Du sensible au figural et retour

La performativité distribuée dans *Sensible* de l'Estudio Biopus (Buenos Aires)

Valeria DE LUCA

Université de Limoges

https ://doi.org/10.17184/eac.8116

Résumé : Dans cette contribution, nous tenterons d'avancer la notion de performativité distribuée à partir d'une production artistique située à mi-chemin entre la performance, l'art interactif, le net art et le bio art, telle que l'installation "Sensible" du collectif Estudio Biopus (Buenos Aires). Cette approche vise à soulever, d'une part, les continuités historiques, sémantiques et conceptuelles qui peuvent être identifiées entre cette génération d'artistes-designers et l'héritage des happenings tels qu'ils se sont développés en Argentine. D'autre part, la notion de performativité distribuée nous permettra d'éclairer davantage la relation entre spectateur-acteur, technologie, interactivité, réalité augmentée, immersivité, caractérisant le panorama contemporain des arts performatifs.

Mots-clés: Performance, art action, sémiotique, esthétique, réalité augmentée

Abstract: In this contribution, we will try to advance the notion of distributed performativity from an artistic production situated halfway between performance, interactive art, net art and bio art, such as the installation "Sensible" by the Estudio Biopus collective (Buenos Aires). This approach aims to raise, on the one hand, historical, semantic and conceptual continuities that can be identified between this generation of artist-designers and the heritage of happenings as they developed in Argentina. On the other hand, the notion of distributed performativity will allow us to shed more light on the relationship between spectator-actor, technology, interactivity, augmented reality, immersivity, characterizing the contemporary panorama of the performative arts.

Keywords: Performance, Art Action, Semiotics, Aesthetics, Augmented Reality

---

Dans cette contribution, nous chercherons à avancer la notion de « performativité distribuée » à partir d'une production artistique se situant à mi-chemin entre performance, art interactif, net art et bio art, telle l'installation *Sensible* du collectif *Estudio Biopus* (Buenos Aires). Cette démarche vise à relever, d'un côté, des continuités historiques, sémantiques et conceptuelles que l'on peut repérer entre cette génération d'artistes-concepteurs, actifs dès les années 2000, et l'héritage des happenings – et, plus généralement, de l'arte de acción – tels qu'ils se sont développés en Argentine

et, plus globalement, dans l'enceinte rioplatense, voire latino-américaine. Ces mêmes continuités, qui constituent une forme de transversalité théorique, artistique et géographique, sont par ailleurs attestées aussi bien par certaines références explicites à d'autres productions artistiques qui nourrissent notamment le travail de l'*Estudio Biopus*, que par la littérature récente autour des arts plastiques et électroniques en Amérique Latine[1]. De l'autre côté, la notion de « performativité distribuée », qui découle de celle de « situation performative »[2] et qui se situe dans le sillage de certaines réflexions classiques sur l'esthétique de la performance et de la performativité[3], nous permettra d'éclairer davantage la relation entre spectateur-acteur, technologie, interactivité, réalité augmentée, immersion caractérisant le panorama contemporain des arts performatifs. Sans prétention d'exhaustivité, la perspective « sémioesthétique » que l'on adopte ici nous semble à même de pouvoir englober conceptuellement et méthodologiquement des artefacts et des productions disparates, tout comme de détailler les instances – humaines ou non humaines – à l'œuvre dans la constitution des « dispositifs » performatifs et interactifs.

En premier lieu, l'évocation de quelques-unes des étapes fondatrices des arts performatifs en Argentine nous permettra d'établir une petite cartographie qui prélude à l'émergence du travail du collectif qui fait l'objet de notre analyse. En deuxième lieu, par la description des modes de fonctionnement de *Sensible*, on montrera d'abord le caractère pionnier de cette production et, ensuite, on pourra évaluer sa portée esthétique vis-à-vis de la dichotomie écran-immersion qu'elle engendre. En troisième lieu, la compréhension de ce qu'Emiliano Causa, fondateur de l'*Estudio Biopus*, appelle « arte generativo », nous permettra de relier autrement deux termes figurant dans le titre de cette contribution, à savoir le « sensible » et le « figural ». Plus particulièrement, cela nous conduira à encadrer la notion de « performativité distribuée » évoquée plus haut dans une perspective sémioesthétique que nous avons commencé à développer dans d'autres travaux, et que l'on résumera ici dans ses aspects essentiels afin de comprendre pourquoi l'idée de performativité « figurale » condense tient ensemble la matérialité et l'immatériel, le visible et l'invisible, le touchable et l'intangible à la fois des corps, des outils et des écritures techniques et numériques, et des situations/milieux par lesquels ils se font sensibles.

1 Petite cartographie sémantique de L'*Arte de Acción*

La production du collectif *Estudio Biopus* se situe à la frontière entre performance, art immersif, art-média, op-art et bio-art. L'un et l'autre ont vu le jour au début des années 2000, à savoir dans un moment de passage non seulement vis-à-vis de la transformation des arts, mais aussi politique, social et économique, du fait de la crise économique de 2001. Comme nous le disions plus haut, dans les écrits et les publications qui accompagnent leur travail artistique, il est question de références diverses, aussi bien européennes que « latino-américaines », à l'art électronique et immersif et

[1] Cf. notamment deux dossiers de la revue *Artelogie*, consacrés respectivement aux "Horizons et dispositifs des arts plastiques des pays du Río de la Plata (XX^{e} siècle)" (2014), et aux "Délocalités, translocalités et activisme dans l'art électronique et biomédiale latino-américain" (2017).

[2] Nous nous permettons de renvoyer à De Luca (2020a)

[3] En particulier Fischer-Lichte (2008), qui développe une esthétique de l'expérience théâtrale et performative à orientation explicitement sémiotique.

