Document generated on 07/18/2025 2:04 p.m.

Inter
Art actuel

Taken de David Rokeby
Effet miroir des mémoires individuelle et collective

Louise Boisclair

Number 109, Fall 2011

Art vs médias : 50 ans après

URI: https://id.erudit.org/iderudit/65335ac

See table of contents

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)
1923-2764 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Boisclair, L. (2011). *Taken* de David Rokeby : effet miroir des mémoires individuelle et collective. *Inter*, (109), 42–45.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 2011

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

Cet article cherche non seulement à dévoiler la proposition d'une œuvre interactive, *Taken* de David Rokeby[1], mais suggère une appropriation fondée sur une démarche phénoménologique à la suite de laquelle le retour réflexif facilite l'analyse sémiotique telle qu'enracinée dans l'expérimentation première. Nous verrons tour à tour comment la sensorialité et la gestualité sont sollicitées par l'installation, et comment la visualisation de l'effet spéculaire révèle de nouvelles modalités du processus perceptif habituellement inconscient. Le 23 septembre 2009, au *Mois de la photo*, « Les espaces de l'image », j'ai expérimenté *Taken* du Canadien David Rokeby à la Galerie de la Maison de la culture du Plateau-Mont-Royal, à Montréal, et ce, en deux temps : tout d'abord en mode direct d'expérimentation de 15 minutes, puis en mode observation durant une heure.

TAKEN de David Rokeby

EFFET MIROIR DES MÉMOIRES INDIVIDUELLE ET COLLECTIVE

PAR LOUISE BOISCLAIR

Approche phénoménologique de l'installation

Dès mon entrée dans la salle d'exposition, je suis saisie par le contraste entre l'espace vide de la salle et l'écran mural. Je suis immédiatement attirée par l'éclairage et instantanément submergée par sa dimension, plus de deux fois ma taille et presque la largeur du mur. Dès que j'approche une certaine zone, je vois apparaître ma silhouette inversée sur l'écran. J'éprouve momentanément une certaine déception liée à une déstabilisation. C'est souvent le cas avec les œuvres interactives qui ne se donnent pas d'emblée dans leur entièreté, mais nécessite un investissement du participant. Cette installation est-elle uniquement le reflet du visiteur et de son déplacement ? Quelque chose dans le dispositif altère le retour de l'image. De quoi s'agit-il ? Un père revient montrer avec enthousiasme l'installation à sa femme et à son enfant. L'enfant et le père s'amusent, recherchant leur image sur l'écran, en gros plan ou dans le répertoire. Il taquine sa femme lorsqu'un qualificatif apparaît sur l'écran en haut de son gros plan. J'apprivoise l'installation, en marchant, en levant la main, en observant les autres. Le questionnement et les commentaires enrichissent mon expérimentation. L'écran renvoie une image de la salle teintée et floue. Je compare le noir de mon sac avec son inversion en beige pâle sur l'écran et l'inversion en foncé des teintes claires de nos vêtements. Malgré cette constatation, un certain trouble persiste. Le renvoi spéculaire de l'image accuse un léger décalage par rapport à notre localisation dans l'espace. Je n'arrive pas à démêler ce qui appartient à la représentation de ce qui appartient au temps présent. Cette déstabilisation se transforme en quête. L'aspect le plus ludique se trouve dans la chaîne des positions produite avec les séquences superposées. L'apparition de qualificatifs sur l'image d'une tête capturée et traquée produit de l'ironie. Le contraste entre le vide sombre et la source lumineuse d'images en mouvement, leur grossissement d'un côté de l'écran et leur réduction de l'autre, le décalage entre le point de vue de la caméra et la localisation des silhouettes sur l'écran, le jeu entre flou, granuleux et colorisation, tout cet amalgame m'interpelle. Mon corps joue avec l'espace et la durée. La perception de mon image s'entremêle avec l'utilisation de codes visuel et linguistique, avec le répertoire des têtes en mouvement dans lequel je réussis à peine à me repérer.

