

Une étrange conversation (avec mon ordinateur)

Stratégies de positionnement au sein d'un réseau culturel

Professeurs référents:

Marie Canet

Jérôme Mauche

Sarah Tritz

Valentin Godard, Ensba Lyon, 2016

J'ai réuni une équipe de chercheurs, d'artistes, de poètes, et les ai utilisés (eux et leurs travaux) afin de comprendre comment prendre position au sein d'une relation vivante, d'un réseau sans cesse en mouvement. Avec eux, j'ai essayé d'imaginer des alternatives qui permettraient, en tant qu'individu, de modifier sa position au sein de ces échanges.

Avec tes désirs, crée de nouveaux espaces.

Avec tes mots, modèle ces espaces.

Avec tes corps, navigue dans ces espaces.

Mais imaginer ne suffisait pas, et j'ai cherché une façon d'expérimenter, un endroit où appliquer la théorie. Nous avons, j'ai choisis les jeux vidéo, des jeux vidéo pornographiques, des jeux *queer*. Et j'ai alors commencé une étrange conversation avec mon ordinateur.

I picked a team of scientists, artists, poets and used them, and their works, to think about how a person takes up a position in a living relationship, in an ever moving network. With these actors, I tried to imagine alternatives that allow, as an individual, to change the position one could occupy in these exchanges.

With your desires, make new spaces.

With your words, shape these spaces.

With your bodies, navigate these spaces.

but thinking is not enough, and I sought a way of experimenting, a place where theory could be applied. We, I choose video games, sexually explicit video games, *queer* games. And there, I started a talk with my computer.

Sommaire

Page 5	Introduction
Page 9	I - Sujet/Objet/Structure
page 27	II - A queer talk with my computer
page 51	Bibliographies

Le mémoire se fera en deux temps :

1. Rassembler différents artistes, savants, auteurs... qui chacun, à un moment, ont décidé de prendre place au sein d'un système qui leur était étranger. Jean Genet devient un porte-parole pour les Black Panthers, Jeanne Favret-Saada s'initie à la sorcellerie, Vinciane Despret entre en contact avec les morts tandis que Haraway noue le dialogue avec le monde animal.

Ce qui fait que ces individus se retrouvent ensemble ici c'est l'intérêt qu'ils portent à la manière dont ils prennent place, dont ils participent au réseau qu'ils intègrent. Une volonté générale d'adopter une posture engagée, porteuse d'idéaux politiques voire moraux au sein d'un espace vivant, en mouvement, dans lequel ils s'engagent entièrement.

Après avoir analysé et déconstruit, comment (re)faire sens. C'est là que Tarkos avec sa pâte-mot rencontre Préciado et son corps technologique. Il s'agit de mettre à côté ces différentes expériences pour essayer de trouver des points communs, de dessiner un cadre autour de ce qui est fluide, une liste d'outils à utiliser pour qui voudrait tenter à son tour de prendre place.

Puis, au fur et à mesure des rencontres, arriver vers un espace possible d'expérimentation : le jeu vidéo

2. Après avoir mis en place ce terreau commun, essayer d'observer plus précisément comment il agit, quitter la tentative d'abstraction pour aller au particulier. Je partirais d'une position qui m'est familière : celle du joueur de jeux vidéo.

C'est à partir de l'expérience que les choses apparaissent. Si on apprend c'est en rachachant¹. Deux jeux, *Football Locker Stalker* et *Hurt Me Plenty*, qui tout deux mettent en scène des situations homo-érotiques, mêlent ainsi jeu et sexualité. S'appuyer donc sur le désir pour naviguer dans les systèmes informatiques, sexuels, d'identification...

¹ Comme le propose l'élève Ernesto, dans *Ah ! Ernesto* de Marguerite Duras.

Voir ainsi comment avec ces différents éléments, le game designer, la machine, le joueur, interviennent les uns avec les autres. Envisager qu'ils sont chacun dans une position double, d'énonciation et de réception, d'objet et de sujet : Il s'agira d'observer comment se déroule, dans le temps, cette conversation.

I- Sujet / Objet / Structure

Par ordre d'apparition :

Jean Genet, *Ex-détenu, ami des révolutionnaires. Regarde son désir en face, s'en sert pour naviguer entre les communautés.*

Jeanne Favret Saada, *Chercheuse au CNRS, désignée sorcière. Étudie la magie en luttant contre les sorts.*

Roland Barthes, *L'empiriste. Regarde des images pour parler de photographies et lit des livres pour parler d'amour.*

Donna Haraway, *Femme Cyborg, grâce à qui le langage, organique, redevient un espace d'action.*

Vinciane Despret, *Celle qui parle avec les autres, avec les morts, avec les animaux. Fait le lien avec Donna Haraway.*

Danny the Street, *Super héros non-humanoïde. Existe en tant que rue, espace doté de conscience, lieu du souvenir.*

Christophe Tarkos, *Poète. Remplace Jean-Luc Largarce, celui qui cherche à dire précisément.*

Paul B. Preciado, *Corps technologique aux pouvoirs pharmaco-pornos, s'est lancé dans l'espace de l'auto-représentation.*

Denis Cooper, *Cyber-punk, mélange les architectures solides et numériques, organise les passages de l'un à l'autre.*

Micha Cárdenas, *Dragon digital, hacktiviste et militante, elle est celle qui traverse les réalités.*

Chez Genet le matériel radioactif est érotique. Les atomes, dans un état instable, se fissurent, sont un-devenant-plusieurs. Les horloges marquent l'heure entre chien et loup, « quand on devient des ombres et que le changement devient possible. »².

Cet état, de la matière en fission et de la silhouette des révolutionnaires dans la nuit, semble être celui des ensorcelés du Bocage, dont parle Jeanne Favret-Saada dans *Les mots, la morts, les morts*³.

Jeanne Favret-Saada est une universitaire, travaille pour le CNRS. En tant que telle, elle se doit de produire du savoir, d'être dans une démarche de recherche institutionnelle. Mais l'anthropologue part en Mayenne pour étudier les sorts, et elle s'y fait prendre⁴. La magie étant une parole qui performe, impossible de s'informer, il faut agir. Elle rentre petit à petit dans des systèmes de pouvoirs complexes qui lient ensorcelés, désorceleurs et sorciers. Chaque position repose sur une structure précise que Favret-Saada cherche à décortiquer.

Dans le cas de l'ensorcelé par exemple, elle découvre que sa condition est liée à l'énonciation d'une formule: « Je sais bien que... (la magie n'existe pas) / mais quand même... (un tel pourrait être mon sorcier) »⁵.

2 Jean Genet, *Un captif amoureux*, Collection folio, Gallimard, 1995, parution 1986

3 Jeanne Favret-Saada, *Les mots, la morts, les sorts*, Collection Bibliothèque de des sciences humaines, Gallimard, 1977

4 Tant et si bien qu'un article de l'Express (n° 1206 des 19-25 août 1974) la qualifie de « sorcière du CNRS », lui faisant perdre symboliquement son titre de chercheuse en même tant qu'il menace réellement sa position, en révélant sa nature « d'infiltrée » à la communauté qu'elle a intégré.

5 *ibid*, page

Il s'agit, selon les termes de la chercheuse, de la formulation d'un désir « fou » de la part de l'ensorcelé. Fou car il existe grâce à l'affirmation (presque simultanée) de deux vérités contraires et Favret-Saada précise bien que ce n'est pas le refus de la raison (le « mais quand même... les sorciers ça existe ») qui permet à la magie d'avoir lieu, mais bien le doublon de la pensée rationnelle et de la crainte irrationnelle : l'oxymore.

Pour faire de l'électricité, on déplace un aimant (+ et -) au sein d'une bobine de cuivre. L'alternance rapide d'une charge positive puis négative contre le métal déplace les électrons et produit de l'énergie. La conscience du sujet ensorcelé, comme l'alliage, se met à vibrer grâce au langage et s'ouvre ainsi à l'échange (symbolique) d'énergie qu'est la sorcellerie.

C'est être entre deux que d'être ensorcelé, et c'est cette manière d'être vivant, en mouvement au sein d'un système, d'un réseau, qui nous intéresse ici.

Si l'on suit le raisonnement de Favret-Saada, on peut observer qu'elle fait apparaître deux éléments sur lesquels l'individu s'appuie pour rentrer ainsi en « vibration » : le désir et le langage.

L'articulation par le désir

Le désir (maîtrisé ou non) est la force qui initie le mouvement, une sorte de fondation, de pulsation : un désir que Favret-Saada qualifie de fou, mais qu'on pourrait aussi appeler passionné en rejoignant Roland Barthes dans les *Fragments d'un discours amoureux*⁶ :

« [La] morale est en fait une logique : ou bien ceci, ou bien cela. (...) Tel est le discours du sujet « sain » : ou bien, ou bien. Mais le sujet amoureux répond : j'essaie de me glisser entre les deux membres de l'alternative : c'est à dire : je n'ai aucun espoir, mais tout de même... »⁷

⁶ Roland Barthes, *Fragment d'un discours amoureux*, Collection Tel Quel, Editions du Seuil, 1977

⁷ *ibid*, page 75

Quand l'ensorcelé perd la foi face à la science incapable, et quand l'amoureux renonce à la raison, il y a un même mouvement : ils succombent. C'est le sentiment qui enlève, entraîne l'individu. Ce dernier, parce qu'il garde malgré tout un pied dans le savoir rationnel (« je sais bien que... ») devient à la fois victime et responsable.

