

4 Le site <http://sondes.chartreuse.org> ayant été fermé, il n'est plus possible de préciser les URLs. En revanche l'accès aux archives reste possible sur une page unique :

trois logiques : recherche, pédagogie, création, et ayant pour objectif de mesurer les effets de l'environnement numérique sur les écritures du spectacle vivant. Associant, selon une durée variable, des artistes, des étudiants et des chercheurs, les Sondes sont des protocoles et formats d'expérimentations interdisciplinaires et intermédiatiques, qui, à l'image de la recherche fondamentale, n'impliquent aucune obligation de résultats. Les formats (avec qui ? où ? combien de temps ? avec quel degré d'ouverture au public ?) et les protocoles d'action (quoi ? comment ?) sont à chaque fois définis en cours de travail, toujours en lien avec l'objet de la sonde. Ainsi les Sondes mettent-elles le rôle, la circulation et les possibilités d'action du spectateur au cœur de leurs réflexions⁵.

La Sonde qui nous préoccupe ici est la Sonde 04#12, « Si loin si proche », avec pour sous-titre « Le jeu vidéo, la scène, la rue »⁶.

Jeux vidéo et théâtre : deux attitudes apparemment contradictoires

Pour comprendre les jeux vidéo, il s'avère pertinent de convoquer *Les Jeux et les Hommes* de Roger Caillois. L'ouvrage, paru en 1958, ne fait évidemment référence à aucun jeu de ce type. Mais la classification des jeux proposée par Caillois permet de distribuer les jeux vidéo, même s'ils «débordent [celle-ci] en inventant de nouvelles combinaisons au sein de l'espace ludique⁷ ». Résumons en quelques lignes de quoi il s'agit. Caillois conçoit quatre types d'attitude permettant de distinguer à quoi on joue quand on joue : *agôn* (la compétition), *alea* (le hasard), *mimicry* (à la fois le simulacre et la simulation) et *ilinx* (le vertige). Si « ces désignations délimitent des secteurs qui rassemblent des jeux de la même espèce⁸ », deux principes opposés permettent d'affiner la position des jeux au sein de ces secteurs. Caillois les nomme *paidia* (les jeux libres)

<http://www.chartreuse.org/sondes> (consulté le 11/12/2012). De 2007 à 2012 ont été organisées 17 Sondes. Pour un autre regard des sondes, cf. l'entretien avec Franck Bauchard dans ce même volume.

5 Cf. la Sonde 03#10 « Spectateur 2.0 » et la Sonde 09#10 « Meetic Theatre ».

6 La Sonde 04#12 s'est déroulée du 19 mars au 5 avril 2012. Ont participé à la Sonde des étudiants : les apprentis de la FAI AR (Formation Avancée Itinérante des Arts de la Rue, Marseille), des étudiants de l'université de Paris 8 (Ars et technologies de l'image) et de l'université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Lettres Modernes) ; des chercheurs : Sophie Daste, Rémy Sohier (université Paris 8), Anyssa Kapelus (université Paris 3), Lucile Haute (université de Saint-Étienne) ; des artistes : Compagnie Señor Serrano, Xavier Boissarie, Lucile Haute, Christian Giriat, Ici-même Paris (Mark Etc, Eric Ménard), Oussama Moubarak ; un acteur culturel : Nicolas Rosette. À titre d'intervenants, ont participé : Sandra et Gaspard Bébié-Valérian, Philippe Boissard, Nicolas Frespech, Emmanuel Guez, Frédéric Koriche, Joris Mathieu, Cécile Portier, William Puech. La Sonde a été ouverte au public le 5 avril 2012 de 16h à 18h, à la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon. Une partie du public était composée d'étudiants de l'université de Montpellier 2 (Imagina), de l'université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Sciences de l'Information et la Communication) et de lycéens du Lycée Jean-Vilar de Villeneuve-lez-Avignon. La Sonde a accueilli plus de 300 personnes. Elle a reçu le soutien du FEDER (Languedoc-Roussillon) et du LABEX Arts-H2H (université Paris 8).

7 Mathieu TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011, p. 49.

8 Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes, Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958, p. 27.

et *ludus* (les jeux réglés et calculés). Ces polarités sont soumises à des combinaisons, mais certaines sont vouées à l'échec, telle que l'alliance du simulacre et de la compétition. Une pièce de théâtre n'est pas un ring !