Les modalités sensorielles et gestuelles sollicitées directement chez l'interacteur sont la vision, la proprioception (mouvement) et le sens haptique (une sensation tactile induite par la vue). L'ouïe reste aux aguets des bruits et des commentaires. L'odorat et le goût demeurent au neutre. Aucune manette, aucun clavier, aucune interface manipulable. Le participant n'a pas à intervenir autrement qu'en se déplaçant dans une certaine zone captée par la caméra. Il lui faut bouger pour s'identifier dans l'image et reconnaître comment celle-ci la transforme. L'interactivité passe par la présence et le mouvement de chaque visiteur, localisé dans l'espace à une certaine distance, durant un certain temps. La captation est reliée à un ordinateur dont le logiciel de programmation organise la diffusion selon deux modes principaux de lecture : une lecture, moitié gauche de l'écran, retransmet des gros plans de la captation, remixés avec des effets d'inversion chromatique et des insertions de brèves séquences enregistrées juste avant ; l'autre, moitié droite de l'écran, diffuse un répertoire de cent têtes de visiteurs traquées par le dispositif. On se (les) reconnaît difficilement. La participation humaine se résume aux visiteurs de la galerie, présents et passés. Après la visite, un certain recul facilite l'étape d'analyse de la proposition.

Analyse sémiotique de figures plastiques, iconiques et interactives

Intégrée à la scénographie de l'installation, la composition plastique de l'image dépend directement du système de captation. Il détermine le traitement graphique d'altération et la séquence de diffusion à l'écran. Sur le plan plastique, le caractère sombre de la salle contraste avec la luminosité variable de l'écran. La surface rectangulaire de celui-ci, d'une dimension de 16 pieds sur 32 pieds [5 mètres sur 10 mètres], se divise tour à tour en deux écrans carrés de 16 pieds sur 16 pieds. À de rares instants, l'écran se divise en 200 carrés répartis sur 10 rangs de 20, tandis que, plus souvent, l'une des moitiés se divise en 100 carrés répartis en 10 rangs de 10. Leur délimitation provient des lignes virtuelles induites par le contraste clair-obscur des têtes ordonnées en rangées ou des couleurs jaune, ocre et orange ou bleu des gros plans sur une moitié de l'écran. De cette plasticité émergent des figures de *séparation*, de *division* et de *multiplication*. Ces figures correspondent à des relations qui structurent le contenu et, par conséquent, l'expérience. En parallèle apparaît la *juxtaposition* gauche-droite des deux parties de l'écran et, avec le passage du temps, la dégradation du contraste et la diminution de l'intensité lumineuse. La plasticité de l'image se caractérise par le flou dû à l'appareil de captation, à la réduction de la taille des personnages, à l'angle de 45 degrés en surplomb et à l'inversion du clair-obscur. Cette inversion fait écho au contraste de l'obscurité de la salle avec la clarté de l'écran. La caméra de surveillance capte, capture, puis traque le participant avec un marqueur jaune aux coins de sa tête. L'interactivité opère par l'intermédiaire de la captation du déplacement du corps, déléguée par l'artiste à la caméra de surveillance, par surcroît camouflée derrière le faux plafond et reliée à l'ordinateur qui la remixe. Bien que limité à une certaine zone du sol, le corps se déplace librement et sans contrainte. Pour décoder comment l'on peut déclencher des effets sur l'image, la vision s'attache à l'écran. Le corps, minimalement la tête, se trouve en position frontale devant l'écran qui interfère avec l'angle oblique de la caméra surélevée. Sans aucune mesure avec les dispositifs qui utilisent la navigation ou la conversation, la figure interactive de cette installation couple *captation* et *diffusion spéculaire tronquée*.

L'iconicité ou la ressemblance avec la scène filmée est tributaire des choix artistiques et informatiques pour organiser la captation et son enregistrement, le montage et ses effets spéciaux qui ponctuent la diffusion en direct avec insertion de boucles différées. Le logiciel de traitement vidéographique sélectionne des couleurs associées aux plans d'ensemble ou aux gros plans, programme l'insertion de mots en haut des gros plans et la superposition de boucles rétroactives de 30 secondes qui construisent une *accumulation*. Ces opérations donnent lieu à la figure de codage selon le paramètre sélectionné. Ces figures d'augmentation, de décoloration, de défocalisation, de dénaturation et de refroidissement mènent à une *distanciation* et nourrissent une certaine *déstabilisation*. La mise en scène de l'action du visiteur s'effectue dans le premier tiers de l'espace. Le corps stylisé en mouvement, augmenté ou réduit, devient le motif récurrent de l'accentuation, la mise en évidence. L'image murale se construit par plans simultanés et juxtaposés. Par glissement, l'écran mural tient lieu de rétine géante, les composants technologiques dissimulés, d'appareil perceptif et mémoriel simulé. Le corps émet, la vue comme la caméra captent l'image sur l'écran. La salle sombre et réfléchie constitue une *mise en abyme*, dimension ajoutée au rapport du participant avec l'espace galerie. Toutes les

