

Pratiques performatives

Body Remix



sous la direction de
Josette Féral

Pratiques performatives

Membre de
L'ASSOCIATION
NATIONALE
DES ÉDITEURS
DE LIVRES

Presses de l'Université du Québec

Le Delta I, 2875, boulevard Laurier, bureau 450, Québec (Québec) G1V 2M2

Téléphone : 418 657-4399 – Télécopieur : 418 657-2096

Courriel : puq@puq.ca – Internet : www.puq.ca

Diffusion/Distribution :

Canada : Prologue inc., 1650, boulevard Lionel-Bertrand, Boisbriand (Québec) J7H 1N7

Tél. : 450 434-0306 / 1 800 363-2864



La *Loi sur le droit d'auteur* interdit la reproduction des œuvres sans autorisation des titulaires de droits. Or, la photocopie non autorisée – le « photocopillage » – s'est généralisée, provoquant une baisse des ventes de livres et compromettant la rédaction et la production de nouveaux ouvrages par des professionnels. L'objet du logo apparaissant ci-contre est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit le développement massif du « photocopillage ».

Pratiques performatives

Body Remix

sous la direction de
Josette Féral

*Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec
et Bibliothèque et Archives Canada*

Vedette principale au titre :

Pratiques performatives = Body remix

Publ. en collab. avec Presses universitaires de Rennes.

Comprend des réf. bibliogr.

Texte en français seulement.

ISBN 978-2-7605-3392-9

1. Arts médiatiques. 2. Arts du spectacle. 3. Corps humain dans l'art.
4. Expression corporelle. I. Féral, Josette. II. Titre : Body remix.

NX456.5.N49P72 2012 709.04'07 C2012-940704-6

Les Presses de l'Université du Québec reconnaissent l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada et du Conseil des Arts du Canada pour leurs activités d'édition.

Elles remercient également la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) pour son soutien financier.

Mise en pages: CAMILLE SOUFFLET pour le compte des PUR

2012-1.1 – *Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés*

© 2012 – Presses de l'Université du Québec, ISBN 978-27605-3392-9
2875, boul. Laurier, Québec (Québec) G1V 2M2 www.puq.ca

© 2012 – Presses universitaires de Rennes, ISBN 978-2-7535-1727-1
UHB Rennes 2 – Campus de La Harpe, 2, rue du doyen Denis-Leroy
35044 Rennes Cedex www.pur-editions.fr

Dépôt légal – 2^e trimestre 2012 – Bibliothèque et Archives nationales du Québec/
Bibliothèque et Archives Canada
Imprimé au Canada



Avant-propos

À notre époque, les nouvelles technologies contribuent largement à l'évolution des langages scéniques actuels, modifiant profondément les conditions de représentation et intensifiant toujours davantage les effets de présence et les effets de réel. Ces technologies sont souvent liées à l'émergence de nouveaux paradigmes (performativité), voire de nouvelles formes scéniques qui transgressent les limites des disciplines et se caractérisent par des spectacles à l'identité instable, mouvante, en perpétuelle redéfinition. Ces spectacles d'un genre nouveau ne se limitent plus à l'assemblage, même heureux, des disciplines et des technologies. Ils ne relèvent plus exclusivement ni des arts visuels ou médiatiques, ni des arts scéniques. Ils sont autres et ont développé une forme de complexité qui exige de repenser les catégories permettant de les cerner.

Projections, installations interactives, environnements immersifs, spectacles sur la toile, les sens(ations) sont plus que jamais sollicité(e)s comme c'est le cas dans l'œuvre de Janet Cardiff (*The Paradise Intitute*) ou celle de Heiner Goebbels (*Stifters Dinge*). Dans ces nouvelles formes, l'acteur se trouve confronté à un Autre virtuel, à la fois personnage et partenaire (*Anima* de 4d Art, *Elseneur* de Lepage).

Quant au corps, charnel, physique, palpable, il constitue toujours la trace incontestée de l'homme dans ces espaces où la déréalisation fait loi. Contre-point d'une culture du virtuel que la surenchère des effets de présence et des effets de réel dynamise, le corps semble rester au cœur des dispositifs scéniques, interactifs, immersifs. Tantôt foyer de perceptions (pour les spectateurs), tantôt porteur de l'action (pour les acteurs, les performeurs ou, plus largement, les participants), tantôt encore terrain d'exploration (corps virtuel, mécanisé, ou augmenté de prothèses électroniques), il demeure au centre de toutes les expérimentations.

Quel(s) corps ces œuvres où les pixels défient la matière convoquent-elles ? Quelle place le corps réel a-t-il encore dans la création de ces personnages aux

formes virtuelles? Quelles sont les diverses modalités d'interpénétration entre le virtuel et le réel dans ces formes d'art? Quelle relation s'établit-il entre l'œuvre et le public dès lors que les effets de présence et les effets de réel dominent l'esthétique d'un spectacle ou d'une œuvre? Et, plus largement, comment ces œuvres renouvellent-elles la dynamique entre performeurs, spectateurs et dispositifs? Comment travaillent-elles la relation entre le sensible et l'intelligible?

Voilà autant de questions qui ont balisé ces années de recherche consacrées aux effets de présence et aux effets de réel dans les arts de la scène et les arts médiatiques. C'est pour y répondre que notre équipe de recherche, constituée au cours de toutes ces années de six professeurs issus de trois universités différentes (Louise Poissant, Jeanne Bovet, Frédéric Maurin, Michèle Febvre, Andrée Martin, et moi-même) ainsi que d'une trentaine de collaborateurs internationaux et d'une vingtaine de doctorants, s'est réunie régulièrement interrogeant les pratiques et observant ces scènes d'un genre nouveau sous des angles sans cesse renouvelés.

Les deux recueils prévus comprennent des textes présentés dans le cadre de notre groupe de recherche sur les « Effets de présence dans les arts médiatiques et les arts scéniques ». Certains ont fait l'objet de conférences au cours des Journées d'études I, II et III organisées en 2008, 2009 et 2010 sur des thématiques spécifiques liées au sujet : 1. Effets de réels et effets de présence, 2. Formes indisciplinées, 3. Body REMIX. S'y sont ajoutés au fil du temps, des textes spécialement conçus pour cette publication.

C'est le résultat de ces explorations que le lecteur pourra trouver dans les deux volumes prévus. Le premier, consacré au *Corps remixé*, expression calquée sur l'anglais *Body Remix* (que la chorégraphe Marie Chouinard a utilisée en 2005 comme titre de l'un de ses spectacles), nous paraît bien rendre compte de cette variété d'expressions et de modulations du corps sur la scène actuelle.

Pourquoi commencer par le corps? Parce qu'il est au cœur de toutes les pratiques qu'elles soient technologiques ou pas. En effet, bien que les technologies numériques aient pénétré depuis longtemps les arts de la scène (théâtre, danse, opéra, performance), il demeure évident que le corps, charnel, concret n'en reste pas moins l'élément le plus important des dispositifs scéniques. Toujours central à l'expérience du spectateur, tant dans les installations que sur les scènes théâtrales, il est porteur de l'action, dans le sens le plus général que l'on peut donner à ce terme : fiction, action dramatique, expérience. Il est là, représenté, évoqué, pixelisé, technologisé, voire appareillé tout en se prêtant à des expérimentations qui en repoussent sans cesse les limites (corps projeté, mécanisé, transformé en écran, ou augmenté de prothèses électroniques).

Mais quel(s) corps les pratiques scéniques actuelles convoquent-elles sur nos scènes? Un corps archaïque (corps obsolète diraient Orlan et Stelarc) et sensible

car c'est sur lui que reposent l'aspect vivant du spectacle et le plaisir du spectateur? Ou bien un corps virtualisé, pixellisé qui projette le spectateur dans un univers de l'image et ouvre des horizons d'expériences atypiques où la fascination du regard et de l'effet l'emporte souvent sur l'écoute?

Le second volume, intitulé *Le réel à l'épreuve des technologies*, élargit la perspective en se concentrant davantage sur les modalités d'expression des technologies sur scène. Plongeant dans les pratiques des artistes, il envisage la relation scène-écran sous l'angle des spectateurs. Il ouvre donc vers une étude des perceptions et d'une géographie des sensations mises en place par les œuvres étudiées (Cardiff, Cassiers, Castellucci, Goebbels, Ikam, Jesurun, Kaegi, Kantor, Luna, Marleau/Jasmin...).

Entre ces deux extrêmes, figurent de multiples modalités de présence du corps sur scène et de son hybridation, depuis le corps concret de l'acteur seul en scène jusqu'au corps d'un acteur devenu inexistant et quasi transparent.

Dans les différents textes proposés en lecture, sont évoqués différents corps : des corps matière (Mervant-Roux, Goldring), concrets (Desrochers, Martin), en représentation (Lamy), en interaction avec des écrans (Marranca, Plassard), pixellisés (Gervais/Desjardins), technologisés (Ballay), voire appareillés tout en se prêtant à des expérimentations qui en font exploser les limites, des *corps-écrans* ou augmentés de prothèses (Pluta), des corps téléportés (Bardiot), des corps en immersion (Féral/Perrot), des corps spectraux (Bougnoux), des corps vocaux aussi (Finter et Lachaise).

Toujours central à l'expérience, le corps décline sa présence de diverses façons : corps performatif, charnel, concret et pourtant hautement esthétique, étonnant de puissance évocatrice (Goldring), corps morcelé ou corps habité par l'ombre (Montecchi), corps de la marionnette dans les œuvres de Tony Oursler (Paré), corps monitoré dans la danse (Pitozzi), corps *branché* sur les technologies, notamment les ordinateurs, comme dans le travail du Wooster Group ou l'œuvre de John Jesurun analysée par Bonnie Marranca et responsable de l'aiguillage sur les différents écrans de films d'archives, *found footage*, *stream material*, réseaux internet, enregistrements vidéos, *news reports*, *webstream*, donnant au spectateur une expérience par sédimentation de couches (Tronstadt). Corps mémoire chez Émilie Houssa, corps surexposé chez Gervais et Desjardins, état de corps chez Guisgand. Sont mentionnés également des performeurs sans corps, disparaissant derrière la force des images (Goldring). Dans la plupart des cas cités, le spectateur fait l'expérience de cette « Uncanny Valley » évoquée par Masahiro Mori où les technologies n'évoquent l'humain que par son envers, ses forces mécaniques et inhumaines.

Ces rapports entre l'humain et la machine, le lecteur le constatera, se déclinent entre présence et absence, naviguant entre des modalités d'apparition ou de disparition des corps : corps-figures, corps-traces, corps-formes. Corps qui exposent leur intimité parfois jusqu'à l'*extimité* absolue ; corps enfin souvent absents

matériellement mais comme dotés paradoxalement d'une présence intense provoquant un sentiment d'immersion tridimensionnelle des plus saisissants.

