

Les *instrumenteux* The *Instrumentalists*

Jean Gagnon

Numéro 92, été 2010

Arts médiatiques, sculpture et installation
Mediatic Arts, Sculpture & Installation

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/63032ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (imprimé)
1923-2551 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Gagnon, J. (2010). *Les instrumenteux / The Instrumentalists. Espace Sculpture*, (92), 16–21.

Les instrumenteux The Instrumentalists

Jean GAGNON

Les sculpteurs sont des bricoleurs et des patenteux, comme on dit ici au Québec; certains sont aussi des *instrumenteux*, des fabricateurs d'instruments. Plusieurs œuvres récentes mettent en scène des instruments de musique, d'autres des instruments inventés. Je me pencherai dans ce qui suit sur les exemples de Jean-Pierre Gauthier, Lyne Lapointe et Marc Fournel pour demander: qu'est-ce qu'un instrument dans ce contexte? Notre terminologie est singulièrement lacunaire quand vient le temps de parler de telles œuvres.

SCULPTURES APPAREILLÉES

Jean-Pierre Gauthier est un bricoleur hors pair, un patenteux amusé dont les sculptures s'animent, respirent et soufflent pour produire des sonorités aux timbres variés. Un coffret comprenant un DVD documentant ses œuvres et un CD faisant entendre les sons de celles-ci — certains diraient leur musique — porte un titre qui dit tout: *Porté disparu dans une quincaillerie*. Gauthier assemble des objets et des mécaniques tirés de la panoplie tubulaire que l'on trouve dans ces commerces et parmi les ustensiles du quotidien. Ses sculptures peuvent rappeler celles de Jean Tinguely, mais elles sont plus optimistes ou poétiques que celles de son illustre prédécesseur. Mais c'est chez John Cage qu'il faudrait rechercher une affinité plus grande par l'humour et les rencontres hasardeuses d'une musique ouverte à tous les sons et tous les bruits. *Piano trafiqué* (1997), dont le titre rappelle les pianos préparés du compositeur américain, et *Battements et papillons* (2006) font usage d'un piano qui s'anime en présence du visiteur grâce à des senseurs. Comme Cage, Gauthier s'intéresse aux timbres percussifs, à ces sons malfamés que la musique occidentale a voulu mettre à l'écart et que les compositeurs du XX^e siècle ont voulu réhabiliter, Cage parmi eux. Les sculptures de Gauthier font appel aux rythmes percussifs dans une approche bruitiste et cinématique. D'autres instruments de musique sont aussi présents, des percussions comme des batteries et des tambours dans *Tuttotondo* (2003) ou *Hommage au chien qui jappe* (2004).

Ray Cronin, dans le catalogue de l'exposition organisée par le Musée d'art contemporain de Montréal, écrit à propos des sculptures de Gauthier: «[...] il a réinventé la sculpture en lui donnant une dimension musicale, concevant ses sculptures tels des instruments, des instruments qui jouent *par eux-mêmes* et qui, pour ainsi dire (puisqu'ils réagissent à notre présence), nous jouent¹.» S'ils «nous jouent», peut-être se jouent-ils de nous? S'ils jouent par eux-mêmes, s'agit-il bien d'instruments? Il serait sans doute plus juste de parler de sculptures appareillées. En effet, aucun corps ne joue de ces instruments, ils ne sont pas animés par l'impulsion que leur donnerait une action ou le geste direct d'un instrumentiste ou d'un interacteur; la simple présence qu'un senseur détecte n'est pas un geste. Bien que ces instruments réagissent à notre présence, c'est l'absence d'instrumentiste qui est notable et celle-ci crée la poésie et l'humour de plusieurs des pièces. Ainsi, ces sculptures—agencement de matériaux divers qui s'entrechoquent—font apparaître l'invisible. La présence matérielle des sculptures et leur prégnance sonore reposent sur ce paradoxe des instruments sans instrumentistes; l'absence

Sculptors are DIYers and tinkerers, as we say in Quebec; some are also *instrumentalists*, instrument makers. Several recent works put the spotlight on musical instruments, others on invented instruments. In what follows, I will focus on examples made by Jean-Pierre Gauthier, Lyne Lapointe and Marc Fournel in order to ask what, in this context, is an instrument? Our terminology is remarkably incomplete when it comes time to discuss such works.

