

entretien

Christian Delecluse & Fabien Zocco

discussion entre C. Delecluse & F. Zocco

DES MACHINES SENSIBLES



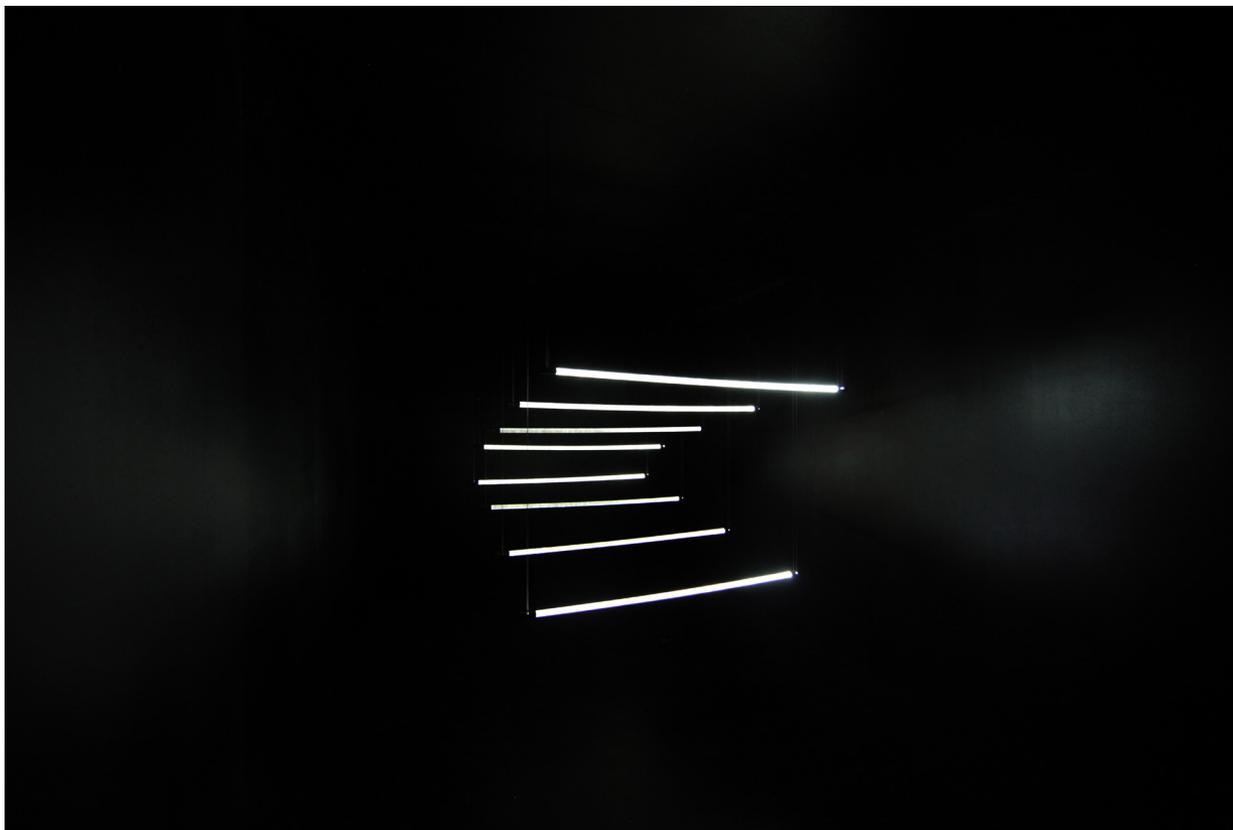
Katerina Undo, *Creatures Cluster*,
2014-ongoing, site specific instal-
lation, free-form oscillator circuits,
metal wires, lights, jumper wires,
axoloti core, crédit photo :
Christian Delecluse.