Toutes ces installations et expériences créent des dispositifs cybernétiques qui appellent de la part du spectateur des actions. Ils *font faire*, manipulant le spectateur au gré des installations qui les font opérer. Ils forcent parfois le spectateur à entrer dans des espaces augmentés (Ross) qui dialoguent avec les espaces réels.

À travers tous les textes se trace en filigrane un questionnement sur la nature de cet effet de présence si réel et pourtant si difficile à cerner. Est-ce une réaction spécifique du spectateur à un leurre mettant en jeu son corps propre? Un mode de perception inusité impliquant un rapport autre au temps et à l'espace? Relève-t-il simplement du jeu des formes et d'une illusion programmée? Nombreux sont ceux (Bougnoux, Féral, Martin, Montecchi, Pitozzi, Quinz) qui abordent ces questions d'un point de vue philosophique là où d'autres préfèrent l'analyse de terrain (Bardiot, Curien, Finter, Goldring, Mervant-Roux, Plassard, Tiffon, Dehove).

C'est donc à une variété de considérations qu'appelle la lecture de ce volume. Nous espérons que le lecteur y trouvera matière à une réflexion qui se veut transdisciplinaire et qui navigue du théâtre au cinéma, des arts médiatiques à la science, de la photographie aux arts visuels.

Nous remercions le FQRSC dont le financement a permis de poser les fondements de cette recherche qui souhaite éclairer le rôle des technologies dans les arts scéniques et médiatiques. Merci aussi à tous ceux qui ont répondu à notre invitation d'aborder cette question rarement traitée : celle des effets de présence.

Nous espérons que le lecteur y trouvera de quoi alimenter sa réflexion et réinterroger l'incidence des technologies sur scène pour un spectateur en mal d'effets.

J. F.

De la présence aux effets de présence. Écart et enjeux

La notion d'effet de présence tient de l'évidence tout en se révélant difficile à définir pour le regard critique qui souhaite en déterminer les contours. Nous tenterons néanmoins d'en déplier les différents sens dans les pages qui suivent en nous inspirant, dans les différentes étapes de notre réflexion, de la phénoménologie, notamment des écrits de Merleau-Ponty, et des recherches de Jean-Louis Weissberg et de Bernard Noël¹.

a. Dire de quelqu'un qu'il est présent évoque avant tout un champ de nature existentielle qui renvoie à *l'être-là* d'une personne : « Je, vous, nous sommes présents », concept vaste dont il faudrait découvrir les caractéristiques. Comment repérer, analyser cette présence ? Dans cette première occurrence du mot, *la présence peut se définir en lien avec l'absence*. En effet, nommer la présence, c'est penser d'emblée l'absence, car il ne peut y avoir de présence (ou même d'effets de présence) que si les corps sont là mais que l'on sait en même temps qu'ils pourraient ne pas y être. La notion de présence implique donc la reconnaissance d'une possibilité d'absence².

b. À cette première constatation s'ajoute la question des *modalités* selon lesquelles la présence peut être définie, car le sujet peut être là physiquement mais absent mentalement, ce qui nous amène à interroger la « *complexité de [s]on*

• 1 – WEISSBERG J.-L., *Présences à distance, déplacement virtuel et réseaux numériques, pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan, 1999 ; NOËL B., *Le lieu des signes*, Le Muy (France), Éditions Unes, 1988.

• 2 – Mieux encore, certains soulignent que la présence est encore plus vivement sentie lorsqu'il y a défaut de présence. Ainsi, selon Gregory Chatonsky, le sentiment de présence est plus fort lorsqu'il y a frustration et absence. Celui-ci fait ainsi observer qu'une personne qui parle au téléphone avec un interlocuteur invisible recrée la présence de l'absent, présence d'autant plus forte que la conversation est observée et « écoutée » par autrui qui n'en perçoit qu'une partie, or cette présence de l'absent se fait sentir autant sinon plus que ne le ferait une conversation entre deux personnes bien présentes, d'où ce sentiment amplifié de présence.

être-là », question que Weissberg fut parmi les premiers à soulever. En effet, la notion de présence peut-elle renvoyer à un état simplement physique ou peut-elle aussi faire intervenir des considérations sur l'état mental du sujet ? Tout se joue entre l'assertif (*je suis là*) et le qualitatif (telle qualité ou modalité d'*être-là*). Weissberg note ainsi que, si :

« les unités de lieu et de temps définissent la présence physique [...] les espaces mentaux – ce à travers quoi on est physiquement présent – sont, eux, multiples. Leurs topo-chronologies ne sont pas descriptibles. On n'est jamais là et à l'instant où l'on croit. On s'expatrie continuellement... surtout à l'état immobile³ ».

D'où la proposition de l'auteur de définir la présence comme un état parmi des propositions variées d'apparitions et de disparitions des nappes multiples qui constituent l'état de présence. C'est l'alternance de ces moments de présence et d'absence qui créerait l'effet de présence.

Pour étayer cette interprétation, Weissberg cite *La Plume et le Pissenlit*, une installation créée par Edmond Couchot et Michel Bret, présentée en 1998 et regroupant deux œuvres interactives réagissant au souffle du spectateur, œuvres qui ont d'abord été présentées séparément (*La Plume* en 1988 et *Le Pissenlit* en 1990)⁴. Le principe est apparemment fort simple : le spectateur souffle sur un capteur pour faire s'envoler une plume ou des fleurs de pissenlit numériques. L'effet de présence vient dans ce cas de l'interactivité apparente entre l'écran et le spectateur. Il semble que le souffle de ce dernier, relevant du réel, traverse bien la vitre et provoque l'envol de la plume ou du pissenlit virtuels. Un écart se crée ainsi entre l'action effectuée et l'effet qu'elle produit. L'interaction entre les deux déborde le potentiel attendu de l'action posée et vient troubler les lois de la mécanique. De cette « anormalité » (l'envol de la plume sous l'effet du souffle), dont le spectateur a conscience, émerge l'effet de présence car la plume s'envole en effet. Il s'agit bien d'un leurre, dont le spectateur n'est pas dupe, mais qui ne réduit pas pour autant son plaisir.

Or, par cette action simple, les deux espaces – celui du spectateur et celui de l'écran – sont soudain rendus visibles (opaques pourrait-on même dire). Réel et virtuel se juxtaposent dans une coprésence où ils interagissent sans heurts. L'action réelle posée crée ainsi du faux, de l'illusion. Paradoxalement, c'est le jeu de l'illusion, le faire semblant, le *comme-si* qui crée ici l'effet de présence.

• 3 – WEISSBERG J.-L., *op. cit.*, p. 19-20. Considération que Richard Schechner évoquait en des termes voisins, attribuant au spectateur une « inattention sélective » et renvoyant par là à l'absence mentale de ce dernier, présent dans l'espace théâtral mais pouvant s'en extraire par la pensée ou la rêverie.

• 4 – WEISSBERG J.-L., *op. cit.*, p. 38.

c. Un troisième usage du concept concerne plus particulièrement les arts médiatiques et les jeux vidéo. En effet, dans l'usage courant, la notion de présence appliquée aux médias technologiques qui recréent des figures, des actions, des situations à l'écran par le biais d'outils numériques, renvoie à une interaction présentant certains traits suscitant chez le spectateur des réactions identiques à celles que provoqueraient des êtres humains placés dans des conditions identiques – intentionnalité, rationalité, réactions pondérées ou aléatoires, interactivité – créant l'illusion de présence chez le spectateur alors que ce dernier sait pertinemment que, derrière ces effets, il n'y a rien, si ce n'est un algorithme mathématique.

Les jeux vidéo créent ainsi des leurres qui donnent l'impression que les personnages schématiques apparaissant à l'écran sont réellement présents, à tel point que leur présence suscite, chez le joueur, des réactions qu'il aurait face à des situations et des personnes similaires dans la vraie vie. Dans ce cas, l'effet de présence vient de l'imitation de l'humain, notamment par les actions auxquelles se livrent les personnages manipulés par les manettes et les situations dans lesquelles ils se trouvent plongés et qui nécessitent des réactions rapides de la part des joueurs en interaction serrée avec les figures qui se déplacent sur leur écran.

Il en va de même dans certaines installations scéniques qui recourent au virtuel (les spectacles de la compagnie 4D-Art de Michel Lemieux et Victor Pilon, les installations de Janet Cardiff ou les chorégraphies de Stéphane Gladyszewski, par exemple). Celles-ci visent précisément à créer des apparences de présence par les dispositifs qu'elles mettent en place (effets visuels s'inspirant du *pepperghost effect* qui restituent des figures hologrammatiques chez Lemieux et Pilon, effets sonores basés sur l'enregistrement binaural des sons chez Cardiff, environnements immersifs, réactivité de l'écran ou de l'installation chez Gladyszewski, etc.) et aspirent à susciter chez le spectateur une expérience d'un genre particulier, qui se fonde sur une impression qu'il y a du vivant sur scène alors qu'il sait pertinemment qu'il n'y a personne et que ce qu'il voit est le simple effet de l'illusion qui trompe ses sens⁵. Dans ce cas, l'impression de présence vient de ce que le spectateur éprouve, en l'absence d'un sujet, quel qu'il soit, les mêmes sensations et perceptions que si ce sujet était effectivement dans l'environnement immédiat. Même si l'esprit n'ignore pas la tromperie dont il

• 5 – Il faudrait réfléchir à ce constat : « il n'y a personne ». Car la personne qui a l'impression qu'il y a quelqu'un peut : soit savoir qu'il n'y a personne, ce que permettent entre autres les effets technologiques ou numériques utilisés dans les environnements immersifs comme ceux de Janet Cardiff et qui procurent au spectateur le plaisir de voir le leurre dont il est l'objet ; soit ignorer qu'il n'y a personne et pourtant avoir une impression de présence, comme dans les rêves éveillés ou les expériences de certains chercheurs dont Shin Wei qui travaille à l'université Concordia (Montréal) à susciter en laboratoire une sensation de présence chez ses « visiteurs ».

est l'objet, il fait *comme si...* Nous sommes bien dans le domaine du leurre, et d'un leurre consenti⁶.

d. Enfin, dans le domaine des arts vivants, plus précisément dans celui du théâtre et de la danse, l'usage du terme *présence*, appliqué à l'acteur, se double d'un sens supplémentaire, évoquant cette fois-ci la *qualité* de présence de l'acteur, une qualité qui se caractériserait par un *être-là* bien particulier qui différencierait d'un comportement banal et quotidien. Il s'agirait alors d'*être présent*, voire d'*être au présent*, expression qu'utilisent volontiers de nombreux metteurs en scène s'adressant aux acteurs. Il y a déjà dans cet *être présent* de l'acteur plus que l'*être-là*, banal, d'une personne quelconque⁷.