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

à la réalité augmentée et virtuelle. Concernant les relations entre art, technologie et vivant, Emiliano Causa mentionne à plusieurs reprises l'arte transgénico d'Eduardo Kac, une des figures de pointe de la téléprésence et du bio-art au Brésil et à l'international ; pour ce qui concerne plus spécifiquement les formes d'art interactif et la réalité augmenté, y figurent également le travail, plus récent, du mexicain-canadien Rafael Lozano-Hemmer, et celui du duo lyonnais AM&CB[4].

Néanmoins, le croisement entre la performance, la mise en situation du public, l'exploitation des technologies existantes, la réflexion sur la monstration du dispositif technique en tant que tel, ainsi que la recherche d'assises et de modèles théoriques sur lesquels fonder sa propre démarche artistique n'est pas neuf. Au contraire, ce croisement, qui semble être opéré plus par des artistes ou des artistes-théoriciens que par des historiens, peut être considéré comme une des spécificités de l'évolution de l'arte-acción (ou *arte de acción*), du moins en Argentine. Dans ce sens, le contexte argentin de réception de formes artistiques et esthétiques venant d'ailleurs – notamment l'art-action et les happenings américains, tout comme les avant-gardes artistiques européennes –, ou bien de production autonome de formes esthétiques et sociales propres – l'on pense notamment au tango – semble afficher des caractéristiques propres. En effet, on assiste – nous semble-t-il – à un double mouvement : d'un côté, il y aurait eu une diffusion médiatique et auprès des « masses »[5] de certains termes dont pourtant le référent demeurait vague, tandis que, de l'autre côté, les parties prenantes de ces dynamiques artistiques opéraient *de facto* dans une situation de marginalité, pour ainsi dire, disciplinaire et/ou institutionnelle, et ce même lorsque des "instituts" ou des centres d'expérimentation voyaient le jour. D'un point de vue historiographique, le rapprochement avec le tango n'est pas anodin : une des premières « œuvres » interactives et performatives réalisées par l'*Estudio Biopus* s'intitule précisément *Tango Virus*, et demeure actuellement une des rares productions performatives à proprement parler qui impliquent de près le tango dansé[6].

Du point de vue terminologique, un premier pivot réside précisément dans la capacité inclusive de la qualification de arte-acción. Le terme, apparu comme calque de l'art-action, traduction du mot performance et de l'entour sémantique de ce dernier, s'est affirmé comme signature transversale à la fois aux arts plastiques – peinture, poésie visuelle – et aux arts performatifs, y compris les premières productions qui ont intégré des dispositifs technologiques. Le commissaire d'exposition et théoricien de l'art Rodrigo Alonso le définit comme "a neologism that encompasses different types of aesthetic productions that can involve both the artist's activity and that of spectator-participants. It includes, among others, performances, happenings, participatory proposals or community actions"[7] (Alonso, en ligne). C'est cette même idée de acción qui – nous semble-t-il – peut : 1) légitimer l'hypothèse d'une performativité

[4] C'est précisément à l'égard d'une installation-performance dansante de ce duo que nous avons avancé l'hypothèse d'une *figuralité numérique* qui induit une perception "atmosphérique" du mouvement (*cf.* De Luca 2019).

[5] *Cf.* De Luca (2020b).

[6] *Cf.* De Luca (2017).

[7] Version originale en espagnol : "es un neologismo que permite englobar diferentes tipos de producciones estéticas que pueden implicar tanto la actividad del artista como la de espectadores-participantes. Comprende, entre otras, a las performances, los happenings, las propuestas participativas o las acciones comunitarias" (notre traduction).

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

diffuse et distribuée – au sens également des sciences cognitives d'aujourd'hui –, et 2) déplacer la réflexion sur l'écriture algorithmique et l'emploi d'appareils et de logiciels de type immersif ou interactif d'une sorte de sacralisation de la technique vers un élément *vivant* de la rencontre esthétique entre agent (performeur ou public), objet, dispositif et situation.

Alonso remarque également que le développement de l'arte de acción en Argentine est en même temps le résultat des circulations transaméricaines et transatlantiques d'artistes tels que Marta Minujín et Alberto Greco, et de courants dans les arts plastiques (informalismo, abstracción racional, arte destructivo) qui animaient déjà l'imaginaire culturel argentin de l'époque péroniste. De la même manière, si Minujín est incontestablement considérée comme la pionnière du video arte en Argentine, l'évolution de l'expérimentation à la croisée de la performance et de la technologie ne doit pas être cherchée que dans les performances à des années 1970 ; elle trouve un ancrage dans l'orientation « proprement » « latino-américaine » – dans une acception non essentialiste de la formule – que le *Centro de Arte Y Comunicación* (CAYC) propulse parallèlement dans les mêmes années. C'est ici, entre autres, que l'on repère une convergence entre une démarche artistique autonome, les disséminations des expérimentations étatsuniennes, et une attention particulière accordée à une réflexion sémiologique, communicationnelle et cybernétique issue des paradigmes de recherche européens et argentins en vogue à cette époque. Jorge Glusberg, directeur du centre, dans son ouvrage de 1986 *El arte de la performance,* évoque par exemple la nécessité de développer une gestualité proprement performative inspirée des types de gestualité esquissés par le sémioticien Algirdas Julien Greimas dans un célèbre article de 1968. Dans cette perspective, l'accent est mis sur le signe en situation, ce qui rapproche le CAYC des formulations avancées par le commissaire d'exposition, théoricien et critique d'art Frank Popper dans son ouvrage *Art, action et participation. L'artiste et la créativité aujourd'hui* (1980), sur les notions d'*entour* et de participation, indépendamment de l'appareillage technique et/ou technologique déployé. Selon Popper, l'*entour* est conçu comme une proposition spatiale autonome, qui ne dépend pas que du contexte socio-historique de son émergence, et qui installe chez et par la mobilisation du spectateur, une réponse et un paradigme critique, esthétique ou idéologique. L'*entour* ne peut être assimilé ni à un « lieu » décoré, ni à une structure complexe dans laquelle peuvent avoir lieu certaines cérémonies. Une fois conçu artistiquement, l'entour moderne remplace l'œuvre d'art, en ceci que l'accent est mis sur l'atmosphère esthétique générale. Cela implique notamment de concevoir les éléments qui interagissent et les actions qui se produisent dans un espace-temps déterminé comme étant co-émergents en même temps que l'entour en tant que charnière entre un espace intérieur et extérieur ; en d'autres termes, espace et action ne préexistent pas l'un sans l'autre, mais se co-déterminent de manière processuelle. Dès lors, on voit émerger une identité proprement systémique (au sens cybernétique du terme) de la démarche del arte-acción qui ne semble pouvoir gagner en autonomie qu'en se « marginalisant ». Comme cela a été remarqué au sujet de la réception de la *Transavanguardia* italienne en Argentine[8], ce n'est qu'en s'affirmant en tant que *Grupo Periferia* que certains membres du CAYC (Pablo Suárez, Alfredo Prior, Osvaldo Monzo et Duilio Pierri)