Si on suit Barthes, cette chute ne prive pas de la raison mais offre plutôt une alternative à la morale courante, permet à l'amoureux et à l'ensorcelé de suivre une autre logique.

A partir de maintenant, les meurtres de ceux désignés « sorciers », racontés par l'anthropologue et les crimes passionnels des amoureux transis font sens, de même que la joie qu'il y a à courir sous la pluie pour retrouver l'être aimé, ou le soulagement provoqué par les épingles qui transpercent un cœur de bœuf lors d'un rituel. Ces actes qui peuvent sembler déraisonnables sont en fait le résultat d'une logique *autre*, à laquelle le sujet a accédé (consciemment ou non) par la force de son désir.

Il se retrouve cependant dans une position limitée. Réduit à une affirmation plus ou moins intense de ses envies, il prend part à un système dont il ne peut modifier les enjeux. Il participe à une tragédie en puissance.

Chez Racine par exemple⁸, Andromaque, Hermione, Oreste et Pyrrhus affirment leurs amours (qu'ils savent tous impossible) et cette affirmation met en place pour chacun des personnages un système de valeurs qui remplace la loi et l'ordre général. Pyrrhus trahit son pays pour Andromaque qui accepte de se marier à l'ennemi par amour pour son fils. Oreste, alors absout par les dieux, et enfin maître de son destin, va tuer Pyrrhus pour plaire à Hermione, etc.

De même, incapable d'échapper à son sorcier, l'ensorcelé doit accepter la violence (au moins symbolique) nécessaire à sa libération (au renversement des rapports de pouvoirs entre le sorcier et lui). Il faut lui faire mal à travers le rituel ou, le cas échéant, directement.

8 Jean Racine, *Andromaque*, 1667

La violence des (ré)actions est inévitable : elle traduit l'importance des enjeux et le peu de marge de manœuvre. Si le désir n'est pas comblé, il ne reste qu'à choisir entre la frustration et la mort.

Mais se faire ensorceler n'est pas la seule manière de pratiquer la magie ou l'amour, et Favret-Saada observe que, pour maîtriser le désir, il est nécessaire de s'attaquer au langage.

La construction par le langage

Dès le début, ce que met en jeu le désir chez l'individu relève du langage. C'est un oxymore (je sais bien que... /mais...) qui crée la « brèche » dans laquelle s'immiscer.

C'est par cette brèche que Favret-Saada veut accéder à son objet de recherche. Mais venant de l'extérieur, ancrée dans le territoire de la raison (puisqu'il est difficile de vouloir consciemment, volontairement « succomber »), elle est obligatoirement à distance de ce désir « fou ». Il lui faut donc essayer d'accéder au deuxième composant de l'oxymore. Après le désir, les mots.

Au long de son séjour dans le Bocage c'est donc au réapprentissage de la langue que l'anthropologue consacre une partie de son temps. Réapprentissage car ce n'est pas une nouvelle langue qu'a besoin d'apprendre Saada, mais le sens caché de certains mots. Le verbe « prendre » par exemple, qui s'applique au fait d'être ensorcelé, ou la « force » qui n'a rien de musculaire, mais désigne le pouvoir magique même. C'est le sens même de ces mots qui change au contact de la sorcellerie. La magie rajoute une couche de possible au vocabulaire préexistant.

Réinventer le sens des mots pour créer un espace « à part » est une stratégie qu'évoque aussi Donna Haraway grâce à la notion métaplasme. Le métaplasme, comme l'explique Vinciane Despret⁹ est une figure de style qui « consiste à une altération, intention-

⁹ Vinciane Despret, « En finir avec l'innocence », dans *Penser avec Donna Haraway*, Elsa Dorlin et Eva Rodriguez, collection Actuel Marx confrontation, PUF, 2012. La notion de métaplasme est aussi défini par le Groupe μ , le centre d'études poétiques liégeois en 1970 dans *Rhétorique générale*.

nelle ou fortuite, qui aboutit à refonder ou remodeler un mot par ajout, omission, inversion ou transposition des ses lettres, syllabes ou phonèmes»¹⁰. Vinciane Despret souligne deux intérêts de cette figure de style : il fait du texte de la chair et surtout agit selon un principe de double évocation. Il superpose ainsi à la fois la signification nouvelle et la signification d'origine, « crée un pli. Il complique »¹¹.

Parce qu'il échappe aux métaphores, « qui se fondent souvent sur une absence de réel », et aux catachrèses, sans aucune évocation première possible aujourd'hui¹² le métaplasme devient un moyen effectif de créer un pli, une vibration qui permet l'accès à un espace alternatif. Vinciane Despret envisage ce type de mouvement (qui porte de l'attention à la production de « nouvelles versions ») comme une recherche orientée vers le « 'bizarre', [le] 'tordu' (queer) »¹³.

Le métaplasme et le vocabulaire de la magie qu'apprend Favret Saada ont en commun ce principe de double évocation, qui vient plier et ouvrir sur d'autre espace. Mais alors que le métaplasme est un mot lui même modifié, la langue à laquelle est confrontée la chercheuse est souvent identique à l'original. Là où elle est particulière, c'est dans l'usage qu'en fait une communauté, elle est une langue appropriée.

On peut donc aussi la rapprocher de l'argot¹⁴. A travers le filtre du polari¹⁵, par exemple, le mot « cottage » renvoie aux urinoirs publics/lieux de drague tandis que « blue » devient un code pour « homosexuel ».

10 *ibid*, page 31

11 *ibid*, page 31

12 Le pied de biche, par exemple, n'évoque plus ni le pied ni la biche.

13 *ibid*, page 30

14 que Genet prend plaisir à utiliser.

15 Le polari est un argot britannique notamment utilisé par la communauté homosexuelle jusque dans les années soixante, et qui, de fait, utilise aussi des sonorités françaises, espagnoles et allemandes pour donner naissance à de réels métaplasmes.



Dans les années 90, Grant Morrison (scénariste pour D.C. comics) créé « Danny the street »¹⁶, un super héros (inspiré de Danny La Rue) qui est une rue pavée dotée de conscience. Il peut apparaître où il en a envie, devenant un abri ainsi qu'un moyen de transport pour ses coéquipiers (dont la première super-héroïne transsexuelle d'un média mainstream : « Coagula »). C'est en utilisant les affiches et les devantures des vitrines qui le composent que Danny communique, utilisant uniquement le polari. Alors délaissé depuis plus de 30 ans, ce langage génère, dans une des industries culturelles les plus importantes des États-Unis, une illustration littéraire des thèses soulevées par Haraway, Despret ou Favret-Saada.

Mais le métaplasme, lorsqu'il est utilisé par Haraway elle-même, se démarque néanmoins de l'argot. Ce dernier est un langage utilisé au sein d'une communauté : il permet (entre autres) à ses membres de se reconnaître et de communiquer, créant un espace alternatif à posteriori. Lorsque l'auteure du *Manifeste Cyborg* décide de travailler la langue, elle a, au préalable, l'intention de mettre en place un tel espace. Ce qui était un effet pour la communauté devient le but à atteindre pour la chercheuse.

Nous pouvons considérer qu'il en va de même pour Saada, qui s'attache principalement à révéler la structure du fonctionnement de la sorcellerie, la résolution du conflit avec le sorcier n'étant pas, à ce moment, ce pourquoi elle décode le langage.

Il est donc différent d'observer les espaces qu'une langue réinvestie ouvre et de réinvestir la langue pour tenter d'ouvrir à son tour des espaces. La différence réside dans la volonté qu'a le sujet lors de l'opération, dans la manière dont il se représente en tant qu'énonciateur.

Ceux qui disent, ceux qui sont

Christophe Tarkos, par exemple, lutte. Il est contre le langage, avec le langage. Despret parlait des mots comme de la chair, lui envisage l'existence d'une pâte-mot molle et collante. Le langage

16 Grant Morrison, *Doom Patrol*, Vol. 2, n°35, DC Comics, août 1990

se malaxe et se plie sans arrêt sur lui-même, ce qui était à l'extérieur se faisant absorber par l'intérieur et vice-versa.

« Je ne peux pas m'y mettre, je ne m'y mettrai jamais, je ne vois pas ce qui pourrait arrêter pour qu'un instant j'y sois, je n'y sois pas, j'y sois, je n'y vois pas »¹⁷

Le « Je » de Tarkos n'est pas aussi clairement que chez Favret-Saada, ou Vinciane Despret¹⁸ une implémentation de l'auteur / énonciateur au sein du texte. Cependant, en tant que lecteur, le fait de savoir que celui qui produit la parole est désigné par cette même parole suffit amplement pour permettre le mouvement de l'imagination.