Christian Delecluse et Fabien Zocco ont en commun d'interroger diverses formes d'interaction entre le numérique et le monde d'aujourd'hui. Tous deux artistes, leurs pratiques respectives se distinguent toutefois par leur façon d'ausculter de telles interactions. Si le premier, par exemple, questionne l'impact de la technique sur notre environnement sensible, qu'il soit construit ou architecturé, esthétique ou cérébral, le second examine des notions de langage, d'algorithme et de virtualité, en les associant parfois à certaines figures de la culture populaire. Par ailleurs commissaire d'exposition, Christian Delecluse a présenté, l'automne dernier au Bel ordinaire de Pau, une exposition intitulée *Machines sensibles* à laquelle participait, notamment, Fabien Zocco. L'entretien qui découle de leur rencontre relève davantage de la discussion que de l'échange habituel de questions et réponses. En évoquant les thèmes de l'intelligence artificielle et de la distinction entre l'homme et la machine, il peut être perçu comme un clin d'œil au fameux test de Turing.

C. D. : Au moment de la genèse de l'exposition *Machines Sensibles*, je travaillais sur *Inner Space*, une installation lumineuse et sonore qui crée des situations d'ambiguïté perceptuelle. Je repensais alors aux témoignages de projections mentales vécues par les spectateurs face à cette œuvre et je cherchais à comprendre comment une machine abstraite pouvait susciter une telle empathie lorsque j'ai pris connaissance de l'appel à projet du festival Acces(s). J'ai répondu en proposant d'explorer un nouveau concept esthétique, celui de « machines sensibles » : des machines, non pas douées de sensibilité, mais capables d'engager le corps du spectateur, de l'éveiller à sa propre sensibilité et d'être ainsi un miroir de son intériorité. Une machine qui transforme le spectateur en « astronaute of inner space », pour faire référence à un livre publié en 1966 qui présentait une collection de textes sur les mouvements artistiques d'avant-garde.

La réflexion sur ce sujet a ouvert des questions plus vastes, concernant les rapports entre l'homme et la technologie. On constate historiquement une alternance de moments techno-enthousiastes (les années 1920, les années 1940, les années 1960, et dans une moindre mesure la période actuelle dominée par la « révolution numérique ») et de périodes de rejet partiel ou total de la technologie. J'ai choisi d'adopter une approche à la fois prospective et rétrospective : prospective pour évoquer le processus de coévolution de l'homme avec les machines qu'il produit, et donc la capacité que possède en puissance toute machine de transformer notre rapport au monde, à l'instar des premiers « briquets préhistoriques » qui ont permis à l'Homme, en domestiquant le feu, de se sédentariser autour d'un foyer ; rétrospective, car je ne voulais pas me limiter aux machines du moment comme les robots ou les intelligences artificielles, mais traiter du phénomène machinique dans son ensemble.