[8] *Cf.* Usubiaga (2014).

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

ont pratiqué une manière d'internationaliser l'« argentinidad » sans pour autant la cantonner à une dimension géographique *stricto sensu,* mais en la concevant comme zone liminaire d'appropriation artistique.

La transversalité de ces démarches théoriques et artistiques, ainsi que leur caractère rhapsodique sont la cause, selon le théoricien et artiste Silvio De Gracia, de la méconnaissance institutionnelle de l'arte de acción argentin et, *a fortiori*, latino-américain. Il affirme notamment que

> to speak of action art or performance art in Latin America is to refer to practices that have historically been ignored, rejected and devalued, both by the institutional art system and by a social environment that is not very receptive to potentially subversive proposals. It is not surprising that the history of Latin American action art has not yet been written, but remains scattered and prefigured in articles and documents that most of the time have been produced and disseminated by the artists themselves. […] Fortunately, in recent years these deficiencies seem to be reverting due to the sustained interest of new critics and researchers who are dysfunctional to the system and genuinely interested in the most controversial areas of contemporary art. (De Gracia, en ligne)[9]

De Gracia souligne également la formation d'un circuit *nomade* qui surgit précisément peu avant les années 2000 et qui prolonge idéalement l'expérience du CAYC, laquelle s'était progressivement estompée dans la décennie précédente. Un des exemples cités concerne le *Projet Limes* porté par Ximena Narea, conçu :

> from the Roman limes, a space of confrontation where the armies of the empire were stationed to protect the limits of Roman civilization from the threat of the barbarians, and assimilates that tension to that of the current culture of globalization that has ended up imposing a new hegemony, endangering the permanence of local cultures. On this basis, the project is conceived as an attempt to bring together two cultural entities, Europe and Latin America, which are differently positioned before the same hegemony and which also have their own particular ways of responding to it. (De Gracia, en ligne)[10]

[9] Version originale en espagnol : "Hablar de arte acción o de performance en Latinoamérica es referirse a prácticas que históricamente han sido ignoradas, rechazadas y desvalorizadas, tanto por el sistema institucional del arte como por un entorno social poco receptivo a propuestas potencialmente subversivas. No es de extrañar que la historia del arte acción latinoamericano aún no se haya escrito, sino que permanezca dispersa y prefigurada en artículos y documentos que la mayoría de las veces han producido y difundido los mismos artistas. […] Afortunadamente, en los últimos años estas carencias parecen revertirse a partir de un sostenido interés de nuevos críticos e investigadores disfuncionales al sistema y genuinamente interesados en las zonas más controversiales del arte contemporáneo" (notre traduction).

[10] Version originale en espagnol : "del limes romano, un espacio de confrontación donde se apostaban los ejércitos del imperio para proteger los límites de la civilización romana de la amenaza de los bárbaros, y asimila esa tensión a la de la actual cultura de la globalización que ha terminado por imponer una nueva hegemonía, poniendo en peligro la permanencia de las culturas locales. A partir de esto, el proyecto se concibe como un intento de reunir a dos entidades culturales, Europa y América Latina, que se encuentran plantadas de manera distinta ante una misma hegemonía y que también tienen sus particulares formas de responder a ella" (notre traduction).

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

L'ambiguïté sémantique des termes liés à la galaxie performative, leur nomadisme, leur transversalité et leur circulation double, ainsi que la réflexion autour de la *sémiose* de l'expérience esthétique et artistique et des moyens communicationnels ou techniques qui la soutiennent sont corroborés par l'activité et les affirmations d'Oscar Masotta, représentant éclectique des premiers happenings – voire anti-happenings – qui avaient eu lieu à l'Instituto Di Tella aux années 1960, et introducteur de la psychanalyse lacanienne en Argentine. Dans une conférence prononcée dans ce même institut en 1967, et republiée récemment à l'occasion de l'exposition-hommage *Oscar Masotta. La teoría como acción* de 2018 au MACBA de Barcelone, Masotta semble récuser la qualification même d' « happenista » (concepteur d'happenings), remarque la présence d' « œuvres » dont la classification est incertaine en même temps qu'il relève la diffusion massive et acritique du mot *happening* dans la presse et les médias de Buenos Aires de l'époque. Tout en distinguant la spécificité des happenings par rapport à d'autres expressions artistiques, Masotta anticipe – voire préconise – l'enchevêtrement actuel entre technologie, public, dispositifs et situation :