RIGGED SCULPTURES

Jean-Pierre Gauthier is an unparalleled DIYer, an amused tinkerer whose sculptures move, breathe and blow to produce various kinds of sounds and timbres. A box set containing a DVD documenting his work and a CD on which one can hear the sounds they make — what some might call their music — carries a title that says it all: *Porté disparu dans une quincaillerie* (Lost in a Hardware Store). Gauthier assembles objects and mechanisms from the tubular panoply found in such shops, as well as workaday objects. His sculptures sometimes call to mind those of Jean Tinguely, but are more optimistic and poetic than those of that illustrious precursor. It is with John Cage that one finds greater affinity: the humour and random encounters with a music that is open to every sound and noise. *Piano trafiqué* (1997) whose title recalls the American composer's prepared pianos, and *Battements et papillons* (2006), both feature a piano that comes to life when a sensor detects the presence of visitors. Like Cage, Gauthier is interested in percussive timbres, the infamous sounds that Western music has long sought to push aside and that 20th century composers have sought to rehabilitate, Cage among them. Gauthier's sculptures draw on percussive rhythms with a *bruitist* and kinetic approach. Other musical instruments are also present; percussion instruments such as the drum kit in *Tuttotondo* (2003) and *Hommage au chien qui jappe* (2004).

In the catalogue accompanying an exhibition organized by the Musée d'art contemporain de Montréal, Ray Cronin wrote of Gauthier's sculptures: "... he has reconceived sculpture as musical by envisioning his sculptures as instruments — instruments that *play themselves* and, in a manner of speaking (as they respond to our presence), play us."¹ If they "play us," could they be playing with us? If they play themselves, are they even instruments? It would undoubtedly be more accurate to speak of rigged, or fitted-out, sculptures. Because, in fact, no body plays these instruments, they are not animated by any prompting from an instrumentalist or other actor's movements; the mere presence that a sensor detects is not an action. Though they react to our presence, what is most notable is the absence of a player, and this creates the poetry and humour of many of these pieces. Thus, these sculptures—arrangements of diverse materials clanging together—make the invisible, visible. The material presence of the sculptures and their sonic vividness rests on the paradox of instruments without players; the absence of the body is strange in works that are, in other ways, so physical. And absence is manifested here in the sonorous timbres that arise from clashing, resonant materials.

→ Jean-Pierre GAUTHIER, *Battements et papillons*, 2006. Installation sonore/ Sound installation. Coll. Musée d'art contemporain de Montréal. Photo: Richard-Max Tremblay. Avec l'aimable autorisation/Courtesy MACM.





THE SUFFERING BODY

In 2008, Lyne Lapointe presented a masterful work entitled *La Clef* (2003-2006) at the SBC Gallery of Contemporary Art. The work integrated musical instruments such as a violin, a mandolin, a drum, an accordion, a rain stick that sounded like a rattle and a zither. Mounted on panels that the artist had painted and reworked, they were animated by a simple mechanism of continually rotating electric motors. Five instruments were mounted on panels, the accordion was on a chair, and the whole arrangement was joined together by electric cords running across the ground to plug into a control panel with switches that visitors could throw in order to set the mechanical orchestra playing. The metaphor was clear; it was a kind of central nervous system whose various parts came to life to make a strange music. In the catalogue accompanying the show, Rebecca Duclos does not pass up the opportunity to allude to Vaucanson's automaton. But here, rather than reproducing the body in automaton form, the artist represents it *in absentia* and replaces it with electrical mechanisms. These mechanical "non-bodies" produced a music that, unlike Gauthier's sculptures, did not provoke smiles, was not light-hearted, and to the contrary, might be called tragic. Like Gauthier, the timbre of the instruments — a sonic materiality — filled the space with its strange presence; nonetheless, there was neither tempo nor rhythm here, only an obsessive, sometimes strident, sonic litany. Photographs by Marik Boudreau accompanied the work and provided the key to it; they showed Lapointe from behind, stripped to the waist in decrepit environments, such as a rock quarry or some razed brush, confirming that the work deals with the body's fragility and its suffering.²

← Jean-Pierre GAUTHIER, *Tuttotondo* (Duo Travagliando), 2003. Collaboration: Mirko Sabatini. Installation cinétique sonore/Kinetic sound installation. Photo: John Berens. Avec l'aimable autorisation de l'artiste/Courtesy of the artist.

des corps demeure étrange dans des œuvres si physiques par ailleurs. L'absence est ici une présence manifestée par les timbres sonores qui sont tributaires des matériaux se heurtant ou de leur résonance.