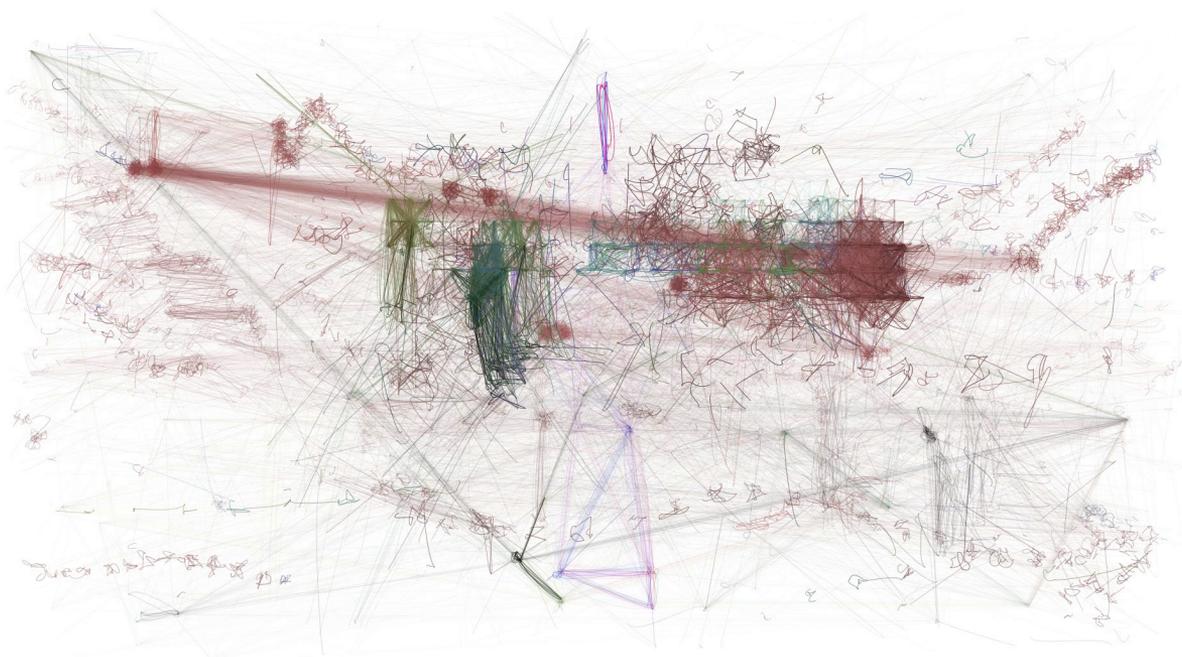
Christian Delecluse, *Inner space*,
installation lumino-cinématique et
sonore, 2015, bois, plexiglas, LED,
moteurs, acastillage, électronique
et grains de riz, crédit photo :
Christian Delecluse.



F. Z. : Effectivement le phénomène machinique recouvre des réalités et des formes très vastes, du mécanisme au sens concret du terme jusqu'au logiciel. Mais la machine est aussi une métaphore, ou du moins une notion faisant image. On peut songer à ce titre au concept de « machines désirantes » développé par Deleuze et Guattari, qui qualifie une sorte de subjectivité opératoire. L'exposition *Machines sensibles* montre bien cette diversité définitionnelle, il me semble, de la machine métaphorique de Loïc Pantaly aux objets très physiques voir menaçants de Malachi Farrell, en passant par le dispositif léger et sensible de Katerina Undo.

C. D. : Tout à fait, on peut définir la machine comme un ensemble d'éléments qui s'agencent afin d'aboutir à un objectif ou d'obéir à une finalité. Il s'agissait de considérer comment les machines, avec cette définition très large, transforment la société, parfois à notre insu. J'avais donc envie de montrer des machines issues du quotidien, ne cristallisant pas de fantasmes forts, pour sortir du clivage stérile technophile/technophobe. Dans ce sens j'ai choisi d'inviter des artistes qui sont également des artisans dans toute la noblesse du terme, c'est-à-dire des gens capables de fabriquer ou programmer eux-mêmes leurs œuvres, ce qui leur procure une connaissance intime du « matériau » qu'ils utilisent, et leur évite de

Benjamin Grosser, *Computers Watching Movies* (Exhibition Cut), 2014, computationally-produced HD video with stereo audio, capture d'écran.



fantasmer devant une « boîte noire ». Bien sûr certains projets peuvent jouer de la fascination pour la machine, mais les artistes le font en toute conscience. Je pense par exemple à l'œuvre *Computer Watching Movie* de Ben Grosser qui esquisse une réflexion sur la condition sensible d'une machine, en présentant la vision d'un ordinateur qui regarderait des films de science-fiction, tout en restant volontairement flou sur les explications techniques (par exemple, de quel algorithme de vision s'agit-il ?). La machine ne disposant pas du même type de corps qu'un humain, si elle devait un jour être dotée d'une conscience, cette conscience serait nécessairement d'une nature très différente de la notre.