Cette déviation du syntagme pointe vers une façon d'être présent qui affirme non seulement la présence de quelqu'un (ici l'acteur) mais qui en souligne la *qualité*, faisant que l'individu non seulement *est présent* mais qu'il *a de la présence*, ce qui ne signifie pas tout à fait la même chose. Nous sommes passés du verbe *être* (*être présent*) au verbe *avoir* (*avoir de la présence*). Il y a, dans ce glissement, plus que le simple passage d'une locution syntaxique (*être présent*) à un nom (*présence*), il y a un saut de nature qualitative qui distingue le simple constat (*être présent*) et le jugement porté (*un tel a de la présence*).

La constante repérable dans ces diverses conceptions de la notion de présence est que, d'un cas à l'autre, cette *présence*, quelle que soit la forme qu'elle prend, dit le sentiment de présence d'un corps – corps vivant généralement⁸ – face auquel le sujet qui le regarde a l'impression, voire la sensation, qu'il est présent dans son propre environnement. À cette expérience, nous avons donné le nom *d'effet de présence*, notion étroitement liée à celle de présence.

Soulignons toutefois que cet effet est de nature paradoxale dans la mesure où son constat (*il y a ou non effet de présence*) est indépendant des divers dispositifs (scéniques, technologiques, numériques) qui le mettent en place⁹. En effet, il semble bien que les effets de présence suscitent chez le sujet des perceptions identiques, malgré les différences entre les dispositifs qui en sont à l'origine. Cette perception n'est ni affaire de degrés (il n'y a pas plus ou moins effet de présence), ni dépendante de la nature du média qui la suscite.

-
- 6 – Nous en verrons un exemple probant un peu plus loin à travers l'exemple de Janet Cardiff.
 - 7 – Nous renvoyons le lecteur aux définitions de la présence données par divers metteurs en scène dont les propos ont paru dans *Mise en scène et jeu de l'acteur* (1997, 1998, 2007) et qui sont présentés dans ce volume (cf. encadré à la fin de ce texte).
 - 8 – Cela peut également toucher les objets inanimés, mais il s'agit alors d'une autre problématique, celle des effets de réel, que nous n'aborderons pas ici.
 - 9 – Dispositifs qui font souvent appel à des formes rhétoriques de l'image qui mériteraient à elles seules une étude détaillée. L'équipe de recherche portant sur la *Performativité et les effets de présence* a entrepris une recherche sur la rhétorique des images à cet effet (2011-2015).

Les arts visuels et médiatiques forment quant à eux le champ où se manifestent le plus les effets de présence. Ceux-ci diffèrent souvent radicalement, par leur complexité et leur envergure, de ceux qu'il est possible de repérer dans le champ des arts du spectacle (théâtre ou danse), même les plus technologisés (Marianne Weems, Ivo van Hove, Guy Cassiers, Wooster Group, John Jesurun, etc.¹⁰).

À cela plusieurs raisons : la première est que, dans le domaine des arts visuels et médiatiques, les effets de présence reposent le plus souvent sur une installation entièrement technique d'où l'humain est souvent absent, sauf à ressurgir comme leurre ou comme illusion précisément par le biais des effets mis en place. Dans le cas de ces arts numériques, ce à quoi se trouve confronté le spectateur dès le départ est un appareillage complexe, une installation technologique (espace, surface, circuit, écran, image, plan d'eau, capteurs sonores, caméras, moniteurs, environnements immersifs) dont le public se plaît à tenter de comprendre le mécanisme et d'où est censé surgir le vivant (ou une impression de vivant : tête pensante, bras réactifs, environnements immersifs, déplacements incongrus d'un objet, réponses aléatoires, mouvements impromptus répondant, en apparence, à une intentionnalité humaine). C'est du moins ce à quoi l'attente du spectateur le prédispose. L'horizon d'attente de ce dernier a été configuré de telle sorte que c'est bien ce qu'il est en droit d'attendre. Dans ce cas, l'effet de présence naît d'une *réactivité* des choses ou *aux* choses – planifiée, organisée par l'artiste – à la présence même du spectateur, seul élément vraiment vivant dans cet environnement.

Ce fonctionnement est également repérable dans les œuvres qui ont recours à la présence à distance, ou téléprésence, comme les installations de Paul Sermon (par exemple, *Telematic Dreaming*, présentée en 2007). En effet, celles-ci provoquent chez le spectateur, par images interposées, un sentiment de présence et le surgissement de l'autre (d'une présence autre) au sein de l'espace vide, bien que le spectateur ait conscience de l'effet illusoire de telles apparitions¹¹.

• 10 – En danse, nous trouvons également des artistes comme Stéphane Gladyszewski, Boris Charmatz ou encore Myriam Gourfink.

• 11 – Weissberg parle à ce propos de « cristal présentiel », un concept introduit par Deleuze. Voir WEISSBERG J.-L., *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 210-211 : « Au miroir, cher à Deleuze, instrument d'extraction de l'apparence à partir de la forme, reliant ainsi l'objet réel et son image virtuelle, on substitue l'appareillage de *téléportation* (transport instantané des signes de la présence à distance, sur des avatars virtuels, par exemple). Si le transport est physiquement instantané, la perception de l'instantanéité est, quant à elle, construite. Cette perception se constitue dans les circuits reliant l'action et la réponse, le départ et le retour. On définirait le cristal *présentiel* comme le plus petit circuit reliant présence et départ, la sensation que notre image se glisse dans les formes d'un avatar constitué par les moyens de l'informatique, qu'elle se déplace avec lui, dans un réseau par exemple, et ne nous appartient plus totalement. Ce plus petit écart entre l'ici et l'ailleurs serait

C'est ainsi que fonctionnent également les œuvres de Janet Cardiff que nous avons prises comme sujet d'étude ici, notamment *The Forty Part Motet* et *The Paradise Institute*. Mais c'est aussi le mécanisme des œuvres de Nicolas Reeves, Luc Courchesne, Michel Fleury, Joseph Weizanbaum ou Stelarc, entre autres. Dans tous ces cas, le spectateur est appelé à interagir avec une installation « machine » qui fait surgir une apparence de présence dans un espace qui en est, en principe, dépourvu. C'est en cela qu'il est possible de parler d'*effets*¹².

Tout autre est le cas des arts scéniques. En effet, lorsque des effets de présence y surviennent, ceux-ci sont presque toujours confrontés à cet humain qu'est l'acteur, élément indispensable à la structure des « arts vivants »¹³. Ainsi dans *Norman*, *La Tempête* ou encore dans *La Belle et la Bête*, les effets de présence mis en place par Michel Lemieux et Victor Pilon, par le biais d'un *pepperghost effect* sophistiqué, n'ont de véritable effet que parce qu'ils voisinent dans l'espace avec des comédiens réels dont la présence charnelle vient amplifier la force de l'illusion, et souligner la proximité du vivant dont tout pourtant les éloigne. Surgit alors aux yeux du public, nullement dupe, la force du leurre, amplifiant la puissance de la « machine » sans jamais perdre de vue sa confrontation (juxtaposition!) à l'humain.

Il apparaît donc que, quel que soit le champ disciplinaire dans lequel surgissent les effets de présence, ceux-ci passent toujours par des procédés technologiques spécifiques¹⁴ qui diffèrent certes d'une œuvre à l'autre (projections, morphes, *pepperghost effect*, interactivité, environnements immersifs, etc.), mais qui contribuent tous à installer un effet de présence singulier que perçoit le spectateur, un effet qui met en jeu non seulement les sensations mais aussi, comme

ce cristal où actuel résonnerait avec ici et virtuel avec ailleurs. Lorsque l'ici télescope l'ailleurs, comme dans les Téléprésences virtuelles où un exo-squelette situé dans l'espace interplanétaire double un opérateur à terre, le cristal *présentiel* s'illumine. La présence physique est dédoublée en présence actuelle (corporelle?) et image-objet de soi, que nous avons nommé *spect-agent*, doté d'une vie propre, et non pas reflet passif. Concrétisant, pour la première fois, une forme d'ubiquité réelle, ces expériences ouvrent au dédoublement spatial, non plus seulement audiovisuel mais proprioceptif. Cette auto-perception s'opère à distance de soi-même, sur un autre soi-même, le *spect-agent*. Se percevoir percevant, telle est l'originalité de ces déplacements, déplacement d'espaces plutôt que déplacement dans l'espace. »

- 12 – Il faudrait ajouter à cette analyse de la présence, celle du retour des souvenirs ou celle des rêves éveillés où l'individu a l'impression d'une véritable présence dans la pièce. Voir le travail de Nick Kaye et Gabriella Giannachi dans le cadre de leur *Presence Project* à l'université d'Exeter (2005-2010).

- 13 – Nous ne parlons pas ici du théâtre numérique sur ordinateur, ni du théâtre entièrement virtuel de Mark Reaney par exemple qui nous paraissent relever davantage des arts médiatiques ou d'installations purement scénographiques.

- 14 – Effets que nous n'étudierons pas ici mais dont il faudrait entreprendre la typologie.

nous allons le voir, le rapport à la représentation du spectateur et, plus largement, à sa pensée.

L'exemple d'une installation immersive de Janet Cardiff, *The Paradise Institute*, va nous aider à révéler le fonctionnement de ces effets de présence.

De la présence aux effets de présence. L'exemple de *Paradise Institute* de Janet Cardiff

Artiste ontarienne¹⁵, c'est « en 1991, [que] Janet Cardiff tombe par hasard sur le concept qui devait devenir la base de sa pratique. En traversant un cimetière à Banff, Cardiff, qui a enregistré sur un magnétophone portatif les noms gravés sur les pierres tombales, appuie accidentellement sur le bouton de rembobinage et se retrouve en train d'écouter les bruits ambiants produits par sa marche et sa voix. Cet enregistrement qui constitue la base de sa première promenade audio intitulée *Forest Walk* sera à l'origine de toute sa pratique¹⁶ ». Après une période marquée par la création de parcours sonores, « Cardiff ajoute peu à peu des éléments visuels (natures fixes, films, sculptures, installations) [...] [et diversifie ses installations en adoptant progressivement] une variété de moyens d'expression (vidéo, installation et son enregistré)¹⁷ ». Les nombreuses « randonnées » audio et vidéo qu'elle crée alors emmènent les spectateurs (acteurs, visiteurs), munis de baladeurs ou d'écrans, à travers des parcours urbains qu'ils sillonnent tout en suivant des indications, et deviennent ainsi des « participants de ses histoires ». « Ses récits mettent en place un parcours actif qui combine la reconnaissance de l'espace et la mémoire¹⁸. »

La voix de Cardiff guide les spectateurs le long d'un trajet déterminé. Les récits ou chuchotements « entrecoupés de bribes de sons ambiants ou d'effets sonores enregistrés à l'aide d'une technique binaurculaire [...] semblent être tridimensionnels et provoquent une incertitude quant à ce qui relève de la fiction et ce qui relève de la réalité¹⁹ ».

Le participant voyage ainsi pendant que Cardiff « réinvente un lieu chargé de force mythique et symbolique (ses randonnées se déroulent souvent dans des jardins, autour de quelques pâtés de maisons ou à l'intérieur d'un musée).