> These aesthetic objects [...] are true principles of intelligibility : they section off a concrete sector of social life to allow us a certain prospection, a certain understanding of it. It is these operations of circumscription and enclosure that make happenings true aesthetic'objects'. The happenings are one more testimony that if the social universe is intelligible [...] it is because the'things' and the men of this universe form a close network of relationships [...] my intention was not only to make a happening but [...] to exemplify the difference between the happening and the'art' of the mass media. To point out at the same time that the idea of making works of the latter type was already indicated in the happenings and that this passage arose as a'logical consequence' [...] Whatever function a happening assigns to the audience, it always demands the presence or immediate belonging to the place of the events. In this way, happenings have emerged as extensions of'environmental works', of'settings', where the aim is to involve the subjects of the audience with direct means and sensitive stimuli [...] their express purpose consisted in inverting the usual relationship between the media and the communicated contents ; here, and in a reciprocal and circular manner, each medium revealed the presence of the other and its own presence revealed by the other.[11]

[11] Version originale en espagnol : "Estos objetos estéticos [...] son verdaderos principios de inteligibilidad : seccionan un sector concreto de la vida social para permitirnos una cierta prospección, una cierta comprensión de ella. Son esas operaciones de circunscripción y cercenamiento que hacen de los *happenings* verdaderos 'objetos' estéticos. Los *happenings* son un testimonio más de que si el universo social es inteligible [...] es porque las 'cosas' y los hombres de ese universo forman entre sí una estrecha red de relaciones [...] mi intención no era hacer solamente un *happening* sino [...] ejemplificar la diferencia entre el *happening* y el 'arte' de los medios de comunicación. Señalar al mismo tiempo que la idea de hacer obras del tipo de las últimas estaba ya indicada en los *happenings* y que ese pasaje surgía como una 'consecuencia lógica' [...] Cualquiera fuera la función que un *happening* se asigne a la audiencia siempre se exige la presencia o la pertenencia inmediata al lugar de los acontecimientos. De esta manera los *happenings* han surgido como prolongaciones de 'obras ambientacionales', de 'ambientaciones', donde se trata de envolver a los sujetos de la audiencia con medios directos y estímulos sensibles [...] su finalidad expresa consistió en invertir la relación habitual entre los medios de comunicación y los contenidos comunicados ; aquí, y de manera recíproca y circular, cada medio revelaba la presencia del otro y su propia presencia revelada por el otro" (notre traduction).

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

2 L'Arte Generativo, un exemple de performativité distribuée : *sensible*

C'est dans ce cadre conceptuel et artistique que l'Estudio Biopus inscrit sa démarche théorique, artistique et sociale, et que, tout particulièrement, développe une conception de la technologie affranchie de toute fétichisation. Le collectif semble notamment mettre en exergue l'articulation entre « dispositif » *en tant que constitution d'un entour, d'une « situation », l'action et le caractère vivant de l'interaction. Le cadre de ce qu'ils appellent arte generativo permet d'afficher clairement ce positionnement. Les membres fondateurs de Biopus*, Emiliano Causa et Matías Romero Costas, ont montré les caractéristiques de cette forme d'art à travers plusieurs collaborations scientifiques et artistiques (MediaLab du CCEBA Centro Cultural de España en Buenos Aires, emmeLab, Laboratorio de Investigación y Experimentación en Nuevas Interfaces para el Arte de la Universidad de La Plata, Invasión Generativa, série de publications en collaboration avec la Universidad de La Plata et la Universidad Nacional de las Artes de Buenos Aires). Pour les artistes et chercheurs, l'emploi de la vie artificielle – technologique, algorithmique – dans l'art, s'il fait écho à la fascination envers le mystère de la création de la vie et de l'émergence d'autrui, il n'en demeure pas moins ancré dans une nécessité de rendre vivante l'œuvre à travers une altérité sensible et trans-individuelle. Dans ce sens, l'écriture algorithmique, tout comme l'appareillage technique de leurs installations, ne sont pas une fin en soi, mais ils soutiennent la constitution d'un *milieu* d'émergence conjointe des objets et des sujets. En d'autres termes, l'œuvre ou la performance doit exhiber

> The qualities common to all living things : adaptation, self-organization, evolution, reproduction and autopoiesis [...] When we create artificial life, we are trying to create an "other" and this is where the plane of intersubjectivity appears. The need to understand ourselves or to make ourselves understood by others, the need to be perceived in order to exist. This is where interactivity appears. Our works are characterized by being interactive, and I have always made it clear that (for us) the artist's job is to create a grammar that allows the public to construct its discourse. An act of renouncing one's own speech to make room for the speech of the other. Sometimes I have come to think that perhaps "it is time for art to stop saying and start listening."[12]

Contrairement à Kac, selon lequel tout art dialogique est interactif, les artistes affirment que, inversement, l'interactivité de l'art n'est pas forcément dialogique, et que :

[12] Version originale en espagnol : "las cualidades comunes a lo vivo : la adaptación, la auto-organización, la evolución, la reproducción y la autopoiesis [...] cuando creamos vida artificial, estamos intentando crear un "otro" y es aquí donde aparece el plano de la intersubjetividad. La necesidad de entendernos o hacernos entender con los demás, la necesidad de ser percibidos para poder existir. Aquí, es donde aparece la interactividad. Nuestros trabajos se caracterizan por ser interactivos, y yo siempre he aclarado que (para nosotros) el trabajo del artista es crear una gramática que permita al público construir su discurso. Un acto de renuncia al decir propio para dar lugar al decir del otro. Algunas veces he llegado a pensar que quizás "es momento de que el arte deje de decir para empezar a escuchar" (notre traduction).