Si certains projets ont une dimension conceptuelle, toutes les pièces exposées convoquent le corps du spectateur, sans être interactives au sens technique du terme. Chacune instaure un espace de rencontre par le biais de l'expérience sensible. Ainsi les œuvres mobilisent plusieurs niveaux de lecture, tout en convoquant des esthétiques très diverses qui incarnent et prolongent les intentions de leurs auteurs dans la matière même. On peut songer à la facture de la pièce de Roberto Freitas, clairement fabriquée à la main, ou à l'inverse à celle plus industrielle de sa propre réalisation. L'exposition s'est aussi construite en fonction de l'espace du lieu, la répartition en quatre salles de tailles assez différentes permettait

tout un jeu de dialogue et d'articulations entre les œuvres présentées, offrant au spectateur une multitude de parcours possibles et autant d'interprétations de l'exposition.

F.Z. : Dans ce que tu énonces à propos de l'exposition, je retrouve plusieurs éléments qui font directement écho à différentes lignes directrices de mon travail. En effet celui-ci vise souvent à confronter un spectateur humain à un ensemble de mécanismes, à une machinerie qui peut s'incarner de manières très diverses, que ce soit sous une forme concrète et physique comme c'est le cas pour *Game over and over*, mais également sous une forme logicielle, plus immatérielle. Mes pièces peuvent assez systématiquement être renvoyées à la notion de machine telle que tu l'as décrite, comme elles présentent dans la plupart des cas un agencement d'éléments – matériels ou logiciels – qui ensemble sont organisés dans l'idée de tendre vers une action à accomplir. La confrontation, la mise en regard de l'humain face à la machine constitue ainsi une thématique centrale de ma démarche, avec l'idée que les relations issues de cette mise en regard procèdent d'une forme d'échange. D'une part on peut considérer que, comme le sous-entend le titre de l'exposition, les machines sont de plus en plus dotées de qualités jusqu'ici dévolues à l'Homme – la sensibilité en l'occurrence -. Mais en retour, il y a également une influence du machinique sur ce qui constitue l'humain, que ce soit sur le plan social ou individuel. Comme tu l'as rappelé, les sociétés contemporaines peuvent effectivement être assimilées à d'énormes machineries. Et dans le même temps, on peut considérer la sensibilité humaine comme relevant de plus en plus du machinique. Le fait d'être en contact permanent avec des outils technologiques nous entraîne sur le plan sensible dans des cadences, des vitesses qui influent sur notre perception. La musique électronique et sa rythmicité implacable, proprement machinique, présente il me semble un bon exemple de ce fait. Déjà, dès Varese, la musique contemporaine a intégré une esthétique sonore extrêmement marquée

par la machine. On pourrait aussi dans le champ des arts visuels penser au travail d'un François Morellet ou d'un Sol LeWitt, qui chacun à leur manière ont mis en œuvre des jeux de duplications mécaniques de différents motifs, grilles, cubes... Le titre de l'exposition m'a ainsi interpellé par l'inversion qu'il induit: machine sensible renvoyant alors à sensibilité machinique.

C. D. : On peut effectivement comme tu le dis renverser ce titre, imaginer une transmutation de l'humain qui, dans une vision peut-être un peu pessimiste, se rapprocherait inexorablement de la machine.

F. Z. : Si l'on en revient aux penseurs de la technique comme Leroi-Gourhan ou Simondon, la relation entre l'homme et la technique se résume originairement à des gestes incarnés dans la matière. L'objet technique devient ainsi la concrétisation d'une pensée et d'un savoir, et résulte d'une velléité d'agir sur l'inorganique. Il y a donc manifestement une continuité, une porosité entre l'humain et les créations techniques dans lesquelles il se prolonge, les deux pôles entretenant de facto l'un avec l'autre un rapport de co-détermination réciproque.

C. D. : Dans cet ordre d'idées, il me semble que c'est l'homme qui prête à la machine sa « sensibilité ».

F. Z. : Il y a de toute évidence un fort effet miroir entre l'humain et la machine.

C. D. : Absolument, ce qui entraîne des conceptions ambivalentes. D'une part nous trouvons la vision technophobe, énonçant que le contact avec la technologie nous condamne à devenir des robots...