Le premier atout de cette classification est de contourner la question générationnelle. Il n'est pas question de distinguer entre les jeux des enfants et ceux des adultes⁹. Il y a encore vingt ans, les jeux vidéo étaient considérés comme des jeux d'enfants ou d'adolescents. En conséquence ils ne suscitaient guère d'intérêt, ni de la part des théoriciens – sauf peut-être des psychologues inquiets – ni de la part du monde de la culture et de l'art. Aujourd'hui, il y a plus d'un milliard de joueurs dans le monde¹⁰. Et si la pratique des jeux vidéo chez les jeunes est aujourd'hui massive, une bonne partie de ces jeunes entame désormais la quarantaine d'années.

Le second avantage de cette classification est de ne pas réduire les jeux à leur matérialité, à partir de laquelle, bien souvent, on établit des genres (jeux de plateau, jeux de cartes, etc.). Penser les jeux vidéo avec la classification de Caillois, reprise par Triclot, évite de les caractériser par l'écran ou l'électronique, c'est-à-dire par l'interface (graphique, sonore...), et par l'interaction homme / machine, c'est-à-dire par l'interactivité. Ces deux dernières caractéristiques sont nécessaires mais non suffisantes. Par définition, le jeu vidéo est régi par le *ludus*¹¹, c'est-à-dire par le calcul et donc par la règle, laquelle est intrinsèquement définie par le code informatique. Celui-ci a dès lors valeur de loi¹², ce qui permet de comprendre pourquoi il n'est pas nécessaire de connaître les règles du jeu avant de jouer à un jeu vidéo¹³.

Bien que commandée par la loi, la plupart des jeux vidéo n'en sont pas moins ancrés dans l'*ilinx*, le vertige. À commencer par les jeux d'Arcade, qui correspondent à la première diffusion commerciale du jeu vidéo et qui ont été pensés dans la continuité des fêtes foraines¹⁴. Cependant l'*ilinx* est rarement une finalité car si on définit le game-play comme « le plaisir de la prédiction exacte », l'objectif du joueur est la maîtrise de ce vertige. Le vertige est donc contextuel, tandis que la finalité est plutôt du côté de l'*agôn* et la modalité de plus en plus du côté de la *mimicry*. Il n'est pas anodin que les premiers jeux vidéo aient été installés à côté des flippers, dans les bars, autres pourvoyeurs de tournis et de vertiges à destination masculine¹⁵. L'*ilinx* est l'effet d'un

9 *Ibid.*, p. 29.

10 http://www.afjv.com/news/1967_elements-cles-jeu-video-france-2012.htm

11 Tout le propos de M. Triclot, concernant la classification de Caillois, consiste à montrer que 1) précisément parce que ce sont des jeux, les jeux vidéo offrent des modalités d'interaction homme / machine informatique particulières et 2) parce que ce sont des jeux codés informatiquement, les jeux vidéo génèrent des combinaisons spécifiques par rapport aux autres jeux. Ainsi, les jeux vidéo donnent naissance à deux nouvelles alliances : entre *ilinx*, *agôn* et *ludus* d'une part et entre la *mimicry* et le *ludus* d'autre part. Il va de soi que le *ludus* est omniprésent.

12 Lawrence LESSIG, *Code : And Other Laws of Cyberspace, Version 2.0*, New York, Basic books, 2006. <http://pdf.codev2.cc/Lessig-Codev2.pdf>

13 Katie SALEN Eric ZIMMERMAN, *Rules of Play, Game design Fundamentals*, MIT Press, 2003. Voir aussi : Samuel RUFAT, Hovig TER MINASSIAN (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011.

14 M. TRICLOT, *op. cit.*, p. 127 sq.

15 Stephen KLINE, Nick DYER-WITHEFORD, Greig DE PEUTER, *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003.

rapport entre la perception et l'action. Il est la mise en danger des perceptions et, donc, du corps du joueur par le passage abrupt de son environnement proprioceptif habituel à un environnement qui lui est étranger. Il s'agit moins à proprement parler d'un bouleversement perceptif que de l'introduction subite, mais attendue et prévue par le joueur – sans quoi la perte de conscience serait sans doute quasi-inévitable –, d'un décalage entre la perception – et donc l'action¹⁶ – et la réalisation de cette action. Ce décalage, qui est l'une des caractéristiques ontologiques du jeu, entraîne inévitablement le joueur dans une tension constante entre la prédiction et l'actuation (ce qui se produit). En tant qu'alliance du *ludus* et de l'*ilinx*, les jeux vidéo introduiraient ainsi du rêve dans un espace rationnel¹⁷.