• 15 – Résumé issu de [<http://www.collectionscanada.gc.ca/femmes/030001-1155-f.html>] et de l'Encyclopédie canadienne : [<http://www.encyclopediecanadienne.ca/index.cfm?PgNm=TCE&Params=F1ARTF0009772>].

• 16 – [<http://www.collectionscanada.gc.ca/femmes/030001-1155-f.html>].

• 17 – *Ibid.* Notons que depuis quelques années les installations de Janet Cardiff sont réalisées en collaboration avec George Bures Miller.

• 18 – FLEMING M., « Janet Cardiff », dans *L'Encyclopédie canadienne* en ligne : [<http://www.encyclopediecanadienne.ca/index.cfm?PgNm=TCE&Params=F1ARTF0009772>].

• 19 – [<http://www.collectionscanada.gc.ca/femmes/030001-1155-f.html>].

Ce que propose l'artiste, c'est non seulement un parcours géographique mais aussi la découverte d'un territoire intérieur. [...] Les sons associés au fait de fouler ces surfaces texturées (ciment, herbe, allées de pierres, ponts, sentiers recouverts de copeaux, escaliers, pente escarpée) mettent en scène l'interrelation entre le moi intérieur et le moi extérieur, et rendent "apparentes" les actions physiques et mentales²⁰ ».

En fait, Cardiff « crée des espaces virtuels [...] ancrés dans la réalité. Elle amène ses visiteurs à la croisée de la fiction et de la réalité, du réel et du virtuel, des expériences passées et nouvelles²¹ ».

Avec *Motet pour quarante voix* (photographie 1, planche I) créé en 2001, pour lequel elle remporte le prix du millénaire du Musée des beaux-arts du Canada, la composition change quelque peu. Cardiff crée une installation entièrement musicale qui reprend une pièce du seizième siècle (*Spem in Alium* du compositeur anglais Thomas Tallis, morceau de polyphonie chorale particulièrement complexe) et interprétée par le Salisbury Festival Choir. Ayant disposé quarante haut-parleurs dans un espace ovale (comme la chapelle du musée de Barcelone, par exemple), Cardiff invite le spectateur à se déplacer au sein de cet espace et à expérimenter l'illusion parfaite de ces voix qui chantent. Le spectateur peut ainsi entendre le chœur mais, s'il y prête attention et s'approche de chaque haut-parleur, il peut aussi entendre chacune des voix de façon très distincte.

La même année, *The Paradise Institute* (photographie 2, planche I) gagne le prix de la 49^e biennale de Venise. L'installation est plus complexe.

Au cœur d'un musée, le spectateur est invité à entrer dans une construction en contreplaqué, fermée de toutes parts (photographie 3, planche II). Des séances de visionnement s'enchaînent toutes les dix-sept minutes. Après avoir gravi quelques marches, les spectateurs entrent dans une salle plongée dans la pénombre où les attendent seize fauteuils rouges disposés sur deux rangées et reconstituant un théâtre ou un cinéma. Puis les portes se ferment et, muni d'écouteurs, le spectateur s'assoit devant une scène miniaturisée dont il est séparé par une rampe. En face de lui, un décor en trompe l'œil représente une salle de théâtre (scène, balcons, parterre).

Une fois le public installé, l'écran s'allume et les images d'un film-poursuite y défilent (scènes d'hôpital, d'incendie [photographie 4, planche II] ou scènes sensuelles), images dont la trame narrative n'est pas évidente mais qui font se succéder, à un rythme rapide et à plein volume, les étapes d'un récit que le spectateur reçoit par bribes. Le public écoute (photographie 5, planche II) simultanément les dialogues de la fiction se déroulant à l'écran et ceux d'un public fictif dont

• 20 – FLEMING M., « Janet Cardiff », dans *L'Encyclopédie canadienne* en ligne : [<http://www.encyclopediecanadienne.ca/index.cfm?PgNm=TCE&Params=F1ARTF0009772>].

• 21 – *Ibid.*

on entend les propos chuchotés, de même que des bruits d'ambiance (papiers de bonbons froissés, commentaires de spectateurs dissipés et bruits parasites courants dans les salles de spectacle ou de cinéma d'autrefois). Cardiff crée des effets sonores qui donnent l'impression au spectateur qu'il est ailleurs dans l'espace réel et qu'il est entouré par d'autres alors qu'il sait pertinemment que ces autres spectateurs qui font du bruit ne sont pas vraiment là.

L'intérêt de ce travail, outre le grand plaisir esthétique qu'on tire de ces installations, vient de ce qu'il nous permet d'observer des effets de présence qu'il met en place.

Cardiff, comme beaucoup d'autres artistes aujourd'hui, joue sur les rapports entre illusion et réalité en utilisant des techniques qui reconstituent à l'identique les sensations que le spectateur peut avoir dans un environnement réel, et fait en sorte que le spectateur ne sache plus (et ne puisse plus) distinguer ce qui relève de la fiction et ce qui relève du réel. L'illusion, dans ce contexte particulier, se double d'une fiction.

Elle brouille donc les frontières entre illusion et réalité, forçant le spectateur à aller et venir entre l'un et l'autre. Parfois celui-ci est complètement dans le réel (il voit l'installation, la salle, le film, les autres spectateurs), parfois il est dans la fiction. Il le sait : toute l'installation le lui dit, le lui fait voir, le souligne. Mais en même temps, il perçoit l'extrême illusion de ces sons, de ces images dont il sait très bien qu'elles sont fictives mais dont il mesure la proximité avec les mêmes sons (ou images) qu'il percevait dans un environnement réel.

On pourrait s'interroger sur la différence qui existe entre cette œuvre qui retravaille les bruits ambiants et la même œuvre présentée en salle de spectacle. D'où vient, dans un cas, le sentiment de présence et, dans l'autre, celui de l'effet de présence ?

La différence est à la fois subtile et évidente. En effet, outre la qualité quasi parfaite du son qui élimine les bruits et replace le spectateur au plus près de la source (rapprochant son écoute de ce qu'elle pourrait être s'il assistait à un concert), la différence vient ici d'une *impression de présence*, en ce que le spectateur sait que ce qu'il entend est un leurre ou, plus exactement, non pas ce qu'il entend, mais ce qu'il pense être la source de ces bruits et de ces sons. Il y a là une dissociation entre le regard et l'ouïe, entre la vision et l'écoute. C'est sur cette dissociation que se fonde *l'effet de présence*.

En effet, il semble bien que l'effet de présence vienne de ces situations qui donnent au spectateur l'impression qu'il est là où il sait pertinemment qu'il n'est pas, qu'il entend ou voit des choses comme si celles-ci étaient là, dans son espace, alors qu'il sait qu'il n'y a personne. Inversement, il arrive que les installations de Cardiff donnent au spectateur l'impression que les paroles que le spectateur entend

autour de lui sont prononcées par son voisin, ce qui est impossible puisqu'il a sur les oreilles un casque qui l'empêche d'entendre tous ces bruits parasites que l'on entend au cours d'un spectacle ou dans une salle de cinéma.

De façon intéressante, *Forty Part Motet* (*Motet pour quarante voix*) et *The Paradise Institute* sont deux créations qui datent de la même année et qui sont en contrepoint l'une par rapport à l'autre. Là où *Forty Part Motet* supprime tous les bruits parasites pour faire subsister le son à l'état pur, *The Paradise Institute* joue, au contraire, sur les bruits parasites qui précèdent un spectacle ou un film et qui deviennent ici l'élément fondamental de l'écoute (bonbons que l'on déballe, commentaires d'un spectateur chuchotés à son voisin, etc.), une écoute restituée dans un environnement 3D et à laquelle la technique binaurale mise en place par Cardiff donne son plein volume.

En effet, pour créer cet effet de présence, Cardiff s'appuie sur une technique qu'elle n'a pas découverte mais qu'elle utilise de manière originale. Il s'agit de l'effet binaural. Cet effet a été identifié en 1973 par le docteur Gerald Oster de la faculté de Médecine du Mont Sinai à New York. Le principe est en fait assez simple. Pour capter un son binaural, Cardiff utilise des micros miniatures placés dans l'oreille d'une personne ou d'un mannequin, ce qui permet ensuite de reconstituer le son dans un environnement spatial et de le rendre tridimensionnel. Cardiff note que tous ses enregistrements superposent plusieurs couches, parfois jusqu'à dix-huit couches, ce qui donne un environnement plus complexe aux voix et les spatialise davantage²². D'où cet *effet de présence* que nous cherchons à cerner.

• 22 – « *All of my walks are recorded in binaural audio with multilayers of sound effects, music, and voices (sometimes as 18 tracks) added to the main walking track to create a 3D sphere of sound. Binaural audio is a technique that uses miniature microphones placed in the ears of a person or dummy head. The result is an incredibly lifelike 3D reproduction of sound* », SCHAU B M. (dir.), Janet Cardiff, *The Walk Book*, Thyssen-Bornemisza Art Contemporay, Vienne, 2005.

« De façon plus technique, lorsqu'une onde sonore d'une certaine fréquence est envoyée dans une oreille, et qu'une onde d'une fréquence très sensiblement différente arrive dans l'autre, le cerveau a alors tendance à compenser en tentant de synchroniser ses deux hémisphères. Il réagit en fabriquant un son très caractéristique, appelé battement binaural dont la fréquence correspond à la différence de fréquence entre les deux ondes initiales. [...] Pour illustrer son propos, l'auteur prend l'exemple d'un premier son de 400 Hz qui est envoyé dans une oreille et d'un second de 404 Hz dans l'autre. Le cerveau va ajuster progressivement sa fréquence jusqu'à produire un son de 4 Hz. Or, la limite inférieure d'audition chez l'homme se situe aux alentours des 20 Hz. Ce procédé permet donc d'"entendre" des sons très bas, dans la gamme de fréquences des états de conscience bêta, alpha, delta ou thêta. Il est important de noter que, pour être efficace, l'écoute doit se faire uniquement au casque et la différence de fréquence sonore entre la droite et la gauche ne doit pas excéder les 30 Hz. » Source : [<http://www.ledepot.info/archives/index.php?2006/04/18/46-binaural-beats>] ; Brainwave Generator à [<http://www.bwgen.com/theory.htm>] et l'Institut Monroe à [<http://www.monroeinstitute.org/>]. Cardiff rappelle que la première

Cet effet de présence vient donc d'un processus de reconstitution de la présence sonore et visuelle. Celle-ci permet au spectateur de se prêter à ou d'être interpellé par un jeu d'illusion quasi parfait. Nous ne sommes pas dans le *comme si* (de Stanislavski) mais dans le *tout comme*. Nous sommes bien dans un environnement immersif. Il y a une illusion de présence, avec tous les ingrédients qui la composent.