Ici, « je » glisse perpétuellement d'un état à un autre, est, n'est pas, devient. On retrouve l'idée du métaplasme, la ressemblance des sonorités, les répétitions et les variations viennent attaquer les mots, plier le langage¹⁹. Tarkos part ainsi à la recherche du sens²⁰, fait de celui-ci le devoir de celui qui parle ou qui écrit. Et ce sens passe par la déconstruction des conventions. Les incessants aller-retours entre le dedans et le dehors font trembler les fondations du langage, le mot « mot » ne veut plus rien dire, « tambour et tombola deviennent interchangeables ».

C'est dans ces ruines que Tarkos fait finalement en forme. Il ne fait pas disparaître la substance du langage, mais la met en mouvement, lui redonne de la souplesse, en accord avec cette pâte-mots qu'il manipule.

Et cette justesse dans la fluidité du langage doit s'accompagner aussi par la fluidité de la position de l'énonciateur, par le glissement du « je ».

17 Christophe Tarkos, extrait de *L'oscillateur*, dans *Le signe =*, Editions P.O.L., 1999, p. 97

18 Dans son livre *Au bonheur des morts*, collection Les empêcheurs de penser en rond, Edition de La découverte, octobre 2015.

19 On pourrait rapprocher cette langue d'auteurs comme Jean-Luc Largarce, qui dans les pièces *Juste la fin du monde* et *Pays lointain* se fait répéter le même texte, qui s'augmente à force retour sur lui-même.

20 Documentation de la Soirée HIATUS, FRAC Basse-Normandie

C'est le cas de Jean Genet (pour revenir à lui). S'il attaque moins directement la structure de l'écriture que Tarkos, il prend par contre en main la manière dont s'organise autour de lui la narration de ses romans. Que ce soit dans *Querelle de Brest*, *Notre-dame des fleurs* ou même *Pompe funèbre*, chaque livre s'ouvre sur le personnage de l'auteur, qui assume à l'intérieur du texte sa position d'écrivain. Il crée ainsi un sas où il se sert de sa propre représentation pour nous faire basculer avec lui dans la fiction.

Il met en scène un espace hybride où il profite (comme le lecteur) d'une fantaisie dont il est pourtant responsable, se confrontant par deux fois à son texte. On pourrait imaginer que ce procédé nous éloigne du récit, nous fait perdre la « foi » en la fiction, il vient au contraire renforcer la justesse (la force) de celle-ci, en faisant de la fiction un cheminement, une direction, et non pas un état des choses.

La lecture de scènes érotiques, par exemple, s'accompagne d'un mouvement de l'esprit du lecteur qui, pour accéder aux mots et à la situation, doit passer à travers les yeux, la tête, le corps du « personnage » Jean Genet. Le lecteur redevient, par mimétisme avec l'auteur, un sujet qui s'assume, qui participe consciemment à un système de représentation.

Paul B. Preciado remarquait dans *Testo Junkie*²¹ un mouvement similaire dans la pornographie. Il la qualifie « [d]illusion visuelle de l'irruption dans le réel pur » dont l'excitation « obéit à un mécanisme boomerang²² : plaisir-dans-la-désobjectivation-de-l'autre / plaisir-dans-la-désobjectivation-de-soi ».

Ici, à l'inverse de chez Genet, le sujet se perd dans la représentation qui renonce à elle-même. Mais, considérant ce mécanisme, on peut alors imaginer qu'un plaisir-dans-la-subjectivation-de-l'autre entraîne un plaisir-dans-la-subjectivation-de-soi.

21 Béatrice Preciado, *Testo Junkie: sexe, drogue et biopolitique*, Editions Grasset et Fresquelle, 2008

22 On peut noter ici l'apparition du métaplasme.

C'est d'ailleurs à cet endroit que les témoignages de Préciado et les récits de ses propres expériences (sexuelles et hormonales) prennent sens, proposant au lecteur un personnage/auteur qui prend du plaisir en même temps qu'il génère du savoir, de la fiction.

Il est donc question, pour cerner la position d'énonciation qui nous intéresse, de proposer un moment/espace qui soit dans le même temps de l'ordre de l'expérimentation et de la transmission, qui donne accès à un savoir, à un contenu fluide, qui n'est pas figé, juste dans ce vers quoi il va, dans ce qu'il fait et non dans ce qu'il est.

L'expérience du jeu

Jim est un personnage créé par Cooper dans *Dieu Jr*²³. Jim s'exprime à la première personne du singulier et nous raconte qu'il a passé un long moment à tenter de construire un bâtiment inspiré d'un jeu vidéo qu'avait dessiné son fils décédé. Or, finalement, il se laissera prendre dans l'expérience vidéo-ludique, s'enfoncera dans la fiction plutôt que de tenter de la faire surgir dans le réel.

Le voilà devant un écran, en train de jouer au jeu de son fils. Il y incarne le même personnage, et en jouant discute avec les personnages du jeu du temps où « [il (son avatar)] était encore son fils ». La conscience du joueur/narrateur devient une substance élastique, qui se partage, passe de figure en figure. Il est le joueur à l'extérieur, le père endeuillé, le fils mort, le héros destiné à sauver le monde imaginaire et un ours digital.

Il accepte d'être pris dans la circulation du système de jeux, et permet ainsi aux plantes, aux écureuils, et à tous les PNJ²⁴ de prendre la parole. Il est à l'écoute. S'il se laisse ainsi emporter, c'est pour mieux faire un pas de côté. Il apprend les règles, contourne les obstacles et arrive finalement à sa propre fin (entrer à l'intérieur du bâtiment qui fascinait le fils), plutôt qu'au but du jeu (sauver le monde virtuel). Il est dans un même temps joueur et maître du jeu.

23 Dennis Cooper, *Dieu Jr*, Edition P.O.L., 2006

24 Personnage Non Joueur

Le jeu vidéo se présente ici comme un outil privilégié pour accomplir le processus de subjectivation. L'espace dans lequel le joueur évolue est, comme pour la pornographie, une illusion visuelle, mais qui a vocation ici à absorber le réel plus qu'à y surgir. En contrôlant l'avatar, Jim prononce immédiatement la formule magique de Saada, « je sais bien que je ne suis pas un ours simulé sur un écran, mais quand même pendant la cession de jeu il sera le point à partir duquel je pense et j'agis ». Ce rapport à l'avatar l'engage à considérer la manière dont il apparaît, se met en scène au sein du jeu, au sein d'un espace de représentation qu'il apprend à maîtriser.

Car le langage du jeu (les règles, le code) obéit à une logique qu'il nous est possible d'assimiler rapidement. Sans précisément deviner la formule exacte de code derrière chaque pixel, il est toute fois nécessaire d'en comprendre les grandes lignes pour que le jeu existe. Je ne me retrouve pas par hasard dans un jeu, il faut que je sache que tel bouton permet de lancer le jeu tandis que ce bouton-ci permet de se diriger.

Cet apprentissage des règles par l'action même de jouer permet au joueur de prendre de plus en plus la main. Plus il les comprend, plus il est en mesure d'y obéir ou non, de les détourner. En offrant un espace de représentation (au sein de son roman) au joueur de jeu vidéo, Denis Cooper en dévoile le potentiel : voici un système qui pour exister nous demande de comprendre comment il fonctionne.

Et c'est ce potentiel dont s'est saisie Micha Cárdenas²⁵, artiste et enseignante à Washington dans la performance *Becoming a Dragon*. En 2009, à l'aide d'un costume capteur de mouvements et d'un casque de réalité virtuelle, elle crée un programme qui lui permet de contrôler un avatar à la forme de dragon dans *Second life*²⁶.

25 Aujourd'hui, en plus de ces fonctions institutionnelles, Micha Cárdenas fait partie de l'*Electronique Disturbance Theatre*, un groupe affilié au mouvement de l'*electronic civil disobedience* et qui utilise sa connaissance de la technologie pour accomplir des actes non violents de désobéissance civile (dont par exemple des outils gps facilitant la traversée illégale des frontières).

26 *Second Life* est un univers virtuel multijoueurs.

Elle le manipulera ainsi pendant 365 heures, environ deux semaines, sans jamais s'arrêter.



Plus encore qu'un dispositif habituel joueur/écran, cette manière d'entrer en relation avec l'avatar fait travailler le principe de projection, vient plier et déformer les chemins usuels. Depuis son casque, Cádernas regarde avec les yeux du dragon son corps d'humain à travers un écran. Prise dans l'avatar, elle met en scène une situation proche d'une projection astrale. Le corps est comme une bête fantasmagique, devient un vaisseau à travers lequel navi-

gue la conscience de la joueuse. En faisant de cette expérience un moment public, scénographié, l'artiste devient une partie d'un réseau auquel participe aussi les spectateurs physiques et les autres joueurs de *Second Life*, avec lesquels s'engage, à travers le jeu, un dialogue qui permet l'échange d'informations.