LE CORPS SOUFFRANT

Lyne Lapointe présentait, en 2008, à SBC galerie d'art contemporain, une œuvre magistrale, *La Clef* (2003-2006), dans laquelle sont intégrés des instruments de musique : un violon, une mandoline, un tambour, un accordéon, un bâton de pluie au son de crécelle et une cithare. Disposés sur des panneaux peints et ouvragés par l'artiste, ils sont animés par des mécanismes simples, des moteurs électriques aux rotations continues. Cinq instruments sont disposés sur des panneaux, l'accordéon sur une chaise, et l'ensemble est relié par des fils électriques courant sur le sol et allant se connecter à un panneau de contrôle. Celui-ci comporte des interrupteurs que les visiteurs peuvent actionner, faisant ainsi jouer cet orchestre mécanique. La métaphore est claire, il s'agit d'une sorte de système nerveux central dont les membres s'animent pour jouer une musique étrange. Dans le catalogue de l'exposition, Rebecca Duclos ne manque pas de faire allusion aux automates de Vaucanson. Mais ici, plutôt que de reproduire un corps sous la forme d'un automate, l'artiste le représente *in absentia* et le remplace par des mécaniques électriques. Ces non-corps mécaniques produisent une musique qui, contrairement aux sculptures de Gauthier, ne porte pas à sourire, n'est pas légère et, au contraire, pourrait être dite tragique. Comme Gauthier, le timbre des instruments, cette matérialité des sons, occupe l'espace d'une étrange présence; cependant, ici, pas de tempo ni de rythme, seulement une

THE INSTRUMENTAL GAME

Marc Fournel is a media artist who has been active for at least as long as Gauthier but is less well known, not having benefited from the Musée d'art contemporain's honours, despite exhibitions in Montreal, Toronto and overseas. In two recent works, *Tontauben* (2004) and *Flock* (2006), Fournel creates his own instrumentation and produces a participatory playfulness in the installation space by allowing movement to generate sound. *Tontauben* and *Flock* present the artist's research, which aims to create a relationship between an interacting body and the instrument it sets to playing. In these instances, however, there is no musical instrument: in both works, the physical interface is a ball or a number of balls that the installation's visitors can manipulate. In doing so, they soon understand that in the first work, their actions generate sound, and in the second one, in addition to sounds, their movements shape and develop a series of visual signs projected on the floor. The instruments in these works are not made up of just the offered balls, but also include a positioning system, using radio frequency waves to detect movement, and a processor, translating spatial parameters and object velocities into sound effects. In *Flock*, a grid of robotic mirrors is added to the mix, allowing the projection of images that reflect the balls' movements in the space. These components, a physical interface, a motion detecting apparatus and a sound synthesizing unit, combine to make this system similar to a digital musical instrument of the sort found in contemporary music. Fournel's installations address gestural order and are based on a relational instrumental activity; they use a material apparatus external to the human body, but via its movement, to generate part of the energy necessary for



Lyne LAPOINTE, *Mandoline*, 2004. Huile sur papier collé en plein sur contreplaqué avec cadre en bois et métal, cire, mandoline métallique, moteur/Oil on paper affixed on plywood, metal and wood frame, wax, metallic mandolin and motor. 183 x 183 x 97 cm. Photo: Bettina Hoffman. Avec l'aimable autorisation/Courtesy SBC galerie d'art contemporain.

litanie sonore obsédante, parfois stridente. Des photographies de Marik Boudreau accompagnent l'œuvre et nous en donnent justement la clef, elles montrent Lapointe torse nue, de dos dans des décors décrépits, une carrière de pierres ou devant un boisé rasé confirmant que cette œuvre nous parle de la fragilité du corps et de sa souffrance².