transformations sur l'écran de l'action dans la galerie s'insèrent dans cette enveloppe où l'attention se dirige vers le mur lumineux. Par métonymie, elle rappelle le lieu contenant du contenu mémoriel. Une étroite relation bidirectionnelle met en tension la gestuelle du corps et la vision de sa délocalisation, notamment par l'inversion du clair-obscur et l'angle du point de vue. L'un influence l'autre en retour et en continu. La vue comme récepteur et le mouvement du corps dans l'espace comme émetteur sont prioritairement sollicités, même si la polysensorialité reste alerte. La vue de l'écran géant, comme un bas-relief, produit un effet de *rapprochement* où le sens haptique est stimulé. L'inclusion dans la disposition scénographique du dispositif de diffusion d'archives de la mémoire technologique tend à métaphoriser les relations et les fonctions de la mémoire humaine.

L'amorce de la composition opérationnelle réside dans la mobilité du participant, assistée de la visualisation de sa diffusion sur l'écran, alors que la générativité des paramètres graphiques et informatiques relève entièrement du dispositif technologique. Les séquences des 30 secondes précédentes superposées de façon répétitive créent une accumulation de plans décalés dans l'espace, soit l'*écho visuel*. Un rythme bat la mesure du récit visuel de l'expérience en cours. Habituellement, l'écho se définit comme un effet de réverbération du son dans un espace encavé, étant « la répétition simple ou multiple d'une émission sonore, liée à une réflexion dans l'espace de diffusion »[2]. Il joue ici un rôle visuel et non sonore. À un certain moment, le dispositif sélectionne la tête d'un visiteur dont il effectue un gros plan auquel se superpose un filtre bleu. Du côté gauche, la tête sélectionnée est insérée dans un cadre jaune, et le système la poursuit, la traque. Une étiquette apparaît de façon aléatoire sur l'agrandissement de l'image dans la partie droite de l'écran, alors que le répertoire disparaît momentanément. L'écran juxtapose deux tailles de plan avec une coloration qui leur est associée. Provoquant un certain trouble, le mot superposé provient d'une banque d'adjectifs dont l'insertion linguistique participe à l'ironie. L'effacement graduel de l'image dans la durée et la disparition de l'écho visuel dès que le visiteur sort de la zone captée composent deux figures importantes du souvenir et de l'oubli. Au bout du compte, trois opérations ou figures principales de construction orientent le déploiement du dispositif et regroupent les figures plastiques, interactives et iconiques : le *codage*, la *combinatoire* et le *classement*, opérations propres à la mémoire dure comme à la mémoire humaine.

Effets multidimensionnels du circuit interactif

Au premier abord, le rapport du corps à l'espace est simple : aucun mobilier, aucun parcours de circulation ; seule une zone du plancher active la captation. On habite l'espace plus ou moins librement si l'on est seul ou entouré d'autres visiteurs. Pourtant, le trouble qui s'installe dans notre espace est complexe, comme l'explique David Rokeby lui-même : « *Taken* est un espace qui complique l'espace entre vous et votre image […], la relation entre la sensation proprioceptive de votre corps, l'image sur l'écran et l'espace autour de vous est complexe. Dans un cas, vous ne pouvez pas rapidement identifier lesquelles de vos images dans la projection sont celles de vous maintenant. Dans un autre, le système vous retire de l'espace ou vous prive de la possibilité de vous déplacer sur l'image à travers l'espace. Seul dans la salle, vous nagez dans une mer de visiteurs remémorés. Dans un autre, vous êtes jugé ou étiqueté par un système qui ne vous comprend pas. Ce sont toutes des expériences présentes en quelque sorte dans nos relations avec les ordinateurs et les médias. Je suppose que l'une de mes motivations a été de rendre ces expériences quotidiennes assez étranges pour en faire l'expérience de nouveau[3]. »