Le code informatique qui a permis l'expérience est diffusé en continu, libre d'être copié puis réutilisé par qui le veut²⁷. Cárdenas intègre des groupes de joueurs qui partagent son intérêt pour les avatars non-humains, découvre des lieux de rassemblement communautaire, engage des débats autour du principe de « transréalité »²⁸ en même tant qu'elle assume dans un espace public une posture militante qui fait écho aux questions de transsexualité et d'artificialité des genres (certains articles de presse, à l'époque, lui refusant le pronom féminin²⁹). L'artiste se revendique « queer » (au sens littéral, entre deux, en mouvement) non seulement dans son rapport au genre, mais plus généralement dans son rapport aux réels.

Pour reprendre le titre de son livre, traverser les réalités est ici un acte esthétique/politique, encore un fois à la recherche de sens, de compréhension et d'une expression plus juste.

Mais le caractère simultané de l'expérience du jeu et de la diffusion de celle-ci fait qu'aujourd'hui il nous est difficile d'accéder pleinement au contenu de *Becoming a Dragon*. Les images qui subsistent ne sont plus en mouvement live, les mots ne sont plus prononcés par la voix modifiée de Cárdenas, la tension, les délais entre le corps humain et l'image du corps du dragon n'existent plus. Le jeu s'est arrêté, or il faut jouer pour être « pris ».

27 Plus peut être encore que la magie, le code informatique est cette langue qui permet, une fois qu'on la maîtrise, de changer effectivement la manière dont un système (informatique ici) fonctionne.

28 Elle publiera trois ans plus tard *The Transreal: Political Aesthetics of Crossing Realities*.

29 Notamment le Sand Diego Reader dans l'article *My gender is bunny*.

II- A Queer Talk with My Computer

Il s'agira ici de partir d'un objet précis : le jeu vidéo d'auteur homo-érotique mettant en scène des hommes. Ce cadre, à la marge d'une industrie (sur)développée, me semble être un espace idéal pour tenter de vérifier ces hypothèses sur la manière dont un sujet se positionne au sein d'un système.

James Bridle et les machines qui pensent

James Bridle, artiste et théoricien, se demande, dans sa conférence *Waving at the Machine*¹ comment le dialogue entre les machines et les hommes pourrait s'améliorer. Le principe est simple : nous partageons le monde avec une intelligence digitale, et aux travers d'aller-retours nous nous influençons mutuellement.

The New Aesthetic, un concept théorique en même temps qu'une collection d'objets et d'images, est créé. Son but est de récolter les signes et les preuves de ces échanges virtuel / physique, de ce qui aujourd'hui se modifie. On retrouve dans cet ensemble des œuvres d'art, des images produites par des machines, des objets de designer ou des innovations militaires. Chacune de ces choses signalent par leur apparence, ou leur comportement, une tentative de voyager d'une réalité à une autre.

Cela implique que ces objets puissent provoquer un mouvement double chez celui qui les regarde, lui faisant prendre du recul par rapport à ce qu'ils sont pour mieux l'entraîner avec eux. Quelque chose comme « ah oui, les motifs pixels de cet uniforme militaire sont non-naturel (réalisation) mais en fait c'est sûrement comme cela que les machines voient le monde (projection) ». Le jeu vidéo, assez peu discutés au sein de cette « Nouvelle esthétique », voire ignoré, pourrait prétendre être un outil de choix pour provoquer ce type de réaction.

1 James Bridle, *Waving at the machine*, pour Web Direction South, 2011

Réflexivité : érotisme / système computationnel

Prenons *Fantasy Football Locker Stalker*² (FFLS) de CaptainGerBear. Le jeu nous propose d'incarner un homme bedonnant qui, armé d'un appareil photographique, infiltre les vestiaires de footballeurs après un match afin de capturer l'image de ses occupants. CaptainGerBear a une longue pratique du jeu érotique / pornographique, dont la plupart sont des jeux flash de type "virtual woman" (ou "virtual man" dans ce cas là, sorte de poupée numérique à «toucher») comme les appelle Branda Braithwaite dans son livre *Sex in Video Game*³. Ces jeux sont souvent sur le net, prêt à être lancés directement.

FFLS est différent. Il doit être téléchargé au préalable. Le jeu n'est pas online, mais sur notre ordinateur. Pour lancer FFLS, le joueur doit ouvrir le dossier contenant le jeu et en manipuler les fichiers. Pas de bouton «start». Que ce soit volontaire ou non, CaptainGerBear nous demande déjà de porter une attention spécifique à la manière dont l'ordinateur fonctionne.

Mathieu Triclot, dans *La philosophie des jeux vidéo*⁴ considère le jeu vidéo comme une utilisation alternative d'un outil qui nous sert (principalement) à travailler, calculer, communiquer. «Dans les jeux vidéo, il se trouve que l'instrument de l'expérience ludique est dans le même temps l'objet technique le plus indispensable au monde contemporain, celui par lequel l'ensemble des dispositifs de pouvoir, économique ou politique (...) s'exercent.»⁵

Jouer c'est «entrer en», accorder une part de son désir, de sa volonté à la relation qu'on entretient avec la machine. Et plus encore quand le jeu promet de créer une relation intime, ou du moins sexuelle avec le joueur.

2 CaptainGerBear, *Fantasy Football Locker Stalker*, 2012

3 Brenda Braithwaite, *Sex in Video Games*, édité par Brenda Braithwaite, Charles River Media, 2006

4 Mathieu Triclot, *La philosophie des jeux video*, Édition Zones, 2011

5 «La Politique de l'Algorithme», *ibid*

Braithwaite et la sexualité émergente

Braithwaite évoque le concept de «sexualité émergente» pour parler des activités sexuelles prenant place dans des jeux multijoueurs à priori non prévus à cet effet (Comme *World of Warcraft* par exemple). Elle est le fruit de joueurs qui comprennent et détournent les règles et les outils qu'ils ont à leur disposition. Elle propose d'expliquer la popularité de cette pratique parmi les joueurs en affirmant que «emergent sex mimics real life behavior», dans le sens où il demande de l'investissement de la part du joueur, lui demande de jouer un rôle actif dans la mise en place d'une situation intime.

Même s'il s'agit uniquement d'ouvrir un dossier et de glisser un fichier dans une fenêtre spécifique, on pourrait avancer que, d'une manière parallèle à une démarche érotique, FFLS demande au joueur de participer à la construction/mise en place de la structure informatique avec laquelle il va interagir, d'avoir une pratique émergente. Cette manière de complexifier (ou en tous cas de ne pas simplifier) l'utilisation du jeu pour le joueur n'est pas sans rappeler une attitude que Douglas Wilson et Miguel Sicart appelle *Abusive Game Design*⁶.

Wilson et Sicart rappellent que « If game are about challenges, they are also about power : the power we player concede to the game systems in order to organize our behaviour, structure our needs, and reward our actions ». Un game design abusif permettrait de révéler au grand jour les contours et la structure du jeu. Plusieurs stratégies de mise en place d'un tel type de design sont listées à travers l'article : abus physique, design injuste, mensonge, ... Il s'agit avant tout d'aller contre la tranquillité du joueur. Le jeu utilisé pour introduire ce concept est *Dark Room Sex Game (DRS)*⁷, un jeu que Wilson et Sicart qualifient de « optimized for maximum awkwardness ».

6 Douglas Wilson et Miguel Sicart, *Now it's personal : On abusive Game Design*, Center for Computer Games Research IT University of Copenhagen Copenhagen, Denmark 2010

7 Copenhagen Game Collective, *Dark Room Sex*, 2008

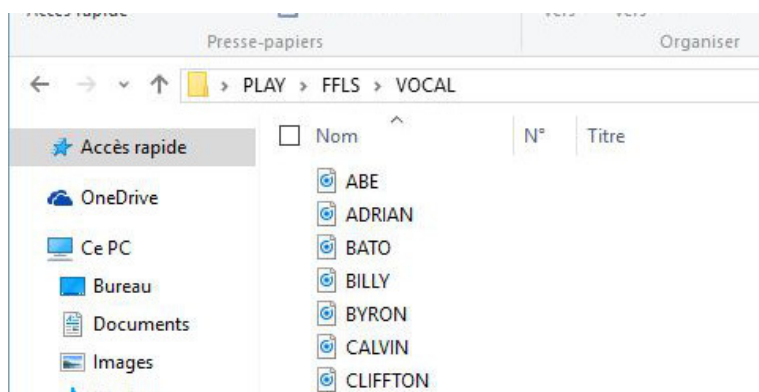
Il est intéressant de noter les ressemblances entre ce jeu et FFLS. Tous les deux essaient de provoquer une forte émotion, même si elle est différente, chez celui qui joue, notamment en privant les joueurs de « the catharsis of over-the-top, computer rendered sex organ ». DRS ne transmet que les sons supposément produits par des ébats, laissant les joueurs à leur imagination.

FFLS, lui, permet l'accès aux images mais uniquement après avoir fait traverser aux joueurs une succession d'étapes. Deux temps de jeu sont mis en place : une séquence d'infiltration où le joueur joue à la troisième personne, et le mode prise de photo qui se fait à la première personne.