LE JEU INSTRUMENTAL

Marc Fournel est un artiste médiatique actif depuis au moins aussi longtemps que Gauthier, bien qu'il soit moins connu, n'ayant pas bénéficié des honneurs du Musée d'art contemporain, malgré des expositions à Montréal, à Toronto et à l'étranger. Dans deux œuvres des dernières années, *Tontauben* (2004) et *Flock* (2006), Fournel crée son instrumentation et pose les balises d'un ludisme participatif dans l'espace de l'installation permettant aux mouvements de générer des sonorités. *Tontauben* et *Flock* manifestent sa recherche qui vise à mettre en rapport le corps, celui de l'interacteur, et l'instrument qui permet de jouer. Mais ici, point d'instrument de musique: dans ces deux œuvres, en effet, l'interface physique est une balle ou un ensemble de balles que le visiteur de l'installation peut manipuler. À force de s'y exercer, celui-ci comprend que ses actions génèrent des sons dans la première œuvre et, dans la seconde, outre les sons, ses mouvements permettent de faire évoluer des signes visuels projetés sur le plancher de la salle. L'instrument ici n'est pas constitué que des balles offertes aux interacteurs, il comprend aussi un système de positionnement spatial utilisant des ondes RF qui captent les mouvements, et une unité de processeur traduisant ces paramètres spatiaux et la vélocité des objets en effets sonores. Dans *Flock* s'ajoute une grille de miroirs robotisés permettant de projeter les images dans l'espace en concordance avec les déplacements des balles. Ces composants, soit une interface physique, un système de captation des mouvements et une unité de synthèse sonore, rendent ce système très comparable à un instrument de musique numérique, tel qu'on peut en voir dans la recherche musicale actuelle. Les installations de Fournel s'adressent au canal gestuel et reposent sur une activité relationnelle instrumentale faisant appel à un dispositif matériel extérieur au corps humain générant une partie de l'énergie nécessaire à une fin donnée (ici, produire des sonorités dans l'espace ou faire se mouvoir des projections), grâce aux actions et gestes corporels³. Dans de telles installations, le corps du spectateur est donc sollicité par le canal gestuel. L'interacteur explore et expérimente dans une sorte de tâtonnement par lequel il se laisse gagner au jeu instrumental.

La gestualité convoquée demeure ergotique, c'est-à-dire sans autres fonctions, dans un premier temps, que de faire bouger ces balles et ainsi activer le système. Cependant, surtout avec *Flock*, une dimension sémiotique s'ajoute. Les gestes prennent une

a specific end (here, to produce sound in a particular space or to animate projections).³ In this type of installation, the body of the viewer is implicated through the channel of gesture. Interacting visitors explore and experiment through a sort of trial and error process in which they master the instrumental game.

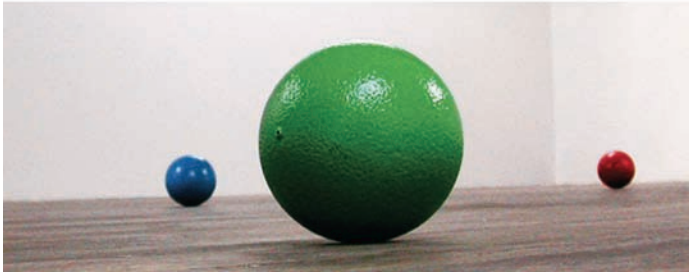
The body movements, so summoned, are not very remarkable if they have no other function —initially— than to move the balls and activate the system. However, in the case of *Flock* particularly, a semiotic dimension is added at the same time. Gestures take on a communicative aspect and one engages in nonverbal dialogue with other players; the ludic space becomes collective. Fournel's work, arising more out of free improvisation than any respect for strict rules, could also be placed in one of the four categories of play that Roger Caillois defines and calls *ilinx*: the pursuit of dizziness in an attempt to momentarily destroy perceptual stability and to inflict a kind of voluptuous panic on ordinary, lucid consciousness. Caillois further stresses, "rule and dizziness are decidedly incompatible."⁴

INSTRUMENTS, DEVICES AND APPARATUSES

Until now, I have deliberately left certain fuzziness in the terms I've been using, notably in the words instruments and devices. Critical language is not very precise in this area and one speaks readily of apparatuses when one wants to designate some assemblage of diverse technologies or machines. The notion of the apparatus—in particular—possesses a history that, if partly tied to technology or devices, is first and foremost concerned with the construction, conditioning and positioning of the



→ Lyne LAPOINTE, *Barrage de castor*, 2005. Photographie noir et blanc de Marik Boudreau, impression au jet d'encre/Black and white photo by Marik Boudreau, ink jet print. 165 x 114,3 x 6,9 cm. Photo: Bettina Hoffman. Avec l'aimable autorisation/Courtesy SBC galerie d'art contemporain.