Nous croyons être devant un miroir, mais il est tronqué. L'écran renvoie une image différente de l'image mentale de la perception de notre position dans l'espace, de notre proprioception. La certitude qu'il s'agit de nous s'estompe d'autant plus que le délai temporel des boucles nous ramène à un passé de nous récent. Le rapport entre l'espace physique et l'espace projeté nous déstabilise, trouble d'autant augmenté par l'effet de l'écran géant dans une immense salle vide et sombre. Le miroir n'opère plus comme à l'habitude. Il nous renvoie une portion de la scène dissociée du fond de la salle. L'effet d'*enveloppement* du lieu est telle une peau rétinienne géante qui se divise métaphoriquement en cerveau droit et en cerveau gauche, dans un entre-deux. Le corps alimente la médiation technologique de son image avec une mise en abyme dans un effet miroir tronqué qui évolue dans la durée.

Sur le plan de la structure temporelle, plusieurs registres de temps actuels et virtuels s'interpénètrent. Le temps présent de circulation du spectateur dans la zone de captation se poursuit de façon continue tant que la tête du participant n'est pas capturée par le cadre jaune et son déplacement, traqué. Sur cette couche du présent s'inscrit en transparence le passé enregistré, récent ou plus lointain, par l'accumulation des boucles de 30 secondes. Le présent, marqué par le reflet des gestes du participant, est augmenté du passé enregistré, même si l'insertion s'effectue avec transparence. L'accumulation des traces des *je, ils, tu* et *nous* se produit dans un temps mixte, passé et présent, qui se retrouve dans le répertoire. Départager l'instant présent en direct des instants du passé récent ou lointain représente un défi. La visualisation d'un effet trouble de la mémoire technologique programmée pour ce dispositif questionne le travail de la mémoire humaine. Dans ce dispositif, le *je* participant voit son image projetée, médiatisée, qu'il peut comparer à la scène réelle immédiate, même s'il ne se voit pas lui-même. Le dispositif reflète la transformation interactive. Même si l'écran n'est pas circulaire, un effet d'immersion atteint le participant, notamment par sa taille géante, sa luminosité et la recherche de soi et l'autre dans le renvoi spéculaire. Ces éléments constituent l'effet immersif. Le participant ne veut détourner son regard captif sauf s'il désire comparer des portions de la scène physique à la scène écranique, pour ainsi comprendre la part générative du dispositif et la part humaine qui lui revient. Puis l'immersion du participant dans le dispositif s'inverse en une immersion du dispositif en lui. Cette inversion s'explique par l'internalisation du dispositif et de son déploiement. Bien qu'elle tende à disparaître graduellement comme l'image, la dimension interne reste percutante et persistante lors de la quête du participant en vue de saisir les résonnances de l'expérience vécue durant l'expérimentation.

La relation entre corps, image et interactivité constitue une véritable triade puisque les trois éléments sont indissociables du déploiement de la proposition, comme la couleur orange ne peut exister sans le jaune et le rouge. Cette interaction du déplacement du visiteur avec l'image projetée nourrit l'expérimentation. La visualisation du mouvement médiatisé invite à une redéfinition du schéma corporel. L'image fait signe[4] non seulement par l'enchaînement des figures qui révèlent ses directions et ses tensions, mais par l'attention et l'engagement du participant, dont le retour visuel influence la position du corps, l'observation de l'image et sa compréhension de l'interactivité. Quand on porte son attention sur l'écho visuel, le schéma du dernier mouvement effectué, additionné au mouvement présent, prend du relief. Tout un jeu sollicite le schéma corporel du participant : le miroir inversé de son habillement, le miroir tronqué de son déplacement dans l'espace et la mémoire enregistrée des mouvements précédents, autrement oubliés mais ici remémorés avec ceux des visiteurs précédents. À ce titre, l'installation interactive comme signe renvoie à un objet, le jeu du corps avec le reflet de son miroir, constamment renouvelé selon le point de vue et déterminé par un interprétant perceptif, moteur et intellectuel, en dynamique constante. L'objet dynamique renvoie au miroir du rapport interactif du corps avec l'image et à la mémoire de son archivage par le dispositif. Le schéma corporel rendu conscient par le retour du dispositif questionne notre rapport à l'espace, au temps, mais aussi à la perception et à la mémoire. Bref, la relation du mouvement du corps à son image s'inscrit sur l'écran, qui en retour modifie nos modalités de perception et la participation anatomique sollicitée pour ce faire.