F. Z. : L'étymologie du terme « robot », inventé en 1920 par Karel Capek pour les besoins d'une pièce de théâtre, dérive d'ailleurs des notions de « serf » ou de « travailleur »...

C. D. : ...Oui, la pièce de Capek est d'ailleurs contemporaine



Christian Delecluse, *Inversion - L'encéphalogramme sismique de Marcel*, 2017, installation lumineuse pérenne dans la Maison de la Pierre, verre, gaz, néon, tiges filetées, électronique, roche calcaire.



Fabien Zocco, *Game over and over*, 2016, installation, jeu vidéo pour robots, 2 écrans, 2 robots, crédit photo : Fabien Zocco.

du *Metropolis* de Fritz Lang, et illustre bien que c'est l'humain qui, avec l'asservissement technologique, exploite ses semblables. Si bien sûr certaines machines permettent d'augmenter l'asservissement ou le contrôle, d'autres peuvent tout autant nous libérer de cet asservissement, si on les « hacke », ou si elles présentent, comme tu le disais, un miroir des comportements humains. Cela pose la question des conditions d'émergence de ces qualités émancipatrices. Un sujet qui croise les réflexions d'Ivan Illich ou de Giorgio Agamben, eux qui ont respectivement travaillé sur la convivialité et la notion de dispositif. Je me suis efforcé d'exposer des machines ne produisant pas de phénomène d'aliénation, même si certaines peuvent jouer avec cette idée. Ta pièce, pour moi, justement, entre dans cette dernière catégorie.

F. Z. : Absolument. L'idée directrice sur laquelle repose *Came over and over* était de mettre en situation ces deux proto-robots très minimalistes, sortes de degré zéro de l'automate, qui peuvent évoquer sommairement une tête en mouvement. Positionnés devant un écran, ils contrôlent par leurs mouvements l'avatar d'un jeu vidéo. Ils sont donc littéralement en train de jouer, mais avec les caractéristiques qui sont les leurs : une abnégation, une infatigabilité toutes machiniques. Mais ces caractéristiques peuvent en même temps être aussi prêtées à un joueur de jeu vidéo, qui dans son interaction avec la machine, entre dans une suite ininterrompue de gestes mécaniques. L'enjeu était d'articuler tous ces éléments, les proto-robots, les écrans et leur contenu visuel, et de créer une forme d'interaction qui lie tout cela. Le travail résidait principalement dans la mise en scène, l'élaboration d'une dramaturgie propre à l'ensemble, en mettant en place un environnement sensible nourri par le design du jeu et la « chorégraphie » exécutée par les objets mécanisés. L'accompagnement sonore crée une sorte de transe obsessionnelle, une ritournelle immersive et contribue à inscrire l'installation dans un contexte vidéoludique. La pièce n'est bien entendu pas une

charge en soi contre le jeu vidéo, mais questionne cette contamination réciproque de l'humain et de la machine. Même si *Came over and over* peut paraître montrer, de prime abord, une boucle comportementale absurde et obsessionnelle, les territoires sensibles qu'elle met en œuvre peuvent aussi, il me semble, exercer une forme de séduction visuelle autant que sonore.

C. D. : Il y a un élément en plus concernant ta pièce, le fait d'avoir deux robots, sensés jouer l'un contre l'autre, ajoute selon moi une autre dimension.

F. Z. : On peut effectivement avoir une lecture plus « sociale » de ce jeu relationnel qui s'instaure entre les robots protagonistes. Les deux artefacts sont à la fois présentés en parallèles sur leur table respective, mais en même temps, comme chacun joue dans sa bulle sans jamais réellement interagir avec l'autre, tous deux semblent alors partager, paradoxalement, une sorte d'isolement commun. Dès l'origine du projet, c'était important pour moi de ne pas montrer un mais deux robots, de jouer sur cet effet « duel autiste ».

C. D. : Cet aspect me semble important. Là encore, la lecture que l'on a de la machine nous raconte quelque chose sur nous.