Pour créer cet effet, les sons sont donnés sans leur source. Cette source est le résultat d'un montage purement technique qui reconstitue un réel plus réel que le réel lui-même. Il y a là mise en avant, mise en lumière par l'artiste du processus d'*illusionnement* du spectateur. Ce dernier sait que ses sens le trompent (tout pointe vers cela dans l'installation de l'artiste) et que là où il croit qu'il y a de l'être, il n'y a que tromperie.

Il y a donc mise en échec du mode de fonctionnement habituel des perceptions du spectateur, de ce cheminement qui va habituellement de la sensation à la représentation. En effet, comme le dit toute la phénoménologie, la perception a pour base un lien évident entre la sensation et la représentation. Pour percevoir, il faut aller chercher dans sa mémoire une concordance entre les sons entendus et une image, une représentation. Cette représentation passe par la pensée. Or, chez Cardiff, il y a une dissociation qui opère entre la perception et la pensée de la chose à laquelle cette perception est habituellement associée, comme si Cardiff opérerait un dépliement de la pensée – entre perception et représentation – et qu'au sein de ce dépliement, elle inscrirait une rupture, un écart. La vision et l'ouïe se trouvent ainsi autonomisées, l'installation souligne ainsi ce processus de dissociation qui méduse le spectateur et provoque son plaisir ludique.

Pour créer cette dissociation :

1. Cardiff trompe (« floue ») les perceptions des spectateurs en désorganisant les informations que leurs sens reçoivent.

« Nous espérons faire naître certaines questions philosophiques de base dans l'esprit des spectateurs en jouant avec leurs perceptions. Nous essayons de flouer la perception de la réalité des spectateurs en désorganisant les informations que leurs sens reçoivent. » « Nous essayons de tromper les perceptions des gens. Vous entendez quelqu'un qui s'approche de vous, puis cette personne se retrouve tout près de vous. Vous pouvez presque la toucher » fait-elle observer²³.

expérience binaurale eut lieu à l'Opéra de Paris en 1881. « *There is a community that is obsessed with creating three-dimensional sounds. You'll find out that the first binaural experience took place at the Paris Opera in 1881. They used microphones installed along the front edge of the stage* », SCHAU B M. (dir.), *Janet Cardiff – The Walk Book*, Thyssen-Bornemisza Art Contemporay, Vienne, 2005. • 23 – KÖLLE B., dans BAERWALD W. (dir.), *The Paradise Institute – Janet Cardiff & George Bures Miller*, 10/06/01 – 04/11/01, Canada XLIX Biennale Di Venezia, p. 16.

2. Elle fait appel aux sens des participants (« corps sensoriel » pourrait-on dire). Elle les utilise séparément, non seulement pour créer des quasi extensions du corps mais pour intensifier la conscience de soi du spectateur, comme le note Daniela Zyman²⁴. Il en résulte une intense impression de vie. En fait, le spectateur est soumis à un jeu intense de relations entre l'environnement extérieur et son univers intérieur. S'opère une tension entre les sens visuels, auditifs et, plus généralement, proprioceptifs du spectateur.

3. Elle permet de voir par le biais de l'ouïe (et non seulement de l'œil) : c'est l'oreille qui guide la perception, permet l'identification, donne l'effet de présence et permet d'exagérer la perception de la réalité. Cardiff montre comment on n'entend pas seulement avec ses oreilles mais avec la totalité de son corps et prouve que le monde de l'ouïe permet d'activer un monde invisible qui devient plus réel que le réel. Comme l'artiste le note elle-même :

« Grâce à un enregistrement binaural des sons, il devient possible d'exagérer la perception de la réalité du participant. Les personnages du film se trouvent parfois près de vous ou bien le public rit et applaudit autour de vous. Ou encore votre voisin vous offre du pop-corn²⁵. » Ce à quoi son collaborateur et compagnon, George Bures Miller, ajoute : « I like the idea that we are building a *simulated experience* in the attempt to make people feel more connected to the real life²⁶. »

• 24 – « *She also exploits the ability to trigger our five senses separately and uses them not only to create an extension of our own body but also to intensify our self-awareness and, ultimately, to make us feel alive.* » ZYMAN D., dans SCHAUB M., *Janet Cardiff – The Walk Book*, Thyssen-Bornemisza Art Contemporay, Vienne, 2005, p. 11.

• 25 – KÖLLE B., dans BAERWALD W. (dir.), *The Paradise Institute – Janet Cardiff & George Bures Miller*, 10-06-01 – 04-11-01, Canada XLIX Biennale Di Venezia, p. 12.

• 26 – « J'aime l'idée que nous construisons une expérience simulée afin d'amener les gens à se sentir davantage en lien avec la vraie vie », SCHAUB M. (dir.), *Janet Cardiff, The Walk Book*, Thyssen-Bornemisza Art Contemporay, Vienne, 2005, p. 18 ; Cardiff précise également : « *I use different methods to record the voices not only to suggest other characters but also to give a more complex and spatial relationship to the voices. A voice recorded normally with my binaural head will sound very clear, intimate, and real. It reads as though it is on the same physical level as your own head. A voice recorded on a small dictaphone playing back from a tiny speaker recorded again by the binaural head about two feet away. So then you have the strange situation of the recorded main voice listening to her own voice on a different machine from a different time period. Because the one voice is clear and the other is scratchy and grainy, it creates the illusion of two different characters.* » [J'utilise différentes méthodes pour enregistrer les voix, non seulement pour suggérer d'autres personnages mais aussi pour donner une relation plus complexe et plus spatiale aux voix. Une voix enregistrée normalement avec une tête binaurale paraîtra très claire, intime et réelle. Elle sera perçue comme si elle se situait sur le même plan physique que notre propre tête. Une voix enregistrée sur un petit dictaphone jouant à partir d'un tout petit haut-parleur, réenregistrée par une tête binaurale semblera être émise à une distance de deux pieds. On est alors dans cette situation étrange qui fait qu'on entend une voix enregistrée écoutant sa propre voix sur une autre machine

Elle crée un environnement dans lequel le spectateur peut s'immerger²⁷. Techniquement, comme le note George Bures Miller, « chaque personne ayant mis une paire d'écouteurs sur ses oreilles se retrouve au centre de l'enregistrement, à l'endroit où la tête artificielle était originalement placée lors de la simulation binaurale. Les participants ont donc l'impression que l'action se déroule autour d'eux²⁸ ».

L'expérience est de nature complexe, dans la mesure où les dispositifs mis en place par Cardiff interpellent l'intériorité du spectateur tout en s'ancrant dans un environnement non seulement bien défini et identifiable mais encore un environnement que le spectateur ne perd jamais de vue. Cardiff dissocie ainsi, comme le fait si justement remarquer Daniela Zyman, le narratif et le visuel :

« A Cardiff site is not static; instead, it is a net of possible references and relationships between the inner space of the walker and their external environment. The body moving through space is not guided by the controlling discipline of the eye (as de Certeau has argued). The walker uses his "blind eye", a corporeal and visceral form of knowledge. [...] It is a dualistic experience that takes place on two intertwined levels of the body's movement in space and the continuity of the narrative form²⁹. »

Encore plus sensible dans ses *Walks*, cette dissociation des sens a comme corollaire une dissociation des systèmes de représentation et de reconnaissance. Le spectateur navigue sans cesse entre le réel et le fictif et c'est de cette instabilité que naît une partie de sa jouissance. Car loin de modérer l'un et l'autre, l'un par l'autre, le réel et le fictif se trouvent tous deux amplifiés par leur proximité même.

Enfin, tout en faisant appel à tous les sens et en interpellant le corps, les œuvres de Cardiff rendent ce dernier paradoxalement transparent comme si son opacité disparaissait pour laisser tout passer par le seul canal de l'ouïe (démenti par le regard).

comme venue d'une autre époque. Comme la première voix est claire et la seconde plus éraillée et granuleuse, cela donne l'illusion qu'il y a deux personnages différents.] SCHAU B M., *op. cit.*, p. 172.

• 27 – Par exemple, « dans *The Paradise Institute*, les spectateurs entrent et se déplacent dans des phases d'illusion séquentielles enveloppantes, une série d'expériences que les artistes ont éditées comme un film ». BAERWALD W. (dir.), *The Paradise Institute – Janet Cardiff & George Bures Miller*, 10-06-01 – 04-11-01, Canada XLIX Biennale Di Venezia, p. 4.

• 28 – KÖLLE B., dans BAERWALD W. (dir.), *The Paradise Institute – Janet Cardiff & George Bures Miller*, 10-06-01 – 04-11-01, Canada XLIX Biennale Di Venezia, p. 16.

• 29 – « Un site de Cardiff n'est pas statique; c'est un réseau de références et de relations multiples qui se situent entre l'espace intérieur du promeneur et l'environnement extérieur. Le corps se déplaçant dans l'espace n'est pas guidé par le contrôle que lui impose l'œil (comme de Certeau l'a mis en lumière). Le promeneur utilise son *œil aveugle*, forme de connaissance corporelle et viscérale. [...] Il s'agit d'une expérience double qui prend place sur deux plans étroitement imbriqués : d'une part celui des mouvements du corps dans l'espace et de l'autre celui du déroulement de la forme narrative. » ZYMAN D., dans SCHAU B M. (dir.), *Janet Cardiff – The Walk Book*, Thyssen-Bornemisza Art Contemporay, Vienne, 2005, p. 11.

Plus intéressant encore, elle donne l'impression au spectateur d'être immergé dans l'événement et dans un environnement. Ce faisant, elle montre aussi le processus.

Cardiff nous aide à mieux comprendre les effets de présence, car elle nous place dans des conditions d'expérimentation idéales pour les analyser. Les effets de présence surgiraient en ce point de friction entre soi et le monde, en un lieu où se fictionnalisent les sensations d'espace et de temps. En dépliant la réalité et en rendant concrets l'espace sonore et le son, Cardiff rend le spectateur sensible aux différentes couches qui constituent habituellement le réel. Elle pousse son état de conscience plus loin (et le modifie). La réalité devient absorbée, rendue, dans un espace hyper personnalisé qui intensifie la conscience de soi plus encore que celle de la réalité environnante. En émerge une réalité autre, hybride, faite à la fois de réel et de virtuel.

En conclusion, nous pourrions dire que l'effet de présence apparaît de plus en plus comme le résultat d'une expérimentation qui :

- Met en jeu l'homme au sein de ses propres représentations. Par lui, le sujet fait l'expérience de son être-au-monde. Cette expérience fait appel à la fois au domaine de la pensée et à celui de la mémoire qui opère en l'absence de l'objet.
- Fait appel à un coefficient charnel. En effet, qui dit environnement immersif dit aussi expérimentation pour le public, donc corporéité. Il y a, dans tout *effet de présence* perçu par le spectateur, un coefficient charnel qui est en jeu. Le corps est interpellé par le biais des organes (œil, oreille), un corps qui est à la fois l'élément nécessaire et l'obstacle puisque doté d'une certaine opacité. C'est lui qui perçoit, mais c'est aussi lui qui filtre. Il est à la fois le médium indispensable et l'obstacle puisqu'il est opaque et que la perception passe par lui. Sans doute peut-on observer dans ce travail du sujet un processus d'automatisation croissante du corps qui rend sensible le dispositif de perception³⁰.
- Est lié à la perception. Il est sensation, plus que représentation. On pourrait dire qu'il n'est pas dans l'acte d'apparition de l'objet mais dans la perception de cette apparition. C'est ce rapport premier à la perception qui donne le sentiment au spectateur qu'il y a bien partage d'un espace et d'un temps commun qui est celui du présent³¹.
- Comme l'explique Weissberg, si l'on suit Bergson³², cette perception, ne serait plus « centripète (de la perception à l'idée) mais centrifuge. Elle va

• 30 – L'image est montrée comme dispositif et non comme produit. C'est la visibilité du processus d'imagination au sens propre, de sa révélation, qui fait effet de présence.