Le déploiement de *Taken* nécessite la présence du participant. Ce concept « doit être élargi pour intégrer […] les "présences objectives", comme la lumière et le son par exemple. Dans cette perspective, il est néces-

saire d'ouvrir le champ de recherche pour décentrer l'attention sur le corps et la focaliser sur le dispositif qui permet aux présences de se manifester »[5]. La double valence du rôle d'agent et de récepteur du visiteur contribue à créer l'effet de présence. Il est à la fois le sujet de la vision et l'objet de la captation, du remixage et de la diffusion du dispositif. Le fait d'être dans le lieu même où il peut voir l'effet médiatisé de sa présence immédiate est crucial. Dit autrement, la présence du participant, captée, remixée, enregistrée et diffusée à l'écran, crée un effet mixte de présence : la sienne, encore présente mais décalée dans le temps, et celle des visiteurs précédents, réellement absents. On prend vite conscience que l'écran restitue une variété d'effets : effets spéciaux du traitement vidéographique et archivistique du visiteur actuel et des visiteurs passés avec l'insertion des boucles de 30 secondes. On décode l'effet de présence de la programmation du dispositif et de ses transformations. Le tissage de ces trois registres distincts d'effet, particulièrement manifeste dans l'écho visuel, trouble, ironise, interpelle. Où suis-je ? Qui sont-ils ? Comment se produit l'écho visuel ? Les effets de présence évoluent dans un continuum d'intensité, de l'écho visuel au défilement au ralenti des têtes du répertoire. L'insertion de boucles bat la mesure de cette résonnance, tandis que le défilement au ralenti des têtes juxtaposées dans le répertoire abolit les couches temporelles. L'effet de présence transite donc par l'effet miroir. Le *je* joue avec l'effet de sa présence dans l'image-miroir. Cependant le *je* voit et ressent l'effet de présence de l'écho du voisin et du dispositif. Le miroir déformant que le participant enregistre dans sa mémoire devient un double, un *effet de présence du dispositif* immergé en lui, avec son effacement graduel, puis sa disparition, une fois l'expérimentation terminée et l'analyse rendue à sa fin.

De la vision à l'apprentissage par la mémoire

Cette installation interactive traite à la fois de perception, de mémoire et d'apprentissage. L'effet miroir reproduit le déplacement du corps, et l'effet mémoire le filtre, le réduit et le classifie. Les fonctions médiatiques constituent une métaphore technologique de notre appareil perceptif et cognitif. Le miroir des transformations à gauche et la mémoire de l'archivage à droite métaphorisent les hémisphères du cerveau. La projection du corps, grossi, réduit et coloré, son insertion dans le répertoire de têtes en mouvement ralenti et l'accolage d'étiquettes posent le rapport entre la mémoire humaine et la mémoire dure. En croisant miroir et mémoire, le dispositif nous fait prendre conscience de notre rapport à l'espace immédiat et à sa transformation dans le temps. Ce phénomène est en général complètement inconscient sauf si l'on fait l'exercice imaginaire de revoir les séquences à rebours. Ce dispositif ludo-artistique propose une expérience *miroir de la mémoire* comme leurre, ironie et parodie. Miroir des effets qu'induit le retour visuel sur la participation corporelle, mais aussi miroir de l'expérience réflexive de l'objet d'expérimentation transformé en objet de recherche intériorisé. Participant et observateur, le visiteur est *pris* dans ce dispositif mimétique et ironique jusqu'à ce qu'il s'en déprenne par les distinctions de l'analyse entre virtuel et actuel, entre dimensions intérieure et extérieure. Le rôle de la vision est inséparable du mouvement. D'une certaine façon, *Taken* représente la vision, celle du dispositif ou celle du participant, comme un ensemble d'interactions entre perception et mouvement, dans une relation entre l'actuel et le virtuel devant un miroir. Cet effet sur la perception du participant, par la prise de conscience des retours de mouvement sur l'écran, stimule l'apprentissage. La figure de l'écho visuel est exemplaire à cet égard. Regarder l'écho visuel se construire sur l'écran et le mémoriser intérieurement constituent, en soi, un apprentissage par la répétition qui y est associée.