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

> The grammar constructed by the interactive rules must be rich enough to allow a rich dialogue, otherwise it falls into a mere reactivity. It appears in this art an invitation to dialogue, sometimes between people, sometimes with the work itself. Our dream is to achieve a work that can integrate the subjective particularity of people in its discourse, in the richest possible way. But for that, the work has to be alive, it has to feel us, perceive us, apprehend us in some way, and be able to dialogue.[13]

Comme on peut le constater, avant d'être technologique, la spécificité de cette démarche théorique et artistique est conceptuelle et, de ce fait, peut s'appliquer à tout type d'appareillage disponible ou existant. Dans ce sens, la signature l'*Estudio Biopus* réside dans la manière dont la technologie peut se situer vis-à-vis du percevoir et du montrer, plutôt que dans une sorte de fantasme de la manipulation technique de l'environnement ou du déplacement de l'humain vers des environnements numériques qui ont perdu tout ancrage réel ou corporel. Comme l'affirme l'artiste génératif Leonardo Solaas en faisant référence à la notion de « forme intérieure », l'art génératif thématise le développement autonome des formes, c'est une question :

> of procedure or attitude. Similarly, we will respond to the possibility that every work is the product of an impersonal system of rules with the following proposal : what is at stake in what we call "generative art" is not the presence of a creative automaton, as opposed to "art in general" where it would be absent, but its staging. The difference, therefore, is that generative art shows the autonomous system in the work, makes it a manifest part of its sensitive materiality, and even its subject. (Solaas, 19)[14]

Sensible[15], conçue en 2007 et ayant eu lieu au Centro Recoleta de Buenos Aires, puis au Chili, en Bolivie, au Brésil et en Espagne, est une installation interactive, prévoyant un écran disposé horizontalement, à l'instar d'un tissu ou d'un support enveloppant les gestes des promeneurs plus que d'un écran à regarder, qui est précisément sensible au toucher et qui peut être déformé par des gestes différenciés[16]. Ces mêmes gestes, que l'on apprend en touchant, produisent de la musique en temps réel. En fonction des actions réalisées, plusieurs environnements musicaux émergent à partir des « réponses » des algorithmes de vie artificielle, en créant ainsi un véritable écosystème à

[13] Version originale en espagnol : "la gramática construida por las reglas interactivas debe tener la suficiente riqueza para permitir un diálogo rico, sino, sea cae en una mera reactividad. Aparece en este arte una invitación al diálogo, a veces entre personas, a veces con la obra misma. Nuestro sueño es lograr una obra que pueda integrar la particularidad subjetiva de las personas en su discurso, de la forma más rica posible. Pero para eso, la obra tiene que estar viva, tiene que sentirnos, percibirnos, aprehendernos de alguna forma, y poder dialogar". (notre traduction).

[14] Version originale en espagnol : "La generatividad se vuelve entonces una cuestión de procedimiento o actitud. De manera análoga, responderemos a la posibilidad de que toda obra sea el producto de un sistema de reglas impersonal con la siguiente propuesta : lo que está en juego en aquello que llamamos 'arte generativo' no es la presencia de un autómata creador, por oposición a un 'arte en general'donde es- taría ausente, sino su puesta en escena. La diferencia, por ende, es que el arte generativo muestra al sistema autónomo en la obra, lo convierte en parte manifiesta de su materialidad sensible, e incluso en su tema" (notre traduction).

[15] Pour visionner une présentation vidéo et les images issues de la présentation au centre Recoleta, *Cf.* . Les images détaillant le dispositif technique de l'installation son issues des textes publiés sur le site d'Emiliano Causa, . Pour les renvois à chacun des textes, *cf.* bibliographie.

[16] Pour les détails techniques de l'installation, *Cf.* Causa 2008, 2009.

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

la fois « matériel », perceptible et virtuel, dans une boucle sonore récursive et toujours différente.

> Sensible's ecosystem is made up of three different types of virtual organisms : vegetables, herbivores and carnivores. Vegetables (circles) are unable to move or devour other organisms. Herbivores (triangles) can move and need to eat vegetables to stay alive. Carnivores (rectangles) can move and need to eat herbivores. All organisms consume energy which, in the case of herbivores and carnivores, they must recover by feeding. When an organism moves, it consumes a lot of energy. These laws mean that each organism must make decisions when it moves and procures its food.[17]

Chaque individu – à la fois les sujets impliqués dans leurs gestes et les entités-formes émergentes – est libre d'agir à sa guise. Ainsi conçu, l'écosystème de *Sensible* est un système « fermé » au sens de l'énaction du philosophe Francisco Varela, c'est-à-dire qu'il s'auto-génère[18] par des processus métaboliques qui incorporent l'extérieur, ici les gestes des sujets touchant l'écran et, par conséquent, par les nouvelles informations que le système doit intégrer pour sa propre survie. Tout en étant « fermé », *Sensible* s'avère un système « ouvert » dans la mesure où – littéralement et technologiquement – la vie des formes dépend des interactions entre milieu/niche et environnement. Comme le précisent les artistes, le système oscille entropiquement entre deux états de déséquilibre, à savoir l'explosion incontrôlée de la vie et l'extinction. Ainsi, l'enjeu interactif devient performatif et « distribué » à proprement parler : l'ajustement perceptif et algorithmique est à la fois « incorporé » par et dans le dispositif technique et matériel et « acté » de différentes manières par ses agents (les réécritures sonores, les comportements des corps-images, les gestes des sujets), et vise au maintien d'un état d'équilibre, sans lequel il n'y a simplement ni installation, ni « œuvre », ni performance. A l'instar des théories des systèmes complexes, la seule manière de garder l'équilibre d'un système consiste, d'un point de vue écologique, en l'instauration des chaînes syntagmatiques d'action plus ou moins déterminées, ou, autrement dit, en la constitution d'une grammaire des possibilités d'action. Ces « contraintes » « imposées » aux individus ne doivent pas être interprétées comme des « restrictions » aux libertés individuelles, mais comme la monstration de « motifs d'action » qui dépendent de l'imbrication des corps et de l'entour. C'est cette dynamique entre liberté, contrainte et attribution de valeur qui garantit, comme l'attestent les théories et les modèles issus de la morphogenèse, l'émergence des formes ou des organismes vivants. Sans que l'on puisse s'attarder sur ce point, rappelons que, entre cybernétique, sciences cognitives, mathématiques, art et philosophie, on peut repérer dans ce courant, des configurations signifiantes qui sont ancrées dans des prégnances ayant une valeur adaptative, telles que l'alimentation, la reproduction, la consommation d'énergie, etc.