Il est possible de passer de l'un à l'autre en entrant ou en sortant des casiers / toilettes / cachettes proposées. Seulement, si pendant les phases d'infiltration, les sportifs ne sont que des ombres menaçantes, une fois l'appareil photo en marche, absolument plus rien ne se passe. L'écran dans l'écran restera vide, incapable de prendre même une photo du décor. Il faut en fait cliquer sur la phrase en blanc dans le coin en bas à gauche (dans l'exemple «Adrian is undressing») pour que l'appareil photographique fasse apparaître le corps de l'athlète.

Le but du jeu est de prendre chaque joueur en photo. Et comme il est impossible de reconnaître les ombres, ni de savoir en regardant s'ils sont occupés ou non, CaptainGerBear a mis en place un système de son qui sont émis par les footballeurs à chaque étape de leurs préparation. Pour bien jouer, il faut donc au préalable se familiariser avec ces « cris » qui sont la seule manière d'identifier les joueurs. On retrouve ces sons dans un des dossiers qui accompagnent le jeu



Avant les images, les objets de désirs sont signalés au sein du jeu à travers des soupirs, des «Hello !», des noms et de courtes descriptions, laissant, comme DRS, la charge érotique à l'imagination du joueur.

Abusive Game Design

Ces stratégies peuvent être comparées à celles utilisées par le « design abusif », et Wilson, Sicart et James Briddle. Elles ont en commun la volonté de voir les objets dont ils parlent comme des structures produisant du pouvoir. Cependant, la conclusion opérée par les deux universitaires est fondamentalement différente de celle de Briddle. L'artificialité de la représentation du désir / sexualité dans DRS est source de rire et de confusion, dont le but est de désacraliser la machine pour permettre aux humains qu'elle connecte d'entamer un dialogue. «The object itself is just a vehicle for a form of interpersonal interaction.»

Il s'agit moins d'une transformation que d'un renversement de la manière dont le design hiérarchise ses acteurs. Au contraire, Briddle respecte une vision plus traditionnelle du design, où le fabricant est absent, laissant derrière lui sa capacité d'agir qu'il a transmise à l'objet («My camera sees people's faces.»). Ce qui est important pour lui c'est la transformation du lien technologie-utilisateur, qui doit être affiné et permettre un échange avec la machine.

Il est étrange cependant de voir que ces deux approches, semblables dans leur contenu, éprouvent le besoin de s'exclure mutuellement. Offrir ou non à un système sa propre intelligence ne remet pas forcément en cause le dialogue des acteurs qui l'entourent. On pourrait considérer que le résultat de ces stratégies permet à la fois de révéler le discours du game designer tout en laissant de l'espace pour la mise en place d'une situation intime / de désir entre le joueur et son jeu, sa machine. Cela nécessite néanmoins d'envisager la structure du jeu comme fluide, en mouvement, et FFLS donne déjà des éléments de réponse.

Alfred Gells troisième corps

Remonter rapidement l'histoire la représentation traditionnelle du désir homosexuel (notamment masculin, car privilégié en visibilité par rapport aux représentations féminines) présente une alter-

native dans la manière de penser le rapport sujet/objet. Des auteurs comme Thomas Waugh⁸ ou Gilad Padva⁹ ont souligné le caractère directement artificiel (notamment au cinéma) dans la manière de considérer les rapports érotiques dans les représentations queer. Contrairement aux rapports hétérosexuels, souvent considérée par la société comme des relations entre une femme naturellement désirable et un homme naturellement désirant, le statut d'objet ou de sujet se performe dans l'érotisme queer. Il s'agit de s'approprier des gestes et des accessoires afin de mettre en scène son propre rôle au sein d'une relation qui se révèle être fabriquée, théâtrale. En faisant de son personnage principal un *stalker* ventru, CaptainGerBear met à distance le joueur par la dérision, qui se retrouve confronté à un avatar qu'il contrôle sans totalement se l'approprier, restant au loin tout en partageant ses désirs. On pourrait relier ce personnage au «Troisième corps», dont parle Thomas Waugh.

Waugh considère que les objets du désir homosexuel, à l'époque de la photographie victorienne, peuvent facilement être séparé entre deux archétypes : l'atlas et l'éphèbe. Cette séparation se fait en fonction des caractéristiques physiques du corps, les sujets étant uniquement des corps/images. Le cinéma introduit mouvement, parole et temps, et ces objets de désir ont pris de l'ampleur, se sont éloignés du spectateur. Il fallait donc trouver un nouveau lien : un « troisième corps ». Un « corps » qui se veut être l'incarnation du sujet désirant dans la fiction même, un relais, un vaisseau entre le spectateur et les beaux jeunes hommes. Traditionnellement ce corps s'incarne dans des personnages comme l'artiste ou le professeur : des hommes d'esprits, à la sensibilité exacerbée, confrontés à des objets qu'ils désirent.

8 Thomas Waugh, «The Third Body : Patterns in the construction of the subject in the Gay Male Narrative Film», dans *Queer Looks : perspective on lesbian and gay film and video / editors*, édité par Martha Gever, Pratibha Parmar, John Greyson, New York and Great Britain : Routledge, 1993, p. 141

9 Gilad Padva, «Animated Nostalgia and Invented Authenticity in Arte's Summer of the Sixties», in *Queer Nostalgia in Cinema and Pop Culture*, edited by Gilad Padva, Faculty of Social Sciences, Tel Aviv University, Isreal (Palgrave MacMillan, 2014), p. 13

Cependant Waugh souligne que si le troisième corps est « un lieu pour l'identification avec le sujet narratif », il est également « un lieu pour le plaisir de la spéculation érotique ». En représentant le sujet même à l'écran et en lui conférant au fil du temps un statut d'archétype, les limites entre sujet et objet deviennent ambiguës. Si le « moi » à l'image est autant une construction que le corps de l'éphèbe ou de l'atlas, alors je suis potentiellement autant objet du désir que son sujet.

Le héros de *The Living End* de Greg Araki est un parfait exemple de cette prise de conscience. L'écrivain / journaliste urbain remplit toutes les conditions pour être un personnage de type « troisième corps » mais la relations qu'il entretient avec Luke n'est pas à sens unique. Au fur et à mesure du film l'un est l'autre seront à la fois le sujet et l'objet de désir dans leur relations. En tant que spectateur, le processus de projection se fait par intermittence, m'embarquant dans le film tout en me revoyant à moi-même.

Le personnage de FFLS peut s'envisager de la même manière. Si il est facile de se mettre à distance du petit personnage rondouillard qui traîne dans les vestiaires des joueurs, on se prend également rapidement au jeu du photographe lorsque seule la main et le cadre de l'appareil photographique apparaissent à l'écran. Le jeu effectue littéralement un mouvement d'éloignement et de rapprochement du personnage tout au long de la partie.

Les distances entre sujet / objet de désir et joueur / jeu sont envisagées par CaptainGerbear avec la même fluidité et cette équivalence met en évidence les points communs des différentes structures articulées. En tant que joueur, il devient alors possible de s'en saisir, de redéfinir la manière dont on interagit avec.

Néanmoins, produire cette distance réflexive n'est pas le but premier du gamedesigner, qui revendique une production au sein d'une communauté, pour satisfaire, pour répondre à une envie d'érotisme. CaptainGerBear, en tant qu'auteur tient un discours

distancié et humoristique qui se construit de l'intérieur¹⁰.

Dans le bocage, il aurait été un sorcier plus qu'un anthropologue comme Jeanne Favret-Saada. Si il a appris « la magie », c'est pour lancer des sorts.

Genet (bis)

FFLS, ainsi que la production graphique de CaptainGerBear, appartient au courant « Men's love », appellation des fictions gays importées depuis le Japon. En occident, ce genre est aussi appelé Bara (« la rose »), en hommage au *Bara-kei*¹¹, *Tué par les roses*, recueil de photographies homo-érotiques mettant en scène Yukio Mishima. Ce dernier (cinéaste, écrivain et nationaliste) est également l'auteur du roman *Couleur interdite*¹², dont est inspiré la première pièce de danse buto, créé par Tatsumi Hijikata. Le nom Hijikata, lui, est un nom de scène, qui traduit littéralement, signifie « genêt ».

Le Japon, la danse puis les noms de fleurs, par un enchaînement étrange, on revient à l'oeuvre de Jean Genet.

Prenons Querelle de Brest. Seul dans sa cellule, Jean Genet se décrit en train de regarder des images de marins. Des marins qui fantasment eux même à propos d'autres figures.

Lecteur, on rencontre donc d'abord le personnage de Genet, avec qui on se projette vers les images de marins. Les marins sont à ce moment là des objets de désir. Puis ces marins deviennent des sujets que l'on accompagne également pour accéder à Nono, Mario ou Gil, qui deviennent alors à leur tour des objets de désir.

10 Cette appartenance est visible notamment sur tumblr, lieu de promotion et de communication de CaptainGerBear avec son public. La production vidéo-ludique vient accompagner la publication de dessin érotique, de lien à aller consulter et de conversation entre utilisateurs. CaptainGerBear fait partie de, n'a pas la vocation à se déplacer vers l'extérieur.