Marc FOURNEL, *Tontauben*, 2004. Installation sonore interactive/interactive sound installation. Photo : Oboro.

allure communicationnelle et s'engagent dans un dialogue non verbal avec d'autres joueurs ; l'espace ludique devient collectif. Les œuvres de Fournel, relevant plus de la libre improvisation que du respect de règles strictes, seraient aussi à classer selon l'une des quatre catégories de jeux que Roger Caillois définit et qu'il appelle *Ilinx* : la poursuite du vertige qui consiste en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Caillois ne manque pas de souligner que « règle et vertige sont décidément incompatibles⁴ ».

INSTRUMENTS, APPAREILS ET DISPOSITIFS

J'ai laissé volontairement jusqu'ici un flou quant aux termes que j'utilise, notamment les mots instruments et appareils. Le langage de la critique est peu précis en ce domaine et on parle volontiers de dispositifs lorsqu'on veut désigner un assemblage quelconque de technologies ou de machines. Le concept de dispositif en particulier possède une histoire qui, s'il a partie liée avec des techniques ou des appareils, est d'abord concerné par la construction, le conditionnement et le positionnement du sujet à l'intérieur d'eux ou par ceux-ci. On trouve ce concept chez Foucault pour désigner les systèmes de savoir et de pouvoir qui conditionnent la subjectivité, ce que Agamben résume ainsi : « [...] les dispositifs doivent toujours impliquer un processus de subjectivation. Ils doivent produire leur sujet⁵. » La notion de dispositif cinématographique qu'a élaborée Jean-Louis Baudry dans les années 1970, avant d'être étendue aux installations vidéo par Anne-Marie Duguet dans les années 1980, ne signifie pas autre chose en l'incarnant dans la situation de réception cinématographique ou vidéographique. Ainsi, il faut sans doute réserver ce terme de dispositif à ces œuvres qui s'adressent au sujet, ce qui n'est pas toujours le cas. Les œuvres de Jean-Pierre Gauthier, de Lyne Lapointe ou de Marc Fournel dont j'ai parlé s'adressent en effet au corps et moins à la personne comme subjectivité et sont perceptibles dans une matérialité physique affirmée.

Le terme « appareil » est en vogue depuis quelques années sous la plume de Jean-Louis Déotte⁶ qui l'a formalisé. Je ne peux ici entreprendre une critique détaillée du concept qu'élabore Déotte. Mais l'idée d'appareil a fait l'objet de plusieurs développements et, plus intéressante pour mon propos, est la distinction entre l'appareil et l'instrument que propose Véronique Fabi, qui réside dans « la relation de l'appareil au matériau, le

subject within, or by, such systems. One finds the concept in Foucault, who uses it to designate systems of knowledge and power that condition subjectivity. Agamben summarizes it thus: "... apparatuses must always imply a process of subjectification, that is to say, they must produce their subject."⁵ The idea of a cinematographic apparatus as elaborated by Jean-Louis Baudry in the 1970s and extended to video installations by Anne-Marie Duguet in the 1980s signifies nothing different by implanting it in the specific conditions of cinematographic or videographic reception. So, one should—though it is not always done—surely reserve the term apparatus for works that address the subject. Jean-Pierre Gauthier, Lyne Lapointe and Marc Fournel's works that I have written about here, in fact, are addressed to the body and less to the person as subject, and are perceptible as an affirmed, physical materiality.