Comme un miroir transformant, mémorisant et oubliant, *Taken* capte, reflète, inverse le déplacement. Il codifie, combine et le classifie. *Taken* amplifie, ironise et réduit. Cette figure de l'ironie met en scène l'Autre, l'autre technologique programmé par l'artiste-producteur. L'écho visuel, la figure principale, alimente l'effet prédominant du dispositif comme miroir de la mémoire. Le jeu interactif de l'écho visuel et l'assemblage du répertoire juxtaposent deux dimensions importantes de la mémoire, ses associations grossissantes ou réductrices et son classement associatif. En revivant en imagination l'expérimentation, l'objet immédiat d'expérimentation devient un objet dynamique d'expérience sur la perception, la mémoire et, par conséquent, l'apprentissage. Des interprétants affectifs ou dynamiques aux interprétants intellectuels, dans un va-et-vient constant de la qualité première de l'expérience vécue à ses empreintes mémorielles (trouble, décalage et ironie), l'on passe du fonctionnement technologique de l'installation aux enjeux de la société de surveillance. Ces enjeux traitent de l'omniprésence et de l'élasticité des écrans, de l'évanescence des interfaces interactives et de leur impact sur l'appareil perceptif et mémoriel. L'objet d'expérience mémorisé, ni dedans ni dehors mais les deux à la fois, devient objet culturel, entre conscience de l'expérience et expérience de la conscience. Ne serait-ce que par la visualisation du déplacement du corps, *Taken* met en évidence la sollicitation du schéma corporel. Avec l'écho visuel et l'étiquetage, elle met en rapport l'apprentissage du mouvement avec la perception et la mémoire dans un espace-temps distinct. ■

Notes

1 Artiste international né en 1960 à Tillsonburg, en Ontario, et basé à Toronto, lauréat du Prix du Gouverneur général en arts visuels et en arts médiatiques 2002, David Rokeby expose depuis 1982 partout dans le monde, notamment à la *Biennale de Venise* en 1986. Son installation interactive sonore *Very Nervous System* (1986-1990) lui procure une renommée internationale.

2 Jean-François Augoyard, *À l'écoute de l'environnement : répertoire des effets sonores*, Parenthèses, 1995, p. 55.

3 Entretien que j'ai effectué en juillet 2010 avec David Rokeby, à paraître dans *Archée*, hiver 2011.

4 Sans les expliciter directement dans le corps du texte pour éviter d'alourdir la lecture qui deviendrait trop scolaire, les termes *signe*, *objet* et *interprétant* relèvent de la sémiotique peircéenne. Ma démarche s'inspire étroitement de la logique des catégories phanéroscopiques du pragmaticiste américain Charles Sanders Peirce, fondateur de la sémiotique américaine.

5 Enrico Pitozzi, *Itinera : trajectoires de la forme*, Actes Sud, 2008, p. 1.

Liens Internet

Archée : www.archee.qc.ca/
David Rokeby, *Taken* : www.youtube.com/watch?v=ipsz4ALgUio ; www.homepage.mac.com/davidrokeby/home.html
Fondation Langlois : www.fondation-langlois.org/e-art/f/david-rokeby.html

Auteure, artiste et chercheure, **Louise Boisclair** a publié de nombreux articles pour *Archée*, *Inter, art actuel*, *Le magazine du CIAC*, *Nouveaux actes sémiotiques*, *Vie des arts* et *Parcours*. Outre ses œuvres plastiques et littéraires, elle a réalisé une cinquantaine de vidéos dont quatre vidéomags primées, le film d'art expérimental *Variations sur le hook up*, les mémoires-créations *Variations sur le dépassement* et *L'écho du processus de création*, ainsi que les prototypes du conte visuel interactif *Variations sur Menamor et Coma* et *Vitrine cosmos*. Doctorante en sémiologie à l'UQAM, elle poursuit une thèse intitulée « L'installation interactive comme dispositif de transformation : corps, sens, geste, perception ». Elle est membre du groupe *Performativité et effets de présence*.