11 Publié en 1963 par Eikoh Hosoe et Yukio Mishima

12 Aussi traduit *Les amours interdits*, paru au Japon en 1953, et publié en France chez Gallimard en 1989

Finalement, chaque personnage est un nœud, à la fois objet et sujet, récepteur et émetteur.

Le roman devient une sorte de carte, de guide qui nous (sujets poussés par le désir) accompagne, nous fait naviguer entre les différents participants de la fiction. Il nous révèle ainsi les chemins, les liens qui lient les différents individus au sein d'un même système.

C'est là que l'écriture de Jean Genet diverge d'une démarche comme celle de Captain GerBear. En définissant les relations qui unissent chacun des participants au récit, il souligne la manière dont le pouvoir fonctionne, produit un discours politique : il tend à sortir de la communauté, part du système représenté pour aller vers l'extérieur.

L'écriture s'adaptera suivant son statut : prisonnier, ancien militaire ou porte parole de mouvements révolutionnaires (comme les Black panthers, les Feddayin), c'est en rendant visible les liens sujet/objet (auquel il participe) que Genet inscrit son discours militant. Si il utilise la langue soutenue par le désir comme Captain-GerBear, le discours qu'il produit avec ces même outils diffère.

Game design et engagement

Robert Yang est un game designer qui vient de l'université. En plus de ses articles écrits, il publie depuis le début de ses recherches des jeux qui mélangent journalisme, théorie et expérience vidéo ludique.

Comme pour FFLS la plus part de ces jeux sont fait dans une économie de moyens. Prenant cet obstacle à contre pied, Robert Yang utilise la forme des mods.

Mods

Les mods sont des programmes qui viennent modifier des jeux préexistants, utilisent les ressources déjà présentes (modélisation

3d, simulations d'environnements, sons, ...) et les réorganisent pour fabriquer une version alternative. C'est par exemple le cas de *Level with me*¹³, un mod du jeu *Portal 2*¹⁴ qui fait suite à une série d'interviews entre Robert Yang et d'autres game designers.

Le mod en lui-même rejoue le concept de mise en abîme que l'on trouve souvent au théâtre. Pour pouvoir accéder au mod, il est nécessaire d'avoir le jeu original, et d'y entrer à pour faire apparaître à l'intérieur de lui un double étrange. Comme dans *Le songe d'une nuit d'été*¹⁵, où l'acteur qui jouait auparavant Groin, un chaudronnier, devient un mur dans la représentation de Pyrame et Thisbé.

Et si chez Shakespeare cette scène permet au théâtre de produire un espace de commentaire, c'est également ce qui se produit dans *Level with me*.

Chaque niveau s'ouvre sur la diffusion de l'enregistrement d'une interview, et nous entendons la voix du game designer en même temps que nous pouvons nous déplacer dans un monde virtuel. Il devient alors possible dans un même temps d'entendre le designer réfléchir et construire son objet en même temps que nous pouvons l'expérimenter.

Les game designers se retrouvent à jouer leur propre rôle à l'intérieur du jeu. Les problèmes de code, les problèmes économiques, les interrogations artistiques sont des éléments que l'on découvre à la fois dans la parole enregistrée et dans l'univers virtuel. C'est dit et c'est fait.

Level with me est une proposition d'espace fluide où, le temps du jeu, chacun se déplace entre objet et sujet. L'ordinateur même, qui s'occupe de générer l'espace, a révélé au préalable sa structure lors de l'installation du jeu.

13 Robert Yang, *Level with me*, Décembre 2011, disponible sur Rock, Paper, Shotgun

14 Portal 2, 2011, publié par Valve Corporation.

15 William Shakespeare, *Le songe d'une nuit d'été*, 1595

Ce PC > Windows (C:) > Program Files (x86) > Steam > SteamApps > sourcemods > levelwithme

Nom	Modifié le	Type	Taille
cfg	19/10/2015 05:25	Dossier de fichiers	
maps	19/10/2015 05:07	Dossier de fichiers	
mapsrc	19/10/2015 05:07	Dossier de fichiers	
materials	19/10/2015 05:08	Dossier de fichiers	
media	19/10/2015 05:08	Dossier de fichiers	
resource	19/10/2015 05:08	Dossier de fichiers	
SAVE	19/10/2015 05:25	Dossier de fichiers	
scenes	19/10/2015 05:08	Dossier de fichiers	
scripts	19/10/2015 05:08	Dossier de fichiers	
sound	19/10/2015 05:08	Dossier de fichiers	
demoheader.tmp	19/10/2015 06:02	Fichier TMP	105 Ko
gameinfo	19/10/2015 05:07	Document texte	1 Ko
modelsounds.cache	19/10/2015 05:07	Fichier CACHE	7 Ko
pak01_dir.vpk	19/10/2015 05:07	Fichier VPK	16 169 Ko
pak01_dir_old.vpk	19/10/2015 05:07	Fichier VPK	1 391 Ko
readme	19/10/2015 05:07	Document texte	4 Ko
stats	19/10/2015 06:03	Document texte	0 Ko
voice_ban.dt	19/10/2015 06:03	Fichier DT	1 Ko
workshop_log	19/10/2015 05:25	Document texte	1 Ko

All power exchange must be negotiated

Au travers de ses articles et de ses jeux, Robert Yang vient aussi questionner la manière dont s’articule l’homo-érotisme, et l’un des jeux le plus représentatif à ce niveau là est *Hurt me plenty*¹⁶ (HMP).

HMP est « a short game where you spank the heck out of a dude and learn about how BDSM communities attempt to formalize consent / caring. »¹⁷ Si le commentaire est simpliste, il indique néanmoins très rapidement l’intérêt que porte Robert Yang à la notion d’apprentissage, le jeu n’étant pas ici envisagé uniquement comme un objet de divertissement mais bien comme le lieu de transmission. Le jeu se divise en trois étapes et se joue à la première personne (nous sommes dans le jeu sans avatar, nous voyons directement à travers les yeux de la caméra.).

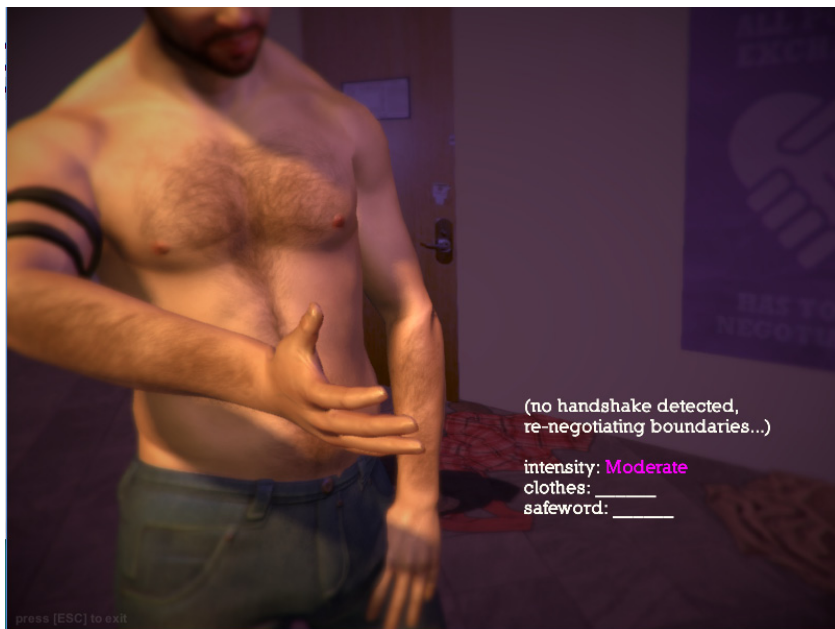
¹⁶ Robert Yang, *Hurt me plenty*, 2014

Une nouvelle version est disponible dans Radiator 2 pulbié en 2016.

¹⁷ Phrase d’accroche sur la page de téléchargement du jeu, par Robert Yang, 2013

La première partie du jeu consiste à négocier avec notre partenaire virtuel les modalités de la séance BDSM : il s'agit de mettre en place un contrat. Trois choix avec à chaque fois trois possibilités : l'intensité (faible, modérée, forte), les vêtements (jean, caleçon, nu) et le mot de sécurité (« Green », « Yellow » ou « Red »)

C'est la première fois que nous voyons le corps de notre partenaire. Son visage est hors champs, son corps correspond aux archétypes du « cub »¹⁸. Sur le mur est accrochée une affiche où deux mains se serrent en formant un coeur. On peut y lire les mots « All power exchange must be negotiated ». Cette phrase est ici prise au pied de la lettre : c'est en serrant la main de mon partenaire que petit à petit les termes de notre échange seront décidés.



Si je décide qu'un des éléments ne me satisfait pas, à moi d'arrêter la poignée de main et de recommencer jusqu'à ce que nous tombions tous les deux d'accord. L'ordinateur lui ne peut décider de refuser cet accord, mais puisque les éléments s'établissent au hasard, il est probable que pour obtenir la combinaison qui me satisfera complètement, il sera nécessaire de consacrer du temps à empoigner, puis lâcher, puis empoigner

¹⁸ « Cub » est un mot qui désigne un type de physique dans la communauté homosexuelle, il est un « ourson », une version alternative du « bear ».

encore cette main virtuelle. Si la décision finale me revient, la temporalité de celle-ci est néanmoins laissée à la discrétion de la machine.