The term "device," as formalized by Jean-Louis Déotte,⁶ has enjoyed a vogue in recent years. I can't undertake a detailed critique of Déotte's concept in this space, but the idea of the device has been at the centre of several developments. More interesting for my argument is Véronique Fabi's proposed distinction between the device and the instrument, which lies in "the relationship of the device to the material, thus distinguishing it from the instrument and the machine: the instrument, the tool, the machine have the common function of transforming material, submitting it to form. The device, contrarily, is the arranging of material, what makes it available for its transformation, or ready for work."⁷ Although the author confuses instrument, tool and machine here without further discussion, she makes an important point; the device makes a material available: in other words, unveils it. One should, however, also understand, that the material thus rendered, or revealed, appearing due to a device, can then be made the object of instrumental play. Thus, it is instruments that allow for play with this material whether sonic or visual, it is not simply a question of form or matter.

Conceived of in this way, the device has a "passive" aspect, it triggers material and makes it available; in Gauthier and Lapointe's work, it reveals an absence. The instrument, on the contrary, is active and interactive: it is used and depends on a user. In this, it is like Gilbert Simondon's technical object and is in dynamic rapport with a human operator, an artist, instrumentalist, or, in some cases, a viewer or actor. The instrument can hardly be conceived of as an entity entire in itself, except as a purely technical description. A triad including the artist, the



Marc FOURNEL, *Flock*, 2006.
Installation interactive/interactive
installation. Photo: Dave Kemp.

distinguant ainsi de l'instrument et de la machine: l'instrument, l'outil, la machine ont pour commune fonction de transformer un matériau, de le soumettre à une forme. L'appareil au contraire est l'agencement du matériau, ce qui le rend disponible pour sa transformation ou sa mise en œuvre⁷. » Même si elle confond ici sans plus de procès instrument, outil et machine, elle pose un point important, à savoir que l'appareil met un matériau à disposition, le dévoile pour ainsi dire. Mais il faut plutôt comprendre que le matériau ainsi disposé, révélé, apparaissant grâce à son appareillage, peut dès lors faire l'objet du jeu instrumental. Ainsi, ce sont les instruments qui permettent de jouer de ce matériau qu'il soit sonore ou visuel, ce n'est pas qu'une question de forme et de matière.

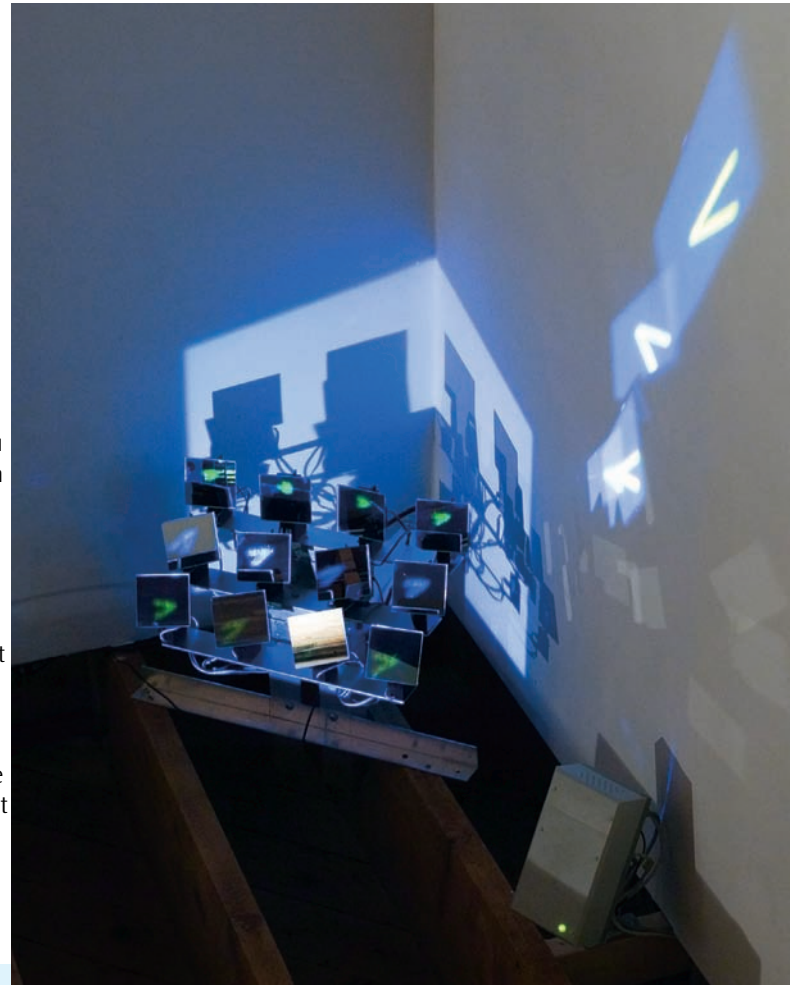
L'appareil ainsi posé comporte donc un aspect « passif », il met sous tension un matériau et le rend disponible; dans les œuvres de Gauthier et Lapointe, il fait apparaître une absence. L'instrument est au contraire actif et interactif, il est en usage et se rapporte à un usager. En cela, il est comme l'objet technique de Gilbert Simondon et il est dans un rapport dynamique avec un opérateur humain, l'artiste, l'instrumentiste ou, dans certaines situations, le spectateur ou interacteur. L'instrument ne peut guère se concevoir seul comme une entité close sur elle-même, sinon à n'en faire qu'une description purement technique ; une triade impliquant l'artiste, l'instrument comme objet technique et le résultat audible ou visible permet de cerner ses propriétés. L'instrument est aussi facteur d'incorporation (*embodiment*) et s'adresse au corps de celui ou de celle qui en joue. L'instrument de musique demeure exemplaire de ces rapports qui le définissent. Dans le domaine de la musique numérique, où se font beaucoup d'inventions d'instruments qui n'ont rien emprunté aux instruments traditionnels, l'instrument comporte une interface physique par laquelle l'action et la gestualité corporelle de l'instrumentiste transmettent une énergie pour exciter un système. En somme, nous parlerons d'instrument quand une interaction physique actionne et excite l'œuvre ou l'installation. ←