Avec le théâtre, il en est tout autrement. Le théâtre – et nous parlons bien ici du théâtre selon Caillois –, qui est un jeu, relève de la *mimicry*, de la simulation, voire du simulacre. De surcroît, le corps en jeu n'est pas seulement celui de l'acteur, mais aussi celui du spectateur. Or, le spectateur au théâtre prend son sens par la constitution d'un public.

Par les postures de vision et d'écoute (applaudir, être assis ou debout pendant le spectacle...), les publics donnent forme à l'espace social. Le corps du public a donc un rôle médiateur essentiel dans l'évènement artistique.

Toutefois, à la fin des années 1950, on commence déjà à observer le refus des totalités telles que les structurait la tradition. Le compositeur Stockhausen prévoyait que dans les concerts, le public puisse entrer comme bon lui semble ; Robert Wilson fit fureur en instituant des « entractes à discrétion », ou encore, comme pour la re-création en 2012 de *Einstein on the Beach* à Montpellier, de permettre au spectateur de se déplacer à volonté, de prendre des photographies ou de filmer pendant la représentation, voire d'échanger avec un autre spectateur. Les nouvelles dramaturgies abrogeant l'unité du temps aboutissent à une dimension du temps partagé entre le public et les acteurs, telle qu'on peut la vivre dans certaines performances en art par une affirmation du temps réel.

Le « simulacre » a, quant à lui, depuis longtemps volé en éclat dans le champ de la scène contemporaine : les écritures multiples, leurs codes, les nouveaux plateaux, les influences, la singularité de la scène réveillent dans le public l'envie de déplacer les lignes. Le spectateur de la scène est aussi un hacker qui bidouille les codes et transforme l'écriture. Hasard et vertige du dispositif (vidéo ludique ou non) n'aurait-il pas la tentation de devenir sujet et non plus objet de la représentation ? Le spectateur (ainsi que certains acteurs de la scène) sont prêts à jouer, à déjouer, à éprouver, à expérimenter de nouvelles habitudes perceptives, de nouvelles pratiques artistiques et réflexives. Il suffit juste de les inciter à le faire et cela passe aussi par un changement des formes artistiques.

Entre le théâtre et les jeux vidéo tels que nous les avons décrits, il y aurait donc un point de tension lié à la nature du spectateur et du joueur. Le code guidant le spectateur n'est pas le même que le code guidant le joueur. Ce dernier est informatique tandis que le premier est social et, en ce sens, le spectateur doit être pensé comme constitutif d'un public, dont la temporalité n'est pas réductible au temps du spectateur. Il est ici surprenant de voir combien les deux médias ont un parcours inversé. Le jeu vidéo, immersif par nature, tend à se rapprocher de plus en plus de la *mimicry* tandis que le second, perspectif en tant que représentation, ne cesse de vouloir s'en éloigner.

16 Alain BERTHOZ, *Le Sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

17 M. TRICLOT, *op. cit.*, p. 66.

Le spectateur-joueur existe-t-il ?

L'expérimentation menée à la Chartreuse ainsi que sa mise en jeu se sont faites en relation avec un lieu habitué à recevoir du public dans un contexte défini et pour des objets identifiés : visite du monument, vision de spectacles, lectures d'auteurs en résidence, restitutions publiques des recherches liées aux Sondes... Aucun dispositif scéno-ludique n'avait été proposé au public avant 2012. Excepté la visite du monument, le public de la Chartreuse était majoritairement habitué aux arts de la scène et à ses écritures. L'équipe de dramaturgie constituée par les dix étudiants de l'université d'Avignon, ont fait le choix de proposer au public une mise en jeu préalable sous la forme d'une préparation ludique, décalée et ironique (*tutoring*) qui posait théâtralement les règles spatiales, temporelles et physiques du jeu. Sous la forme d'une ouverture du type « menu » les joueurs étaient conduits à « *stalker*¹⁸ » l'allée centrale de l'édifice, puis à traverser rituellement un plateau de théâtre, une cave humide et froide où ils recevaient un plan et une consigne gestuelle personnalisée. Ces trois espaces de circulation, de représentation et de performance les invitaient ensuite à « dériver » vers les laboratoires de recherche.