• 31 – On peut imaginer un effet de présence avec des figures qui s'inscrivent dans le passé mais dans ce cas, c'est le spectateur qui est transporté dans cette réalité-là.

• 32 – BERGSON H., *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*, Paris, PUF, [1896] 2008.

de l'idée à la perception, par projection extérieure d'une image activement conçue, analogue à l'objet et qui vient épouser sa forme. La perception est une prédiction mobilisant la mémoire, prédiction qui vient chercher dans l'épreuve réelle son ajustement à l'objet : voir, c'est revoir et prévoir³³ ». La présence a donc à voir avec le réel.

- Met en éveil, en « appel », les sensations. Parmi les sens appelés, le plus important est la vue, qu'elle soit « effective » et vienne cautionner l'impression ou qu'elle soit « par défaut », je veux dire par-là que voir (savoir) qu'il n'y a rien peut amplifier l'état de présence. Cette importance de la vue est à souligner car c'est elle qui permet de marquer la ligne de partage entre la présence effective et l'effet de présence (si l'on se fie seulement à l'ouïe, les personnages sont présents. Ce n'est que parce que le regard indique clairement leur absence, que l'effet de présence se met en place)³⁴.
- Avec l'effet de présence, il y a un processus d'autonomisation croissante de l'image en la montrant comme dispositif et non plus comme produit. C'est la visibilité du processus d'imagination au sens propre, de sa révélation qui fait effet de présence puisqu'elle rend sensible le dispositif de perception. En fait, tout l'art contemporain joue sur la réalisation de cet effet de présence comme interrogation. Il joue sur les troubles, les effets, les ruptures et travaille toutes ces zones troubles qui montrent notre perception en action, soit que l'artiste nous appelle à expérimenter des formes de perception particulières, soit qu'il nous soumet au leurre. Dans tous les cas, le spectateur est appelé à s'interroger sur le processus. Il est pris au jeu de ses propres sens qui le trompent.

Il y a bien, pour le spectateur, partage d'un espace et d'un temps communs qui est celui du présent. Sans doute serait-il possible d'imaginer une présence (ou un effet de présence) avec des figures qui s'inscrivent dans le passé mais, dans ce cas, il serait possible de dire, pense Weissberg, que c'est le spectateur qui est transporté dans cette réalité-là. Guillaume Apollinaire, dans sa « fiction littéraire » parlait d'un toucher à distance³⁵.

• 33 – WEISSBERG J.-L., *op. cit.*, p. 210. Ainsi en est-il pour Bergson, pour qui, continue Weissberg : « On peut figurer le système de la reconnaissance perceptive par une sorte de membrane, sensible sur ses deux faces. Les organes des sens impriment, par devant, l'image d'un objet réel. Les centres d'images internes manifestent, par derrière, l'influence d'un objet virtuel. Les schèmes virtuels offrent alors leurs mouvements à la réception des impressions d'origines externes. » *Ibid.*

• 34 – Comme le note Merleau-Ponty dans son étude sur le visible et l'invisible, la vision permet au sujet de se penser pensant, de se représenter pensant. En percevant, en voyant, non seulement le sujet voit les choses et les crée pour lui mais en même temps il se crée lui-même. Voir MERLEAU-PONTY M., *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964.

• 35 – Exemple cité par Weissberg qui ajoute que cette situation induit un « trouble de la situation spatiale ». WEISSBERG, *op. cit.*, p. 38.

Ce qui nous amène à la définition suivante : *L'effet de présence est le sentiment qu'à un spectateur que les corps ou les objets offerts à son regard (ou à son oreille) sont bien là, dans le même espace et le même temps que ceux dans lesquels il se trouve, alors qu'il sait pertinemment qu'ils sont absents.*

Il joue sur les ruptures et travaille toutes ces zones troubles qui montrent notre perception en action, soit que l'artiste nous appelle à expérimenter des formes particulières de perception, soit qu'il nous soumette au leurre. Dans tous les cas, le spectateur est appelé à s'interroger sur le processus. Il est pris au jeu de ses propres sens qui le trompent. L'écart entre le réel et l'imaginaire est aboli³⁶.

Bibliographie

- BAERWALD W. (dir.), *The Paradise Institute – Janet Cardiff & George Bures Miller*, 10-06-01 – 04-11-01, Canada XLIX Biennale Di Venezia.
- BERGSON H., *Matière et mémoire. Essais sur la relation du corps à l'esprit*, Paris, PUF, [1896] 2008.
- BERGSON H., *La pensée et le mouvant. Essais et conférences*, Paris, PUF, [1934] 1985.
- FARCY G.-D., PRÉDAL R. (dir.), *Brûler les planches, crever l'écran*, Paris, L'Entretemps, 2001.
- FÉRAL J., *Mise en scène et jeu de l'acteur*, Montréal, Paris, Jeu/Lansman, 1997 (tome 1), 1998 (tome 2).
- FÉRAL J., *Mise en scène et jeu de l'acteur*, Montréal, Québec Amérique, 2007 (tome 3).
- FLEMING M., « Janet Cardiff », dans *L'Encyclopédie canadienne* en ligne : [<http://www.encyclopediecanadienne.ca/index.cfm?PgNm=TCE&Params=F1ARTF0009772>].
- MERLEAU-PONTY M., *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964.
- NOËL B., *Le lieu des signes*, Le Muy (France), Éditions Unes, 1988.
- SACKS O., *L'homme qui prenait sa femme pour un chapeau*, Le Seuil, 1992 [Summit Books, 1985].
- SCHAUB M. (dir.), *Janet Cardiff – The Walk Book*, Thyssen-Bornemisza Art Contemporay, Vienne, 2005.
- WEISSBERG J.-L., *Présences à distance, déplacement virtuel et réseaux numériques, pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan, 1999.

• 36 – Bien sûr, ce rapport à la présence se décline de façon différente et est modifié lorsque sur scène, performeur et technologie se partagent le devant de la scène, et doivent dialoguer.

La présence comme concept théâtral

Dans le champ des arts du spectacle et du théâtre, plus spécifiquement, la notion de présence prend des sens variés selon les metteurs en scène. Difficile à cerner, répondant à des acceptions différentes, celle-ci inspire des définitions multiples, voire contradictoires.

En effet, interrogés sur cette question¹, certains metteurs en scène y voient une faculté exceptionnelle donnée uniquement à quelques-uns (Jean-Pierre Ronfard parle à ce propos de « grande injustice », de don) dont la nature serait insaisissable. Perçue par d'autres comme un état de grâce, comme une qualité animale voire comme une forme de sex-appeal (Richard Foreman), elle est aussi charme sexuel (Georges Lavaudant) et évoque alors une force d'attraction du regard et un rayonnement de la personne, une puissance qui impose au spectateur le rythme respiratoire de l'acteur (Jacques Lassalle). Dans tous les cas, elle semble bien liée à la personnalité de l'acteur et se manifeste essentiellement dans son jeu.

Qualité innée, souvent indéfinissable pour André Brassard, elle est, pour Jacques Nichet « une sorte de génie qui émane de l'étrangeté et de la générosité du comédien dans son rapport au public, qui y voit son double, la représentation étrangère de soi » ; mais elle peut aussi être charisme, un certain « mode d'être » (Irina Brook), quand elle n'est pas tout simplement un « intérêt pour les autres » (Peter Sellars), ou une profonde volonté de communiquer (Dario Fo).

À l'autre extrême figurent les metteurs en scène pour lesquels la présence est le résultat d'une technique maîtrisée (Joanne Akalaitis, Eugenio Barba, pour qui l'on peut construire la présence, Anatoli Vassiliev, Katie Mitchell, selon laquelle la présence est une technique qui permet de représenter quelqu'un d'autre ou Pol Pelletier qui affirme que la présence est plutôt « conscience du corps » qui s'acquiert par des méthodes précises de travail physique). Se lisant comme une « cohérence entre le corps d'un acteur, son visage, son système phonique et son imagination » (Jean-Pierre Vincent), elle est aussi une certaine fluidité dans la personne (Alain Knapp) ou un accord avec soi-même (Robert Lepage).

Elle implique aussi que l'acteur disparaît derrière le personnage, lui laisse toute la place. Elle est alors « répression de l'ego, absence du soi » (Jean Asselin), « absence de personnalité » (Georges Lavelli) et nécessite que « la personne privée de l'acteur ne pren[ne] pas la place du personnage qu'il interprète ». La présence est enfin « absence de résistance » (Brigitte Haentjens) car « les acteurs qui ne résistent pas, qui s'abandonnent, qui renoncent à leurs motivations narcissiques ou qui les subliment dans une pratique artistique sont des acteurs plus présents ».

Mais pour tous, la présence est engagement, don de soi, vérité (Djanet Sears, Peter Sellars, Anne Bogart). Elle implique le déséquilibre, la mise en danger (Richard Schechner).

• 1 – Voir FÉRAL J., *Mise en scène et jeu de l'acteur*, Montréal, Paris, Éditions Jeu, Éditions Lansman, 1997 (tome 1), 1998 (tome 2), réédités en 2001 ; *Voix de femmes*, Montréal, Éditions Québec Amérique, 2007 (tome 3).

Il faut retenir de ce parcours en pointillé que la notion de présence est fondée sur certains paradoxes, le premier étant qu'elle est une qualité à la fois innée, donnée en cadeau à certains mais perfectible. Cela ne l'empêche pas d'être le résultat d'un travail de recherche sur soi et d'un processus de formation. Faite autant d'expression que de retenue, elle se lit comme cohérence entre l'intériorité de l'acteur et l'expression de celle-ci dans son corps et au travers du personnage. Elle est donc harmonie.

J. F.

*

Joanne Akalaitis : Je désire que tous les acteurs aient de la présence sur scène. [...] Parfois, un acteur arrive en répétition et l'on se dit qu'il ne semble pas très intéressant. Et puis, quelque chose se déclenche et se développe au fil du travail. [...] Mon rôle est précisément d'amener tous les acteurs à avoir de la présence sur scène. La présence peut se développer en cours de travail (3, p. 65).