Jean GAGNON est commissaire et critique indépendant. Il a été conservateur associé des arts médiatiques au Musée des beaux-arts du Canada dans les années 1990 et directeur général de la Fondation Daniel Langlois dans les années 2000.

instrument as a technical object, and its audible or visible results are what allow us to determine its properties. The instrument is also a factor of embodiment; it addresses the body of the one who makes use of it. The musical instrument remains exemplary of such defining relationships. In the field of digital music, in which many instruments have been invented that borrow nothing from more traditional varieties, the instrument includes a physical interface through which the player's actions and bodily gestures transmit energy, and in turn stimulate a system. In short, one speaks of an instrument when physical interaction triggers and stimulates the work or installation. ←

Translated by Bernard SCHÜTZE

Jean GAGNON is an independent critic and curator. He was associate curator of Media Arts at the National Gallery of Canada in the 1990's and director of the Daniel Langlois Foundation in the 2000's.



NOTES

1. Landry, P. (Éd.), *Jean-Pierre Gauthier*, Montréal: Musée d'art contemporain de Montréal, 2007, p. 18-19. Je souligne/In Landry P. (Éd.), *Jean-Pierre Gauthier*, Montréal, Musée d'art contemporain de Montréal, 2007, p. 100. (Author's emphasis.)
2. Qui plus est si on se rappelle l'accident qu'a subi l'artiste dans les années 1990 et qui lui a pratiquement brisé le dos / A reading made more compelling if one recalls the accident the artist suffered in the '90s and which almost broke her back.
3. Cadoz, C., « Musique, geste, technologie ». Dans *Les nouveaux gestes de la musique*, Éditions Parenthèses, 1999, p. 61.
4. Caillois, R., *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris: Gallimard, coll. Idées, 1958, p. 148. (Translation mine.)
5. Agamben, G., *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Paris: Éditions Payot & Rivages, 2007, p. 27 / Agamben, G. "What is an Apparatus?" and Other Essays, Stanford, Stanford University Press, 2009, p. 11.
6. Déotte, J.-L., *L'époque des appareils (Brunelleschi, Machiavel, Descartes)*, Paris: L'Harmattan, coll. Esthétiques, 2001; Déotte, J.-L. (Éd.), *Appareils et formes de la sensibilité*, Paris: L'Harmattan, coll. Esthétiques, 2005.
7. Huyghe, P.-D. (Éd.), « De la structure au rythme. L'appareillage du corps dans la danse », *L'art au temps des appareils*, Paris: L'Harmattan, coll. Esthétiques, 2005, p. 95. (Translation mine.)