Le parti-pris des étudiants était de jouer avec tous les publics, y compris de les encourager à expérimenter et à réagir. Pour que le spectateur devienne joueur, ne fallait-il pas l'amener à explorer une nouvelle temporalité, à prendre des risques pour qu'il se distance de ses attentes de spectateur et donc de lui-même ? S'il est vrai que le spectateur de théâtre demeure un « joueur par procuration » et que l'acteur de théâtre est celui sur lequel sont projetés les décisions artistiques et les affects, les défis contemporains les déplacent et les poussent à prendre des initiatives, à exercer des choix et à s'émanciper des formes traditionnelles afin que ne s'opposent plus le jeu réglé et le jeu libre. Tout était en place pour mettre en jeu le théâtre et le jeu vidéo.

Le laboratoire de la « dérive protocolaire »¹⁹

Son objectif a été d'étudier la transformation instantanée de l'espace public en espace scénique via un dispositif ludique, le jeu étant abordé ici sous l'angle du jeu pervasif, c'est-à-dire une forme ludique qui combine l'espace numérique (réseaux) et l'espace tangible (en général, l'espace urbain), généralement avec une dimension sociale.

Le laboratoire utilise un dispositif destiné aux smartphones intitulé « Médias-situés »²⁰. Inspiré par la situation du metteur en scène ou réalisateur qui souffle des instructions à ses acteurs en temps réel, comme Jean-Luc Godard dans certains de ses films, « Médias-situés » diffuse des sons via un terminal mobile en tenant compte d'éléments contextuels : le lieu, l'heure, les sons

18 Le Stalker parcourt illégalement les zones interdites d'accès aux abords d'une zone sensible – friche, quartiers en devenir, etc. Le personnage du Stalker apparaît dans le film *Stalker* d'Andrei Tarkovski (1969), dans la série *Half-life* ou le jeu vidéo *Starcraft II*.

19 Il s'agit d'un des trois laboratoires de la Sonde. Les autres laboratoires de la Sonde sont : le laboratoire First Life v.0.1.34 (sous la direction d'Ici même Paris) et le laboratoire du Troll (sous la direction de la Compagnie Senor Serrano).

20 Les participants de ce laboratoire sont : Xavier Boissarie (game-designer, artiste en médias situés), Lucile Haute (chercheuse, artiste performeuse), Oussama Moubarak (développeur nouveaux médias), des apprentis de la FAI AR : Djamel Afnaï, Sung Ah Cho, Alix Denambride, Elsa Mingot ainsi qu'un étudiant de l'université de Paris 8 (ATI) : Bruno Da Cunha. Un journal de bord du laboratoire est accessible à l'adresse suivante : <http://orbe-sonde.blogspot.fr>

déjà entendus... Ce dispositif met l'auditeur en situation d'acteur dans un espace qui est ni celui du jeu, ni celui du théâtre : l'espace public. « Médias-situés » permet ainsi de « mettre en scène » un large registre d'expériences ludiques dans l'espace public, comme le « jeu de piste », le « mp3 experiment », le « flashmob » ou encore les ARG²¹.

Dans le cadre de la Sonde 04#12, l'expérimentation du laboratoire s'articule autour de « la dérive », selon la délivrance d'une série de consignes sonores. La dérive, théorisée par les situationnistes, produit un parcours ouvert sans destination. Cette forme ludique, riche d'imprévus et de surprises s'adapte particulièrement à un espace objectivé et régulé comme la rue dont elle permet le détournement. Les consignes sont implémentées et paramétrées via une interface d'administration en ligne. L'application web destinée aux smartphones permet une expérimentation instantanée des expériences mises en œuvre.

Les trois actes de l'expérimentation

Après un accueil au sein du laboratoire, le joueur prend connaissance du contexte. Il est ainsi investi comme spectateur-expérimentateur. Il sait qu'il assiste à une Sonde qui porte sur « le jeu vidéo, la scène, la rue » et un « laborantin » lui explique qu'il s'agira pour lui de se prêter à une expérience dont l'objet est d'établir une cartographie subjective de la Chartreuse à travers ses pratiques. Une grande carte de la Chartreuse est d'ailleurs reportée au mur. Il reçoit solennellement le matériel d'expérimentation : un smartphone équipé d'un casque ainsi qu'un deuxième fixé sur son buste pour produire une captation vidéo de sa déambulation.