Gabriel Arcand : C'est un mot galvaudé. « Présent » signifie avant tout « être visible » ; on est présent ou absent ! Stanislavski parlait des acteurs qui sont sur scène mais qu'on ne voit pas. L'acteur doit donc être « vivant », et non pas mort ni stéréotypé. [...] « Vivant » veut aussi dire que la personne privée de l'acteur ne prend pas la place du personnage qu'il interprète, mais qu'il cherche humblement sa correspondance avec lui, avec ses mots, avec son caractère, extérieur et intérieur. La présence se manifeste lorsque l'acteur a mis de côté sa personne privée grâce à un authentique effort artistique. Il s'agit d'un don véritable à accomplir, ce n'est pas une figure de style. Dès que les calculs personnels de l'acteur remontent à la surface, les tensions superflues réapparaissent dans son corps, ainsi que les dérapages de son attention (2, p. 62).

Jean Asselin : Quant à la « présence », je dirais qu'elle se définit par son contraire : la répression de l'égo, l'absence du soi. Le personnage est un sursoi, un soi collectif aussi. [...] Je dirais que l'interprète est présent lorsque je peux m'y projeter comme sur un écran. Il est potentiellement mon corps et virtuellement mon esprit (2, p. 83).

Martine Beaulne : Il y a des acteurs qui ont naturellement une présence ; d'autres en ont plus que d'autres. Ils ont ce don au départ. [...] Pour qu'il y ait présence, il faut que l'acteur ait toujours une tension intérieure pour garder le spectateur en haleine. [...] L'acteur qui relâche entièrement cette tension devient plat, sans contours, sans dimensions (1, p. 85).

Eugenio Barba : Qu'est-ce que la présence ? C'est ce qui agit sur le spectateur. À partir de là, on peut se demander s'il existe une technique qui permette à n'importe quel acteur d'agir sur les spectateurs [...]. Là, il faut s'orienter sur les genres performatifs codifiés. Si l'on regarde par exemple un danseur classique, même s'il n'est pas une grande

étoile, s'il n'est pas Nouréïev, même au début de sa carrière, la manière dont il bouge, dont il se déplace sur scène va attirer notre attention beaucoup plus qu'une personne qui, sans technique, essaie juste d'y marcher. [...] Nous nous rendons compte alors que cette présence que le danseur a bâtie est une présence artificialisée. Nous nous rendons compte qu'il a bâti un corps artistique, c'est-à-dire artificiel, puisque art et artifice sont complémentaires. En même temps qu'il a bâti ce corps artificiel, il a reconstruit certaines lois fondamentales de l'organicité, de ce qui est vivant. Toute la technique de la présence, toutes les bases sur la manière de recréer la vie sur scène, de manière à toucher le système nerveux du spectateur – telles que les différentes traditions les ont condensées dans certains principes qui sont transculturels –, on peut les retrouver dans l'armature de n'importe quel genre ou style : le ballet classique, le mime, les différentes formes de théâtre parlé ou chanté. Derrière tous les choix esthétiques, il existe, identique pour tous les acteurs et les danseurs, le même problème : comment animer leurs mots et leur dynamique, comment les rendre vivants de manière à devenir crédibles. La crédibilité, c'est le mot fondamental. Comment faire en sorte que les spectateurs nous croient de manière qu'ils se laissent entraîner dans cette rivière de changements, de vibrations énergétiques qui constituent justement la vie [...], de telle sorte qu'ils commencent à dépasser ce qui est la littéralité de ce qu'ils voient. Le spectateur voit des personnes qui sont habillées d'une certaine manière, qui parlent, il connaît leur nom. Mais les acteurs doivent dépasser cela, afin que le spectateur voie autre chose, une chose qui n'est pas seulement connaissance intellectuelle, mais qui est enracinée dans son système nerveux et fait appel à son énergie sensorielle, intellectuelle, physique, musculaire. On peut donc bâtir la présence. C'est le niveau élémentaire, de base, du spectacle. Ensuite, il y aura encore d'autres niveaux à construire : relations, contextes, enchevêtrement dramaturgique. Ça dépendra soit du genre performatif – danse moderne ou théâtre à textes – soit du tempérament de chaque artiste (2, p. 97-98).

Anne Bogart : C'est un vieux mot qui ne signifie plus rien, désormais. Les mots que j'utilise sont « éveillé », « en éveil », « violemment éveillé ». Le sens en est plus fort parce qu'il y a moins de sous-entendus reliés à ce terme. [...] Toutefois, même si ce terme est galvaudé, nous pouvons observer la différence qu'il y a entre les acteurs qui ont une présence et ceux qui n'en ont pas. [...] Un bon acteur est capable de s'impliquer profondément et énergiquement dans la situation et la temporalité de la fiction. Il est apte à traduire cette fiction en actions et à créer les espaces où il se trouve. Il sait aussi nuancer le moment présent par rapport à celui qui lui succède, alors que pour un acteur médiocre, tous les moments semblent identiques. En fait, les bons acteurs réussissent constamment à différencier [...] chaque instant (3, p. 77).

André Brassard : La présence est une qualité donnée à l'être humain, comme celle d'avoir beaucoup d'oreille ou de talent musical. Il y a des gens qui viennent au monde beaux, d'autres pas. Certains ont de petits doigts et ne pourront jamais jouer du violoncelle. La présence, c'est un peu pareil. C'est peut-être chimique. Il y a des

organismes, des métabolismes qui, dans certaines circonstances, de stress par exemple, deviennent très présents. [...] Parfois, on a ces ressources en soi, et il suffit de circonstances extrêmes pour les révéler. Le théâtre est aussi une expérience extrême. [...] Je compare la présence à la beauté, parce que les critères d'appréciation de la présence comme ceux de la beauté changent. À une certaine époque, on trouve que tel acteur a une présence incroyable et, cinquante ans plus tard, on peut trouver que cette même personne est pleine de tics (1, p. 115-116).

Irina Brook : C'est quelque chose d'indéfinissable, d'antérieur pourrions-nous dire au rôle même. Cela vient de la beauté intérieure, de la personnalité de la personne. [...] La présence d'un acteur émane de quelque chose à l'intérieur de lui qu'il veut transmettre et partager, quelque chose de lui-même qui fait que c'est une personne intéressante (3, p. 99-100).

Cristina Castrillo : Dans mon vocabulaire de travail, je n'utilise pas le mot présence. À vrai dire, je ne saurais pas définir cette notion. [...]

J'utilise souvent le mot crédible, par contre, pour désigner une action ou un contenu, même si ceux-ci sont construits et artificiels. Si quelque chose est digne de foi et vrai, on y adhère, on y porte le regard et on est encouragé à s'en approcher. Mais sait-on si cela a quelque chose à voir avec la présence? (3, p. 118-119).

Nona Ciobanu : La présence sur scène résulte du lien qu'entretient l'acteur avec tous les phénomènes qui l'entourent. S'il est « déconnecté » de quelque façon que ce soit et qu'il oublie l'essence des choses – je veux parler ici des éléments de base tels que l'air, l'eau, le feu et la terre –, alors il ne pourra pas créer un personnage qui soit vraiment humain. La présence scénique irradie dans toutes les directions et n'émane pas seulement des situations ou des conflits susceptibles de révéler le personnage. [...] La présence se sent par une sorte de tension difficile à décrire. Je l'expliquerais par un exercice très simple que j'ai parfois proposé aux acteurs : ils doivent marcher sur une distance de deux mètres seulement, mais en imaginant qu'ils traversent non pas deux mètres, mais bien un univers entier. Ils irradient alors d'une tout autre façon, car ils sont « connectés » à quelque chose de plus riche. [...] La tension inhérente à la présence est fortement liée à l'énergie, à la conscience du « centre » et à une certaine préparation de l'acteur. L'énergie n'est certes pas psychologique. C'est une conscience du corps, du corps physique, du corps spirituel et du corps comme mémoire, une écoute de ses propres pensées... [...] L'acteur doit, pour ce faire, travailler l'énergie et être à l'écoute de ses sens. [...] Il ne faut garder que des repères qui soient essentiels. Faire du théâtre, c'est créer le temps nécessaire pour être présent. Si l'on arrive à créer ce temps, avec l'énergie et la tension qu'il implique, on peut alors créer un espace. La tension invisible ne se décrit pas mais, paradoxalement, c'est la plus grande qualité d'un acteur. [...] Dans cette présence réside le miracle du théâtre et son essence. S'il n'y a pas cela, alors il n'y a pas vraiment de théâtre. (3, p. 139-140).

René Richard Cyr : Cette notion de présence, de charisme, est très personnelle, très individuelle. [...] Je crois aussi à la profondeur de la concentration. [...] L'acteur veut être aimé et tire plaisir d'un certain exhibitionnisme. Il y a quelque chose de merveilleux chez un acteur qui sait que le public est là. Est-ce que le charisme, cette présence puise à une technique? [...] Sans doute, mais [...] s'il n'y a pas – ce sont toujours des termes très religieux qui me viennent en tête – de communion avec le public, de feu sacré, d'état de grâce, alors il n'y a pas de présence. La seule explication du charisme ou de la présence, c'est l'envie d'être là. S'ajoutent à l'envie d'être là, la faculté d'abandon et la générosité, le don de soi (1, p. 133-134).

Emma Dante : [J]e crois fondamentalement qu'un acteur doit posséder la capacité de saisir la présence d'un monde parallèle. Il doit ensuite transmettre ce monde à travers une gestualité et un regard capables de provoquer chez les spectateurs une sorte de court-circuit [...]. Quant à la notion d'énergie, je ne peux que l'associer aux éléments suivants : nerfs solides, tension et entraînement des muscles (3, p. 162).

Mercedes de la Cruz : Je préfère parler de talent. Le talent est un don de Dieu. C'est une capacité particulière de transmission et de projection. Parfois, l'acteur ne sait même pas qu'il possède cette faculté (3, p. 151).

Dario Fo : Je crois que la présence est, à l'origine, quelque chose de naturel. Comme dans la vie. Dans la vie, il y a des gens qui arrivent vers nous et dont on se dit d'emblée : « Ah! Quel visage! Quelle tête! » Ils projettent quelque chose, soit par leurs gestes, soit par leur façon d'être et on les remarque, alors que d'autres, on ne les voit pas. On se dit : « Ah! Il y avait quelqu'un là avec un grand chapeau rouge et de grandes moustaches? » Eh bien! On ne l'a même pas vu. Tel autre avait des décorations, il était habillé comme un roi. On ne l'a pas remarqué non plus, alors qu'un pauvre qui n'a presque rien, qui est sans chapeau, sans décorations, on le remarque tout de suite. Mais, attention! Je parle du premier contact, de l'impact initial qui fait qu'on remarque tout de suite quelqu'un, mais cet impact n'est pas suffisant. Il faut ensuite être en mesure de le soutenir. Et alors, c'est une question de respiration. Cela vient aussi d'une volonté de communiquer. C'est là, vraiment, la magie. Il faut avoir une grande volonté de participer aux choses, de communiquer, et une certaine pudeur. [...] C'est à cause de cette pudeur dans le jeu de l'acteur que le public demeure très attentif et en redemande (2, p. 123).