La conversation commence alors à s'instaurer. Entre le joueur et le game designer, responsable initial de ce choix délégué à l'ordinateur, mais aussi entre le joueur et la machine, qui peut sur un coup de tête accorder la combinaison désirée au joueur ou au contraire peut ne jamais vouloir sortir les trois bons mots. On pourrait lui reprocher, comme à un vrai partenaire, de s'entêter dans des choix contraires à ceux du joueur.

La limite de la mimic

La présence de l'ordinateur est d'autant plus forte quand on remarque la manière dont se sont développés les contrôles de ce jeu. Initialement, il a été produit pour la *Leap motion jam 3D*¹⁹, où les créateurs étaient invités à produire un jeu utilisant le Leap motion, un périphérique permettant d'interagir avec son ordinateur grâce à la reconnaissance gestuelle. Ainsi il était possible, en bougeant la main dans l'air, de reproduire à l'identique le mouvement demandé par le jeu. C'était un vrai geste de fessée qu'attendait la première version du jeu

Mais le succès a propulsé le jeu sur de nombreux ordinateurs qui n'ont, pour la plupart, pas accès à cet équipement. Les complexités entraînées par la gestion d'un tel équipement ont amenées Robert Yang à finalement désactiver cette fonction.

L'impératif technologique fait que le jeu, de lui-même, rompt l'équivalence corps physique / corps virtuel qu'essayait de mettre en place le leap motion (pourtant ce rapport d'imitation du réel répondait à tous les bons conseils de game design traditionnel²⁰).

Ce qui fait que, dans mon cas, j'ai joué à ce jeu sur un ordinateur portable muni uniquement d'un pad tactile. Ce n'était pas ma main en l'air qui me permettait d'agir dans le jeu mais mon doigt contre le plastique sensible de ma machine.

19 Qui a eu lieu en 2014.

20 Notamment basés sur la notion de *Mimicry*, une des quatre catégories de jeux développées par Roger Callois.

La narcose narcissique

La narcose narcissique est un concept inventé par Marshall McLuhan²¹, qui est aujourd'hui repris notamment par Yann Minh²².

Yann Minh est un artiste et théoricien des mondes virtuels, qui explore depuis des années la « noosphère »²³. Se décrivant comme un « noonaute »²⁴, il évolue dans un système/espace dont il a lui-même nommé et définie une partie des composants²⁵.

Considérons l'humain aux multiples outils comme un cyborg en puissance : chacune des ses inventions peuvent augmenter de manière artificielle ses capacités. La voiture par exemple, multiplie par 100 ses capacités de déplacement. L'individu derrière le volant se retrouve fasciné par ses propres possibilités. Pour McLuhan comme pour Minh la seule façon de se défaire de cette emprise est de continuer à expérimenter jusqu'au moment où « le conducteur aura atteint les limites du symbiote humain/automobile ²⁶ ».

Minh utilise alors dans des conférences²⁷ l'expression de McLuhan pour discuter du pouvoir d'addiction souvent attribué par le grand public aux jeux vidéo. Cet état « narcotique » diffère de l'addiction car qui s'éveille de la narcose narcissique a épuisé son objet, et désormais le maîtrise.

Cependant, aujourd'hui, l'environnement technologique a évolué depuis McLuhan et plonger sans préparation dans une machine qui offre à la fois l'extension de l'esprit, de la mémoire, de l'espace, etc est périlleux.

21 Marshall McLuhan, *Pour comprendre les medias*, 1964

22 Yann Minh, « Narcose Narcissique », 06 mai 2009

23 Terme inventé par Vladimir Vernadsky en 1936, la noosphère, après la géosphère et la stratosphère serait la troisième enveloppe du monde.

24 Littéralement « voyageur de la noosphère », plus librement, « explorateur du cyber espace ».

25 En parallèle avec Haraway, où renommer c'est tenter de reprendre le pouvoir.

26 *ibid*

27 Dont celle donnée le 27 mars 2016 à la Ggamer Assembly intitulée : *Croisière immersive à bord du Nøomuseum*.

On pourrait alors imaginer que la promotion d'un design abusif (comme on l'a vu plus haut avec FFLS) qui vient complexifier le rapport machine / utilisateur, en plus de faciliter la communication entre designer et joueur, crée aussi un espace dont la sortie est facilitée. Ce qui est appelé « abusif » venant en fait proposer une alternative à l'emprise du système virtuel designer par les grands groupes industriels de l'informatique (Google, Facebook, ...).

C'est en tout cas la position que défend Robert Yang dans une intervention au Metro Tech Center²⁸, où il dénonce que, sous couvert d'une plus grande facilité d'utilisation, la plus part des services numériques aujourd'hui prennent la main sur l'utilisateur (téléchargeant et supprimant des programmes, récupérant des informations, ...).

En instaurant à travers son jeu une réelle expérience d'échange de pouvoir entre la machine et l'utilisateur, il se positionne contre cette relation au consentement forcé²⁹ (notamment à travers le consentement légal, par « les termes d'utilisation » à valider avant l'utilisation de chaque logiciel).

L'attention de l'utilisateur

Cette tentative de redéfinir la relation machine/utilisateur se poursuit dans la seconde partie du jeu, durant la séance de fessée en elle-même. Comme pour la poignée de main, c'est mon doigt sur le pad qui contrôlera ma main virtuelle.

C'est là que la difficulté du jeu se révèle : Il me faudra durant toute la séance porter mon attention sur le respect des volontés de mon partenaire : en cas de non respect des termes négociés lors de la première phase de jeu, le « soumis » n'aura plus confiance et le jeu s'ouvrira sur un écran annonçant l'indisponibilité de ce dernier.

28 Robert Yang, *Cheeky Design*, présenté par BabyCastel et Game innovation Lab, 11 décembre 2014

29 Qu'il qualifie dans sa conférence de « coerced consent ».



Là encore il ne s'agit pas de donner le choix à l'ordinateur, mais d'utiliser la temporalité pour lui donner du pouvoir. Mon interaction avec le PNJ n'est pas celle que je pourrais avoir avec une poupée. Me voilà forcé de jouer selon les règles sous peine de ne plus pouvoir jouer du tout. Si le jeu met en scène un corps à ma disposition, il m'oblige également à lui fournir exactement ce qu'il veut, à satisfaire ses besoins pour satisfaire mon désir de jeu. Le système ne fonctionne pas par la menace d'un mauvais score ou la distribution de bons points, mais vient mettre en place un échange entre la machine et moi, une relation qui permet au discours de Robert Yang d'apparaître.

Un mouvement similaire à celui qu'effectue Jean Genet se produit alors : le système de jeu s'est construit à partir de notions tirées de l'univers BDSM et du *kink*, mais il n'a pas comme but premier d'en satisfaire les envies.

Dans les commentaires du jeu³⁰ se trouve un échange entre un joueur qui se qualifie comme « somebody who is both a big gamer and into the BDSM scene » et Robert Yang. Le premier, si il comprend ce dont parle le game designer, lui signifie qu'en tant que joueur (et qu'amateur d'ima-
30 Sur le blog de Robert Yang, *Radiator desing blog*

gerie BDSM) le manque de pouvoir le frustre, lui semble la mauvaise solution. Il fait la distinction entre son expérience BDSM et son expérience de joueur, et ne comprend pas pourquoi, face à une machine, il doit gérer des exigences supplémentaires, alors que l'on pourrait imaginer un espace fanstasmé où elle n'aurait justement pour une fois pas lieu d'être.

Robert Yang répond que ce joueur « n'est pas vraiment à l'écoute », comme si il n'arrivait pas à comprendre ce que son ordinateur lui signifiait. Mais il est évident que ce joueur n'a aucune envie d'être à l'écoute. Avec ce refus, il vient confirmer que l'espace de discussion n'est pas mis en place uniquement par le jeu, et qu'il demande que tous les participants acceptent d'en faire pleinement partie.

La parole donnée

Un autre élément utilisé au long du jeu renforce littéralement cette notion de discussion : la capacité du PNJ à utiliser le langage pour nous exprimer ses désirs³¹. Cela est particulièrement marquant dans la troisième partie du jeu, où nous devons d'une caresse sur le dos reconforter notre partenaire pendant qu'il tente de verbaliser son ressenti post-séance.

La capacité des ordinateurs à manipuler les mots selon un système a été très utilisée par les artistes numériques. Prenons *Psychic*³², une installation d'Antoine Schmitt. Dans une salle vide, une projection sur le mur donne à voir un texte qui s'écrit petit à petit. Des phrases comme : « Quelqu'un est à l'intérieur... Il guette. Quelqu'un est là. Personne ne bouge, ... » s'enchaînent les unes après les autres. On comprend peu à peu que le texte est en fait une description succincte mais juste des / du spectateur(s) dans la salle d'exposition.