[17] Version originale en espagnol : "El ecosistema de Sensible se conforma de tres tipos diferentes de organismos virtuales : los vegetales, los herbívoros y los carnívoros. Los vegetales (círculos) son incapaces de moverse o devorar a otros organismos. Los herbívoros (triángulos) pueden desplazarse y necesitan comer vegetales para permanecer vivos. Los carnívoros (rectángulos) pueden desplazarse y necesitan comer herbívoros. Todos los organismos, consumen energía que, en el caso de los herbívoros y carnívoros, deben recuperar alimentándose. Cuándo un organismo se mueve, consume mucha energía. Estas leyes hacen que cada organismo deba tomar decisiones a la hora de moverse y procurarse su alimento" (notre traduction).

[18] C'est, plus techniquement, ce que l'on appelle *autopoïèse*.

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

De la même manière, la composition musicale en temps réel répond aux variations de l'état d'équilibre et des actions qui ont lieu dans le système : les accélérations et les décélérations suivent, comme dans le rythme des êtres vivants, l'augmentation ou la diminution de la population d'une espèce d'organismes. Outre l'organisation réciproque et respective de ces systèmes, la logique holistique de *Sensible* est renforcée précisément par l'indétermination du comportement des parties par rapport au tout, dans la mesure où c'est la diagrammatisation du sensible, à savoir son « abstraction » au sens de l'extraction de configurations saillantes, qui permet le processus d'analyse : "analyze the whole from the 'free will'of the elements"[19] (Causa, 9). En même temps, les diagrammes virtuels visibles au toucher tout comme à l'œil ne tiennent pas par eux-mêmes : ils sont le résultat d'un geste double, à la fois matériel – ceux des corps-participants – et immatériel, à savoir ceux des règles d'écriture des algorithmes et des systèmes de captation du mouvement. Ainsi, la réalité augmentée et virtuelle qui enveloppe les explorations du public semble posséder un statut incertain, sorte d'ombre visible d'un sensible transparent, trace en devenir de ce qui ne peut pas être « empreinte » à proprement parler, et qui pourtant assure l'existence de corporéités vivantes bien que diaphanes.

3 En guise de conclusion : performativités figurales par-delà les écrans

Comme le rappelle Solaas (21-22), le défi propre de l'arte generativo est :

> to develop an aesthetic that is, so to speak, neither too human nor too inhuman. Neither the empty impersonality of a mathematical display, nor an uncritical appropriation of "the artistic" in the classical sense. Instead, […] an artistic cyborg that integrates its double origin in a body that is humanly recognizable but still strange, that traverses the border between the familiar and the unknown. […] It is instead a matter of attending to two things : from the point of view of the creative process, if there is an effective dialogue between the artist and some kind of material or abstract automaton, which implies the temporary displacement of the former from the position of control and finds him as a spectator of an unfolding that does not depend on his immediate action. From the point of view of the spectator's relation to the finished work, if it is legible that something in that work developed on its own, if there is therefore a staging of the automaton and the collaboration with an inhuman entity that made it possible remains in view[20].

[19] Version originale en espagnol : "analizar el todo desde el 'libre albedrío' de los elementos" (notre traduction).

[20] Version originale en espagnol : "desarrollar una estética que sea, por así decir, ni demasiado humana ni demasiado inhumana. Ni la impersonalidad vacía de un despliegue matemático, ni apropiación acrítica de "lo artístico" en sentido clásico. En lugar de eso […] un cyborg artístico que integra su doble origen en un cuerpo humanamente reconocible pero aún así extraño, que transita el borde entre lo familiar y lo desconocido. […] Se trata en cambio de atender a dos cosas : desde el punto de vista del proceso creador, si hay un diálogo efectivo entre el artista y algún tipo de autómata material o abstracto, que implique el desplazamiento temporario del primero de la posición de control y lo encuentre como espectador de un despliegue que no depende de su acción inmediata. Desde el punto de vista de la relación del espectador con la obra terminada, si es legible el hecho de que algo en esa obra se desarrolló solo, si hay por consiguiente

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

Dans cette perspective, la réalité augmentée que propose *Sensible* réactualise le sens le plus profondément vivant de l'acción de l'arte de acción et, dans le même temps, évacue ou se pose par-delà la problématique actuelle – technophile ou technophobe, pour résumer – des écrans et de l'immersion, en prônant en revanche un engagement social et esthétique des tous les agents.