Deuxième acte : le spectateur-expérimentateur reçoit des consignes audio qu'il est libre d'appliquer ou non. Chacune des quinze expériences proposées débute par une phrase d'accueil spécifique : « Bienvenue²² dans le laboratoire de la Dérive Protocolaire, vous êtes ici sur le territoire de la Chartreuse, veuillez rejoindre un endroit calme, accueillant et passer à la consigne suivante ». La première consigne définit ensuite le registre de l'expérience : « Pour toute la durée de cette expérience, vos mains sont vos yeux. Touchez l'espace ». Ou encore : « Tournez-vous vers la personne la plus proche et serrez-lui la main en souriant sans dire un mot ». La voix incite ainsi le spectateur-expérimentateur à produire des actions éloignées de son comportement habituel. Une fois la consigne appliquée, il peut passer à la consigne suivante. À la fin de l'expérience, le sujet est invité à rejoindre le laboratoire.

Bien que tous les spectateurs-expérimentateurs aient la possibilité d'écarter une consigne, chacun obéit au protocole. Intriguée par ce phénomène, l'équipe du laboratoire expérimente des consignes susceptibles d'être refusées par leur caractère transgressif. Le résultat est identique : toutes les consignes sont appliquées, avec cependant une latitude d'interprétation pour chacune d'entre elles. Ce constat permet de formuler l'hypothèse suivante : une fois que l'expérience est acceptée, le visiteur se retrouve dans une « bulle ». Comme pour un joueur vidéo-ludique, les règles de l'expérience définissent le cadre de ses actions. Tant que le joueur respecte la consigne, il demeure dans le registre de la règle.

Ainsi, Diego, étudiant de master, ni comédien ni artiste, se prête à plusieurs expériences individuelles de dérive. L'une d'entre elles propose des modalités d'exploration de l'espace, transgressives au regard des normes de la vie sociale. L'expérience se déroule, arrive la

21 ARG : *Alternate Reality Game*, jeu qui superpose un univers fictif à l'espace public.

22 Chaque laboratoire, y compris l'ouverture, était conçu sur ce modèle de bienvenue. Le théâtre expérimentait ainsi de manière ironique le principe de l'expérimentation.

consigne : « couchez-vous sur le sol et regardez le ciel » ! Au moment où Diego la reçoit, il se trouve dans l'allée centrale de la Chartreuse, au vu et au su des visiteurs du monument ignorant tout de la Sonde. Pendant vingt minutes, Diego est allongé en plein soleil, les yeux grands ouverts, les bras écartés, sur le passage d'un flux soutenu de visiteurs, regardant le ciel. Quelques minutes plus tard Diego, arborant un large sourire, revient sur son expérience : « Me coucher au soleil en plein milieu de l'allée, c'était intéressant... normalement je ne l'aurais pas fait, il y avait plein de gens au milieu de l'allée qui passaient... le regard des autres ne m'a pas du tout gêné, la consigne m'a permis de le faire en ayant une excuse. » La situation revêt ici tous les attributs de la performance : l'exécution d'un protocole à l'issue incertaine, la présence ou non de témoins actifs, l'engagement. Ici, transporté par le véhicule de la voix, le spectateur-expérimentateur se transforme, non en un acteur – attaché à un rôle –, mais en un performeur, qui produit des actions entraînant une situation singulière et allant jusqu'au bout de ses actions²³.

Cet exemple soulève le paradoxe de l'émancipation par la contrainte. Exécutant avec soin les consignes, le spectateur-performeur se libère de lui-même, de ses désirs et de ses interdits. Il accède au vertige de l'inconnu, ici jubilatoire du fait d'un sentiment de protection. Ce ne sont plus les règles de vie et les normes dans l'espace public que Diego respecte mais les règles du jeu. Le jeu reflète les consignes de Allan Kaprow pour la mise en place d'un Happening : « Dispersez vos espaces », « Dispersez les durées pour qu'elles deviennent temps réel, on obtient du temps réel lorsque les choses se déroulent dans des lieux réels. Puisque vous êtes maintenant dans le monde et non dans l'art, jouez donc le jeu avec les règles réelles²⁴. »

