



#appliTF2

2017

réactivation 2020 et ses rendez-vous de 19h00, fragments des journaux de Jean-François Peyret

www.tf2.re

L'application créée en 2017 par la compagnie tf2 a été présentée au Palais de Tokyo dans le cadre de l'exposition *Le Rêve des formes*

Téléchargement

Elle est gratuite et téléchargeable

sur l'AppleStore ici :

<https://apps.apple.com/ca/app/98-77-compagnie-tf2/id962787989>

sur Google Play là :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.buzzinglight.tf2>

Instructions

Pour profiter de l'expérience mobile tf2 dans les meilleures conditions, assurez-vous d'avoir

- > Une connexion internet stable
- > Le son de votre appareil activé
- > Les notifications push activées

À chaque expérience éphémère :

- > Cliquez sur la fenêtre de la nouvelle expérience
- > Découvrez l'environnement de l'expérience
- > Observez, écoutez, explorez, manipulez

Une fois l'expérience terminée, vous serez redirigé vers l'accueil, où une nouvelle expérience vous attendra peut-être.

Crédits

Application imaginée par Jean-François Peyret, avec la complicité de Guillaume Marais, Thierry Coduys et Guillaume Jacquemin.

Développée par Buzzing Light

Intention

À chacun de nos besoins répond aujourd'hui une application (on dit appli). Dans un monde intelligent (on dit smart), il y a toujours une application pour vous aider à résoudre le problème que vous vous posez. Ou que vous n'avez même plus à vous poser (« qu'est-ce qu'il y a dans le réfrigérateur ce soir ? ») puisque la solution aura déjà été apportée par une application... On nous assure que les applications sont d'utilité publique et on apprend qu'en 2017 plus de 200 milliards d'applis auront été téléchargées... Alors, tandis que, par exemple, on suit docilement le chemin où la machine nous conduit, on a le temps de rêver, idée folle, à une application qui ne servirait à rien, une application superbement inutile, une application artiste, si vous voulez, une manière (humble, comme humble est notre proposition) de faire la nique aux algorithmes et à la vie qu'ils nous font.

Quelqu'un (tout un chacun) ouvrirait cette application (cette anti-application) sans savoir à quoi s'attendre; il l'ouvrirait par pure curiosité, ou serait interpellé par elle (on dit push) en ignorant tout de la petite aventure à laquelle il s'exposerait. Ce ne serait pas un véritable détournement, simplement un autre usage, imprévisible, celui-là. Pourquoi le monde des applications serait-il fermé à celui de l'imagination, et pourquoi l'art (il faudrait dire les arts) ne s'empareraient-ils pas de ce média?

Voici la proposition (humble) : tf2 est une compagnie de théâtre qui a aujourd'hui vingt ans d'âge (on dit le bel âge). Vingt ans, cela signifie pas mal de spectacles, une masse de documents conservés grâce aux nouveaux moyens de reproduction : des textes, ceux des spectacles et tout ce qui s'écrit autour, des images, mobiles ou fixes, des musiques, des sons, qui dorment inertes dans les mémoires de nos machines et qui ne demandent qu'à revivre, par petits bouts, petit morceaux, fragments bribes, éclats qui, grâce à cette application (on la dira ludique), craint faire des petits tours dans l'imagination de l'utilisateur (on dirait usager ? - non plutôt partenaire).

Jean-François Peyret, 2017