C'est précisément dans ce sens que la formule de « performativité distribuée » trouve sa légitimité. En effet, elle prend appui sur l'idée de « situation performative », basée sur un modèle d'intelligibilité des pratiques sociales, qui se focalise sur une « scène » susceptible, aussi bien en production qu'en réception, d'impliquer la dimension esthétique au premier chef. La différence avec d'autres pratiques réside en : 1) l'amplification gestuelle et d'activité demandée aux acteurs, 2) la mise en place d'un dispositif *conceptuel, dramatique ou esthétique* (dispositif 1) qui régit en amont l'effectuation de l'activité, et 3) la relation avec ce que l'on peut nommer *dispositif artistique* qui relie la scène effective à un niveau stratégique/institutionnel dépendant de facteurs « externes » à la démarche esthétique poursuivie. Ces trois niveaux permettent d'identifier à la fois le « contenu » et les modalités d'effectuation du « cours d'action » performatif (y compris son expérience et ses effets esthétiques), les modalités de conception/de traitement – et donc de diagrammatisation – de l'expérience recherchée à travers des opérations techniques ou dramaturgiques (programmation, écriture, scénarisation, etc.), ainsi que les contraintes relatives à la circulation et à la légitimation institutionnelles des pratiques artistiques. Comme nous le disions plus haut, la nature « distribuée » de cette performativité concerne la répartition du pouvoir d'agentivité entre des acteurs humains et non humains – concepteur, dispositifs techniques, public, corps, etc. –, si bien que c'est la manière même de penser la présence de la technologie face aux sujets et l'interactivité qui change radicalement. Dans ce sens, cette notion prolonge et élargit d'autres suggestions sur ce sujet. Du côté de la performance, la théoricienne Erika Fischer-Lichte (32, 33) avait déjà rappelé que

> Through their physical presence, perception, and response, the spectators become co-actors that generate the performance by participating in the "play". The rules that govern the performance correspond to the rules of a game, negotiated by all participants – actors and spectators alike ; they are followed and broken by all in equal measure. […] By being forced to independently prioritize their sensorial impressions, the spectators actively joined in creating the performance.

A cette affirmation fait écho la notion de *corporéité performative* (Chatelet and Di Crosta, 282-283), selon laquelle « le spectateur, tout à la fois figure et instrument de médiation – c'est à partir de lui, de son corps même, que s'actualisent les différentes instances/occurrences de l'objet audiovisuel – devient donc une partie indispensable au processus de (re)production de l'œuvre » et « participe à la conduite créatrice de l'œuvre – à sa poïétique donc » Dans le cas de cette étude, il est question de réalité virtuelle plus qu'augmentée mais, comme on peut le constater, l'actualisation de l'action

una puesta en escena del autómata y queda a la vista la colaboración con una entidad inhumana que la hizo posible" (notre traduction).

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

performée collectivement permet de situer sur un continuum les dispositifs techniques allant de l'augmentation à la virtualité à l'immersion à proprement parler en s'émancipant à la fois de l'*illusion* et du *mimétisme* qui caractériseraient, à la suite des recherches d'Olivier Grau, les stratégies de l'immersion et des écrans contemporains. En effet, dès lors que l'on récupère la nature première de l'immersion – à savoir cette capacité bio-sémiotique et phénoménologique d'être, de plonger dans un espace[21] –, l'émergence de corps-formes et d'environnements à la fois matériels (perceptibles) et immatériels (dont l' « étoffe » est numérique) n'est que le signe in-tangible de l'avènement d'une nouvelle écologie esthétique foncièrement hybride mais qui se base sur les mêmes dynamiques régissant la vie perceptive. Cela se répercute également du côté de la production d'artefacts technologiques, car, comme l'affirme le théoricien des média Matthew Fuller, cela présuppose

> the relative importance of both user and artifact, now appearing in the light of more tricky, multivalent relations. It also presupposes that the user is as much responsible, or at least *implicated – in multiple, non-predictable ways – in the construction of their own artifactual ecology.* Such a constructive process calls for an approach that places computation in a new light, reemphasizing the importance of a research agenda that marks the expansion of computation through distinct layers of interactivity. This entails a transformation, not only for computer science itself, but also in the conception of new computational artifacts and environments. (Fuller and Matos, 2011, nous soulignons)

Pour le dire très brièvement, cette autre écologie est possible selon nous si l'on conçoit les dispositifs techniques et leur performativité selon les termes du « figural ». Le figural, ou la figuralité, notion issue de Jean-François Lyotard pour indiquer le « dessous » du faire-image, l'envers des formes toujours imminent à leur émergence, l'ensemble des possibilités de dé-formation (et ré-formation) des figures, permet ici, comme dans le cas de *Sensible*, d'évaluer différemment le statut des corps-images interagissant avec les gestes des sujets. Leur performativité consiste, certes, à la fois en les réponses rendues possibles par l'écriture algorithmique et en leur visibilité en tant que telle, mais est proprement figurale en ceci qu'elle montre en filigrane l'action transparente à la fois du dispositif conceptuel-esthétique et de sa *vie* en tant que dispositif conçu pour et par l'action. Pas besoin de thématiser une interface – ou son absence – comme un élément distinct de l'*entour* dont elle dépend donc, car ce qui importe, c'est l'augmentation non pas tant de la réalité en tant que cadre de l'action – aux dimensions toujours et par définition variables – mais plutôt de l'action en tant que, pour ainsi dire, cadre qui constitue elle-même une réalité par ses interdépendances internes.

Finalement, à l'instar des anti-happenings d'un Masotta, l'art génératif de l'*Estudio Biopus* semble, d'un côté, performer une sorte d' "anti-interactivité", celle-ci étant consubstantielle à l'émergence même des formes organiques et artificielles et, de l'autre, thématiser « figuralement » ses propres moyens d'émergence en tant que médium que le public s'approprie en le rendant vivant.

[21] *Cf.* à ce sujet Modena (2021).

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

Bibliographie

Alonso, R. (2005). Sobre tácticas tecnológicas. *11e Biennale de l'Image en Mouvement*, Genève,

Alonso, R. (2003). *Entre lo parainstitucional y la reactivación de la esfera pública. Arte de Acción Argentino en el Cambio de Milenio*, .