Le dernier acte est celui du bilan : l'expérimentateur témoigne de son expérience devant la carte grand format du territoire, grâce à laquelle il peut dessiner son parcours. Un laborantin lui fait visiter la face cachée du laboratoire où sont exposés la méthodologie et les protocoles. L'expérimentateur passe ainsi d'une expérience immersive à un regard perspectif. Les cartographies exécutées à l'issue de chaque expérience montrent que le tracé du parcours structure l'ensemble, sinueux, appuyé, chronologique et incarné. La matérialisation de la mémoire de la déambulation, de cette incorporation de l'espace restituée sur une feuille témoignent de la position centrale occupée par le spectateur dans le paysage. Sur la feuille blanche, il tracera son parcours avant de dessiner les lieux qu'il a parcourus. L'aspect inhabituel de ce tracé révèle le caractère profondément immersif de l'expérimentation.

Vers la notion de public étendu

Récemment, aux États-Unis, un joueur de l'ARG « INGRESS²⁵ » s'est retrouvé au poste de

23 Chaque jeu vidéo institue son propre espace social. (Cf. Jay David BOLTER, Richard GRUSIN, *Remediation, Understanding new media*, MIT Press, 2000.) Celui-ci est médié le plus souvent par un avatar – une figure proche du masque théâtral. Le dispositif de la « dérive », en revanche, est joué en direct, sans la médiation d'un avatar. Dès lors, la scène se fond avec l'espace public stratifié : la rue, un lieu culturel, le réseau et l'interface... La distinction de nature entre espace tangible et espace numérique n'a plus ici de pertinence.

24 Allan KAPROW, *Comment faire un Happening* [1966], trad. fr, Paris, Le clou dans le Fer, 2011.

25 Jeu en ligne massivement multijoueurs (MMOG) croisant les réseaux et la réalité tangible (jeu pervasif), INGRESS est édité par Google et fonctionne sur les téléphones mobiles sous Android. Chaque joueur doit choisir un camp : les « Éclairés » ou les « Résistants ». Pour le compte de

Police après qu'un officier ait repéré son comportement étrange : le joueur tournait depuis 20 minutes autour d'un portail²⁶ invisible pour en prendre le contrôle. Les expérimentations de la Sonde offrent un élément de réponse à la question du rapport à la loi dans le jeu pervasif²⁷, ainsi que celle de la nature et des limites du spectateur-joueur aux prises avec la machine²⁸. À l'instar d'un codeur ou programmeur recherchant l'efficacité d'un algorithme d'intelligence artificielle appliqué à un NPC²⁹, le laboratoire a élaboré des objectifs cachés dans les protocoles de dérive, afin d'en mesurer l'efficacité et les limites : *l'exploration des interstices*. En recevant comme consigne d'explorer avec son corps les endroits intersticiels du monument, les spectateurs-joueurs doivent pénétrer dans des espaces interdits à la visite. Or, lors du bilan, sur 150 spectateurs-joueurs, aucun n'est allé explorer ces espaces. Les spectateurs-joueurs ont donc pris en compte les règles de fonctionnement du lieu dans l'exécution des consignes. Nous sommes loin ici de l'exécution d'un code par une machine. Même si la dérive laisse peu de prise à la réflexivité, le spectateur-joueur continue de respecter les règles de territorialité déjà intégrées. Et c'est à cette condition qu'il peut se reconnaître explicitement comme joueur.

L'espace public comme espace de l'art

Sans doute se rapproche-t-on ici de la *mimicry*, c'est-à-dire d'une conscience de la simulation, reposant en l'occurrence sur un transfert de responsabilité néanmoins lié, pour ce qui concerne la dérive, à l'*ilinx* de l'incertitude. Caillois avait dénoncé le danger d'une telle association comme facteur potentiel de désordre. Et c'est ici sur le public qu'il s'exerce³⁰.

L'écriture³¹ du dispositif a donné naissance à une réorganisation et une redistribution du public.

leur camp, les joueurs doivent capturer des « portails » associés à des lieux publics en prenant des photos de ces lieux. Chaque camp tente alors d'obtenir le contrôle complet des portails.

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

26 Portail : dans un niveau de jeu, point de passage analogue à un « drapeau », symbole de possession territoriale.

27 Une autre question serait celle de la responsabilité du game-designer / metteur en scène. La dérive doit être distinguée de l'expérience de Stanley Milgram, à Yale, en 1967 (Stanley MILGRAM, *La Soumission à l'autorité : Un point de vue expérimental*, trad. fr, Paris, Calmann-Lévy, 1994). Cette dernière ne se produit pas dans l'espace public mais dans un non-lieu (un simulacre de laboratoire). *L'hyper-conscience* du performeur, certes entièrement tournée vers son expérience, n'oblitére pas son rapport à la loi.