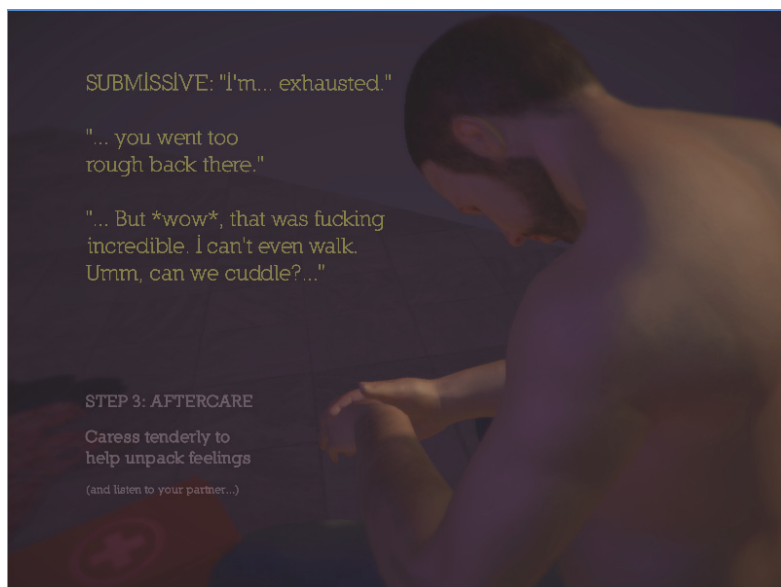
Schmitt parle d'une « double inversion » où « le spectateur cherche la cause de ce mécanisme qui lui-même cherche la cause du mécanisme du spectateur ». Nous sommes l'objet du regard d'un œil digital que nous observons dans un même temps et des rapports de forces instables et changeants se mettent en place au sein de l'espace.

31 La deuxième version (de 2016) abandonne les mots pour les remplacer par des icônes (panneau sens interdit, smiley, ...). Cette décision de game design peut être questionnée, car obliger le corps virtuel à communiquer avec des images le renvoie à son propre statut d'image, lui fait perdre de son ambiguïté

32 Antoine Schmitt, *Psychic*, 2004, montré pendant l'été 2016 dans l'exposition *Extra Fantôme* organisée par la Gaîté lyrique.

Une fois doté du langage (bien qu'il fonctionne différemment dans le programme que chez le spectateur), il est plus facile d'instaurer une sorte de « partenariat » avec la machine avec laquelle une empathie se crée. Le titre de l'œuvre nous propose d'ailleurs d'envisager cette relation comme surnaturelle, magique.

Le jeu HMP, lui met en parallèle cette relation avec la notion de *caring*, qui représente « l'activité d'aider une autre personne à croître et à s'actualiser ; un processus, une manière d'entrer en relation avec l'autre qui favorise son développement »³³.



Dans le déroulement, très littéralement, après le jeu de la punition vient un moment de soin. C'est notre mouvement de doigt de droite à gauche qui provoque, en créant du mouvement sur l'épaule numérique, la verbalisation du corps virtuel. C'est interagir, jouer, qui favorise le développement de la machine en tant que sujet.

C'est nous, et Robert Yang, et le programme qui construisons ensemble cet espace de discussion. Si elle ne donne pas à coup sûr une âme à notre ordinateur, elle nous permet néanmoins, pendant un instant de jeu, de

33 Milton Mayeroff, *On caring*, Harper Perennial, 1971

faire « comme si », de formuler dans un espace éphémère un désir partagé, la formule magique de Saada : « je sais bien que les ordinateurs ne sont pas vivants, mais quand même... ».

Bibliographie

. Livres

- Roland Barthes, *Fragment d'un discours amoureux*, Editions du Seuil, 1977
- Brenda Brathwaite, *Sex in Video Games*, Édité par Brenda Brathwaite, Charles River Media, 2006
- Micha Cárdenas, *The Transreal: Political Aesthetics of Crossing Realities*, Édité par Zach Blas, 2012
- Dennis Cooper, *Dieu Jr*, Edition P.O.L., traduit de l'américain par Frédéric Boyer et Emmelene Landon, 2006
- Dennis Cooper, *Le fol marbre* Edition P.O.L., traduit de l'américain par Elsa Boyer, 2016
- Vinciane Despret, *Au bonheur des morts*, Edition La découverte, 2015
- Marguerite Duras, *Ah ! Ernesto*, Édition Harlin Quist/Ruy-Vidal, 1971
- Jeanne Favret-Saada, *Les mots, la morts, les sorts*, Gallimard, 1977
- Jean Genet, *Querelle de Brest*, Gallimard, 1947
- Jean Genet, *Pompe funèbre*, Gallimard, 1953
- Jean Genet, *Un captif amoureux*, Gallimard, 1986
- Jean-Luc Lagarce, *Juste la fin du monde*, Les solitaires intempestifs, 1990
- Jean-Luc Lagarce, *Le pays lointain*, Les solitaires intempestifs, 1995
- Marshall McLuhan, *Pour comprendre les medias*, Édition Points, traduit de l'anglais par Jean Paré, 1964
- Milton Mayeroff, *On caring*, Harper Perennial, 1971
- Grant Morrison, *Doom Patrol*, Vol. 2, n°35, DC Comics, août 1990
- Béatrice Preciado, *Testo Junkie: sexe, drogue et biopolitique*, Editons Grasset et Fresquelle, 2008
- Jean Racine, *Andromaque*, 1667

William Shakespeare, *Le songe d'une nuit d'été*, 1595

Christophe Tarkos, *Le signe =*, Editions P.O.L., 1999

Mathieu Triclot, *La philosophie des jeux video*, Edition Zones, 2011

. Conférences

James Bridle, *Waving at the machine*, pour Web Direction South, 2011
<http://aesthetic-ideas.tumblr.com/post/24273852555/video-james-biddle-talk>
(consulté le 8/11/2016)

Yann Minh, *Croisière immersive à bord du Nøomuseum*, Pour la Gamer Assembly, Poitiers, 23 mars 2016

Robert Yang, *Cheeky Design*, présenté par BabyCastel et Game innovation Lab, 11 décembre 2014
<https://www.youtube.com/watch?v=t0ihl0A8JH0>
(consulté le 8/11/2016)

. Jeux/Programmes interactifs

CaptainGerBear, *Fantasy Football Locker Stalker*, 2012

Copenhagen Game Collective, *Dark Room Sex*, 2008

Liden Lab, *Second life*, 2003

Robert Yang, *Hurt me plenty*, 2014

Robert Yang, *Level with me*, Décembre 2011

. Sites

Robert Yang
Blog : <http://www.blog.radiator.debaclle.us/> (consulté le 8/11/2016)
Jeux : <https://radiatoryang.itch.io/> (consulté le 8/11/2016)

CaptainGerBear
Blog : <http://captaingerbear.tumblr.com/> (consulté le 8/11/2016)
Jeux : <http://townseed.ca/bigfingers/> (consulté le 8/11/2016)

Yan Minh

<https://www.yannminh.org/> (consulté le 8/11/2016)

Antoine Schmitt

<http://www.antoineschmitt.com/bienvenue/> (consulté le 8/11/2016)

. Articles

Vinciane Despret, «En finir avec l'innocence», dans *Penser avec Donna Haraway*, Elsa Dorlin et Eva Rodriguez, PUF, 2012

Donna Haraway, «Manifeste Cyborg», publié dans *Donna Haraway Manifeste cyborg et autres essais : Sciences – Fictions – Féminismes*, anthologie établie par Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan. Éditions Exils, 2007

Yann Minh, «Narcose Narcissique», 06 mai 2009

<http://www.yannminh.org/french/TxtArguments120.html> (consulté le 8/11/2016)

Gilad Padva, “Animated Nostalgia and Invented Authenticity in Arte’s Summer of the Sixties”, in *Queer Nostalgia in Cinema and Pop Culture*, Edited by Gilad Padva, Faculty of Social Sciences, Tel Aviv University, Isreal (Palgrave MacMillan, 2014)

Thomas Waugh, «The Third Body : Patterns in the construction of the subject in the Gay Male Narrative Film», dans *Queer Looks : perspective on lesbian and gay film and video / editors*, édité par Martha Gever, Pratibha Parmar, John Greyson, New York and Great Britain : Routledge, 1993

Douglas Wilson et Miguel Sicart, «Now it’s personal : On abusive Game Design», Center for Computer Games Research IT University of Copenhagen Copenhagen, Denmark 2010

. Oeuvres

Micha Cardenes, *Becoming a Dragon*, performance réalisée à University of California, San Diego, en novembre 2008

Antoine Schmitt, *Psychic*, 2004, montré pendant l’été 2016 dans l’exposition *Extra Fantôme* organisée par la Gaîté lyrique

. Film

Gregg Araki, *The Living End*, Etats-Unis, 1992

Merci à l'ensemble de mes professeurs référents et à mes proches pour leurs accompagnements et leurs relectures.

Merci à Véronique Fouilloux pour son aide et son soutien tout au long de ce travail.