Badani, P., Hernandez Garcia, I. Kozak, C. et Arantes, P. (dir.) (2017), *Délocalités, translocalités et activisme dans l'art électronique et biomédiale latino-américain. Artelogie* (11),

Causa, E. (2009a). *Grupo Proyecto Biopus, una búsqueda en el arte interactivo*, http://www.emilianocausa.ar/emiliano/textos.html.

Causa, E. (2009b). *El por qué del arte con vida artificial*, .

Causa, E. (2008). *De como preservar lo vivo en el arte interactivo*, .

Causa, E., Pirotta, T. et Costas Romero, M. (2009). *Sensible : interactividad, vida artificial y música en tiempo real,* .

Causa, E. et Costas Romero, M. (2009). *Vinculación entre image y sonido en los sistemas interactivos de vida artificial*, .

Chatelet, C. et Di Crosta, M. (2018). Écran incorporé, corps casqué. *Interfaces numériques* (7/2), 264-285.

De Gracia, S. (2010). Arte acción en Latinoamérica : cuerpo político y estrategias de resistencia. *Escaner cultural* (127),

De Gracia, S. (2006). Performance y nuestros territorios : emergencia de un circuito sudamericano. *Escaner cultural* (83),

De Luca, V. (2020b). L'étrange "popularité" du tango argentin : perspectives critiques et débats actuels. *Recherches en danse* (9),

De Luca, V. (2020a). Introduction. *Signata – Annales des Sémiotiques* (11) « Le sens de la performance : à partir des arts vivants », V. De Luca (éd.), .

De Luca, V. (2019). Pour un dispositif atmosphérique. La rencontre entre geste et image dans les installations d'Adrien M. & Claire B. *Plastir* (54),

De Luca, V. (2017). Le tango argentin entre apprentissage et improvisation. Quel médium pour quel *reenactment* ?. *Intermédialités – Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques* (28-29),

Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance. A new aesthetics*. Routledge.

Fuller, M. et Matos, S. (2001). Feral Computing : From Ubiquitous Calculation to Wild Interactions. *The fiberculture journal* (19), 144-163.

Greimas, A. J. (1968). Conditions d'une sémiotique du monde naturel. *Langages,* (68), 3-35.

Glusberg, J. (1986). *El arte de la performance*. Ediciones de arte Gaglianone.

Masotta, O. (2017). Después del pop : nosotros desmaterializamos. *Quaderns portatils* (35), 3-25,

Modena, E. (2021). Immersi nell'irreale. Prospettive an-iconiche sull'arte contemporanea dall'ambiente alla realtà virtuale. Dans Corrain, L. et Vannoni, M. (dir.), *Figure dell'immersività. Carte semiotiche Annali* (n. 7, p. 71-78). VoLo publisher.

Moujan, C. (2013). L'expérience de l'*entr'espace*. *Interfaces numériques* (2/2), 209-228.

Popper, F. (1985). *Art, action et participation : l'artiste et la créativité aujourd'hui*. Klincksieck.

Solaas, L. (2014). Generatividad y molde interno. Los sistemas de reglas en el desarrollo de la forma artistica. Dans Causa, E. (dir.), *Invasión generativa. Fronteras de la generatividad en last res dimensiones, la robótica y la realidad aumentada* (n. 1, p. 9-24). Editorial Invasores de la Generatividad.

Usubiaga, V. (2014). Proyecciones discursivas y expositivas sobre las artes visuales de Argentina en los albores de la globalización. *Artelogie* (6), 127-148.

Varela, F., Thompson, E., Rosch, E. (1993). *L'inscription corporelle de l'esprit*. Seuil.

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529

Annexe

Illustrations représentant les détails techniques de *Sensible*. Toutes les images sont issues des documents publiés sur le site d'Emiliano Causa.

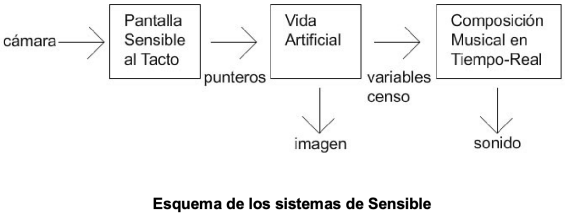


Fig. 1 : Articulation interne de Sensible

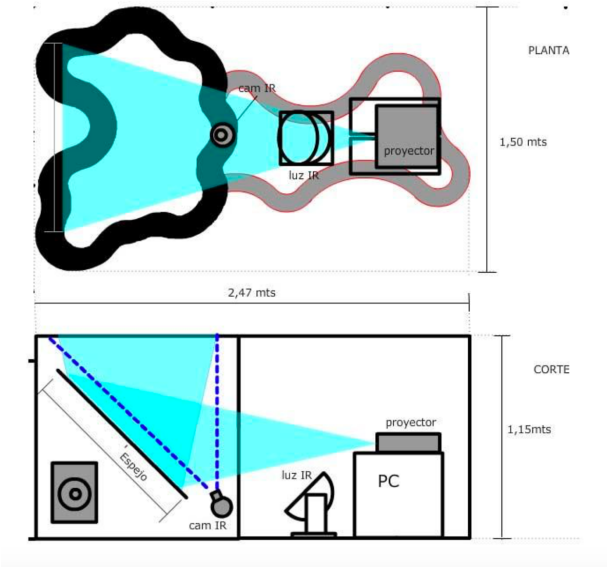


Fig. 2 : Schéma technique de l'installation

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529





Fig. 3 : Articulation matérielle du dispositif

Published in : CHANTRAINE BRAILLON, Cécile ; CHAZALON, Elodie ; MONTEIRO, Eric (dir.), *Performance dans les Amériques. De 1950 à nos jours*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004529, doi : 10.17184/eac.9782813004529