28 Il est à noter que cette autorité logicielle connaît la position géographique du spectateur-joueur ainsi que son orientation. Des ordres lui sont délivrés, leur exécution est surveillée. Des ordres correctifs sont diffusés dans le cas où les ordres initiaux sont mal exécutés : le logiciel est ici à la fois support de mémoire et producteur d'affects. D'une certaine manière, il joue aussi bien le rôle du public panoptique que du metteur en scène / animateur omnipotent.

29 NPC : *Non Player Character*, personnages de jeu qui ne sont pas pilotés par le joueur.

30 D'une manière générale, toute action artistique sur le public peut être perçue comme un acte totalitaire. En retour l'espace public non dédié au jeu et à l'art peut devenir un espace de transgression et d'action quand il fait l'objet d'un acte artistique. Dès lors, la limite de la loi et sa transgression deviennent un enjeu pour l'art. L'art n'est pas transgression en soi. Seules des étapes de transgression finement opérées par l'artiste donnent naissance à la transgression.

31 C'est en ce sens que l'écriture d'un jeu vidéo a pu être considérée comme une activité

Le public est étendu. Pour le spectateur-performeur, tout prend sens à travers l'exécution des consignes. Mais pour le visiteur du patrimoine qui assiste à la performance, en revanche, l'espace devient dickien, stratifié et mouvant. Le mille-feuille des règles de la Chartreuse (patrimoine, spectacle vivant, expérimentation...) se dilate et apparaît tel quel. S'il faut parler d'interactivité, c'est ici qu'il faut la situer, moins entre le spectateur-performeur et sa machine qu'entre ces deux types de public engendrés par le dispositif. La notion de public étendu ouvre la voie à une nouvelle approche culturelle, très proche des arts de la rue et de l'art des réseaux (art internet) dont les visions de l'espace public convergent ici. L'art n'est plus à inscrire dans l'espace public par une action de médiation extérieure au spectateur, c'est l'espace public qui devient le lieu de l'art, par la médiation du spectateur-joueur / performeur³².

Habitué à la découverte de la règle selon l'instant où elle apparaît, le spectateur, inscrit dans l'environnement culturel vidéo-ludique, est à même de jouer avec toutes les normes et toutes les règles. À proprement parler, il n'y a plus d'espace dédié au jeu scénique. Ce qui distingue la *dérive* des propositions théâtrales qui sortent des espaces culturels habituellement dédiés au jeu et au théâtre pour jouer sur les « mille plateaux » de la scène, et parfois, des réseaux, c'est qu'ici le jeu est joué par le spectateur lui-même et que les espaces de jeu comme la scène, la rue... sont des espaces de virtualités pour le joueur/spectateur³³: des espaces qui défient ses capacités de prédiction, des espaces d'invention du temps. Ils deviennent des espaces de perturbation du quotidien.

La réception de telles perturbations relève plus souvent de l'heureuse surprise que de l'agression. Quand le spectateur ne décode pas la situation, il peut en recevoir la poésie. La rue perd progressivement ses codes pour s'ouvrir à de multiples interprétations : la superposition d'un univers de fiction (l'ARG), le détournement des aménagements publics (l'ADD – Art du déplacement), la cristallisation d'une action artistique collective (le flashmob), l'invention d'une nouvelle cartographie (la dérive), autant de phénomènes qui témoignent de la fusion à l'œuvre entre espace scénique, espace vidéo-ludique et espace public.

relevant du champ littéraire. Cf. Jim ANDREWS, "Videogames as literary devices", in Andy CLARKE et Grethe MITCHELL (dir.), *Videogames and Art*, Chicago, Intellect Books, 2007.

32 On retrouve une approche semblable chez le collectif Blast Theory (<http://www.blasttheory.co.uk>), chez Teri Rueb (<http://www.terirueb.net>) ou chez Janet Cardiff et George Bures-Miller.

33 Ainsi, le théâtre est à proprement parler dans la rue, au sens d'André Breton qui ne se lassait pas de parcourir le Boulevard Bonne Nouvelle à l'époque de *Nadja*, près de la porte Saint-Denis où « il se passe toujours quelque chose ».