Richard Foreman : La présence est une qualité animale, comme le sex-appeal. C'est probablement du sex-appeal. [...] Je crois qu'il s'agit en fait d'un résultat statistique. À la base, il s'agit d'un nez, de quelque chose qui nous rappelle notre mère, d'une lumière dans le regard. Statistiquement, certaines personnes possèdent suffisamment de ces éléments pour attirer beaucoup d'entre nous. Je crois qu'elle est liée (la présence) à l'arrogance de l'acteur, à ce qui lui fait dire : « J'habite mon espace, mon espace psychique, et je veux que personne ne le contrôle à part moi. Je contrôle mon espace

spirituel. » Il me faut admettre toutefois que certaines personnes pensent de cette façon et qu'elles n'ont aucune présence (1, p. 158-159)

Jill Greenhalgh : La question de la présence rejoint celle de l'énergie ; il n'y a pas de différence entre ces deux notions. [...] [L]a présence se situe dans les oppositions, dans la résistance entre les opposés. L'énergie est un potentiel d'abord reconnu, puis travaillé, puis mis en forme, puis dirigé, puis libéré, etc. C'est ce mécanisme en constant mouvement qui crée la présence, alors que l'énergie non-contrôlée n'est que chaos (3, p. 183-184).

Brigitte Haentjens : La présence est un concept mystérieux. Il y a des acteurs qui se risquent plus que d'autres, qui « brûlent » plus que d'autres. C'est une question de talent mais aussi d'engagement. Plutôt que de présence, peut-être faudrait-il parler d'absence de résistance : les acteurs qui ne résistent pas, qui s'abandonnent, qui renoncent à leurs motivations narcissiques ou qui les subliment dans une pratique artistique sont des acteurs plus présents (3, p. 198).

Helgard Haug : Ce qui importe, c'est qu'ils [les interprètes] ne jouent pas. [...] Ils [...] parlent aux gens sans jouer de rôle, sans dire un texte ou sans raconter une histoire ; ils sont eux-mêmes sur scène et portent leur propre histoire. Mais après quelques représentations [...], un grand danger survient, car ils risquent de devenir acteurs. Puisqu'il y a répétition, une légère distance apparaît entre ce qu'ils sont sur scène et ce qu'ils sont dans la vie. [...] Nous devons soit arrêter de présenter le spectacle, soit trouver de nouvelles idées. C'est le risque que nous prenons (3, p. 217).

Alain Knapp : [L]'artiste, quel qu'il soit, dans quelque domaine qu'il exerce son art, est plus riche de ce qu'il ignore que de ce qu'il sait. Il y a probablement quelque chose qui, à l'insu même des personnes, émane de cette ignorance dans la présence au jeu. Je préfère au mot disponibilité, qui me paraît passif, le mot fluidité. Il me semble qu'il y a quelque chose de fluide dans la personnalité de celles et de ceux qui ont de la présence. C'est-à-dire qu'ils ont en eux le minimum d'obstacles à l'expression de différentes formes de personnages. [...] Être présent au jeu, c'est être en mesure, encore une fois, de saisir dans la fraction de seconde ce qui se fait, ce qui se dit, et de produire à son tour de la parole et du mouvement révélateurs d'identité. On est toujours dans le mouvement : action, réaction, action (1, p. 174-175).

Jacques Lassalle : Est présent l'acteur qui, sans qu'il le sache, impose son propre rythme cardiaque, son propre rythme respiratoire aux spectateurs. [...] C'est l'acteur auquel on s'abandonne et c'est en même temps l'acteur qui vous donne les moyens de vous reprendre et de vous tenir à distance. C'est une dialectique très serrée. Si on n'est que distance au théâtre, si on n'est que retrait, il ne se passe rien. La présence, techniquement, c'est cette espèce d'extraordinaire adhésion, coïncidence d'un corps, d'un geste, d'un déplacement et

d'un dire avec l'espace et le temps de la représentation. C'est aussi parfois une manière d'absence, de distraction intérieure. [...] Très franchement, je crois que c'est un don. Cela peut se développer, mais il ne faut pas que cela se sache. Un acteur conscient de sa séduction, du pouvoir qu'il exerce, est un acteur déjà considérablement altéré. L'important est qu'il ne le sache pas trop, car la présence dont nous parlons c'est aussi l'innocence, c'est une enfance préservée. C'est l'art d'être ce que je ne sais pas que je suis, [...]. La stratégie de séduction consciente, chez l'acteur, mène souvent à la pire des impasses (1, p. 197-198).

Georges Lavaudant : Il y a indéniablement des gens qui ont une présence. [...] Mais je crois que c'est leur vie qui la fabrique, pas le jeu au théâtre. Cela ne veut pas dire que ce soient de bons acteurs, mais ils ont de la présence. [...] Cela n'a rien à voir avec le théâtre, c'est plutôt un charme sexuel, une bizarrerie physique, un autisme, des choses non-dites. Enfin, ces choses sont très curieuses, elles sont plutôt ce qu'on projette sur l'acteur sans que lui-même ait besoin de se mettre au travail. Ça peut être un grain de voix car, très curieusement, la voix est peut-être une des choses qui donnent le plus de présence à certains acteurs (2, p. 137).

Jorge Lavelli : On dit souvent d'un acteur qui a de la présence qu'il joue une image, qu'il défend une image, ce qui est encore autre chose. [...] Il y a beaucoup de gens dont on dit qu'ils ont de la présence parce qu'ils ont cette sorte de continuité dans leur image de marque. Pour moi, la personnalité c'est le contraire de cela. La personnalité, c'est le manque de personnalité. Au fond, c'est la personne qui peut être autre chose et que vous ne reconnaissez pas par sa présence mais par sa transformation, sa métamorphose. Ce sont ces changements qui sont intéressants et qui donnent la présence à l'acteur, c'est-à-dire la multiplicité, la chose inattendue, variée, inexplicable, qui est le propre de l'acteur. Donc la vraie personnalité, c'est l'absence de personnalité, et cela n'a rien à voir avec cette image que peut avoir souvent quelqu'un comme Alain Delon, dont on dit qu'il a une très grande présence, mais qui est toujours le même. Parce que c'est une présence qui est soignée et par laquelle il veut véhiculer quelque chose. On croit que c'est la personnalité, mais c'est une image (1, p. 208).

Robert Lepage : N'importe qui peut avoir de la présence et du charisme sur une scène dans la mesure où il est en accord avec ce qu'il fait. [...] Je ne crois pas [...] qu'il y ait de bons ou de mauvais acteurs. Il y a peut-être des acteurs qui ont énormément de charisme. Mais être acteur, cela exige tellement de détente et de calme pour raconter les choses et être changeable et transformable! Cette détente et ce calme viennent du savoir; pas du savoir absolu, mais du savoir de ce qu'on fait. [...] C'est là qu'apparaît le charisme d'un acteur, il me semble : lorsqu'il entre dans un terrain riche qu'il connaît et sur lequel il a un parfait contrôle et où, quoi qu'il arrive, il va pouvoir trouver une réponse (2, p. 179-180).

Iouri Lioubimov : Il existe aujourd'hui des moyens, des appareils qui permettent de déterminer si une personne a une forte énergie et une volonté forte. Si tel est le

cas, on peut l'accepter comme comédien. Mais si cette personne n'a pas de force de volonté, alors il faut la congédier comme acteur. On n'a pas le choix. Si elle n'a pas de présence, il faut qu'elle s'en aille. Qu'elle n'entrave pas le travail de celui qui sait retenir l'attention du public. Et c'est la volonté qui retient le public : la volonté et le savoir-faire. La volonté du comédien et sa capacité à avoir de l'énergie pour tenir l'attention du public. C'est ça le don du comédien. [...] S'il est là, tout est parfait. S'il n'est pas là, rien ne se passe (1, p. 223).

Stéphanie Loïk : L'acteur qui a une présence a quelque chose en plus, on ne sait pas très bien quoi. Il attire le regard. Cela peut être une beauté particulière, pas une beauté classique, mais une beauté intérieure qui se dégage. Pour ma part, je suis plus attentive aux gens qui sont intimidés, je les regarde plus facilement. La présence sur le plateau et la présence dans la vie, ce n'est pas la même chose. Il y a des gens qui montent sur un plateau et qui nous éblouissent alors que dans la vie, ils sont modestes. Les deux vont souvent de pair. Il y a des acteurs pour qui la scène est un enjeu évident. Ce sont eux qui m'intéressent, ceux qui ont un besoin absolu de jouer, sans savoir pourquoi ils le font (3, p. 249).

Gilles Maheu : La présence, c'est l'âme. C'est le divin d'un individu. Et quand je dis divin, ça inclut le bien et le mal. [...] La présence pour moi est sexuée. [...] Je ne sais même pas si ça m'intéresse de parler rationnellement de la présence, d'essayer de la définir. [...] On ne donne pas de présence à un acteur, c'est lui qui se la donne. Tout ce qu'on peut lui donner, c'est un code de présence. Il apprend ce code, et il va le jouer. [...] La présence, elle, ne s'explique pas. Elle est propre à l'individu. Elle est propre à sa vie intérieure, à son vécu. [...] On dirait qu'ils ont une compréhension innée, intuitive de ce qu'on leur demande. Tandis qu'avec les autres, justement, je dois aller vers une sorte de code, sortir toutes mes grammaires, essayer par le biais du psychologique avant que ne se crée la forme (2, p. 200-201).

Daniel Mesguich : Je crois qu'il faut réinterroger le lexique de l'acteur. On parle de « présence » [...], mais aussi de concentration. Il faut que l'acteur se concentre, mais pas comme le tennisman qui va faire un service important. Au théâtre, [...] c'est très exactement le contraire. Si l'acteur se concentre, il va être totalement dans ce qu'il a à faire. [...] En revanche, ce qui reste, ce qui ne peut pas se concentrer, ce qui est plutôt de l'ordre de la distraction – la part distraite de l'acteur, la part qui est là en plus – ça c'est sa présence. Ce qui échappe à tout ce qu'il fait pendant qu'il est acteur, qu'il agit. Ça pourrait être son épaule droite pendant qu'il parle, un moment immobile. Cette épaule ne joue pas ; c'est un bout de présence. La présence au théâtre, c'est la part absente : c'est la part distraite. C'est tout ce qui s'est absenté alors que l'acteur est en train de faire quelque chose et qui est là, pur, « cru » comme dirait Artaud. Qui n'est pas en train de répéter, qui est là absolument. Ça, c'est la présence. [...] La présence se cultive, bien sûr, mais ça ne transforme pas quelqu'un, parce qu'on ne peut pas

vraiment transformer la personnalité de quelqu'un. On peut la polir. Il ne peut y avoir des cours de présence. En revanche, il peut y avoir des cours sur l'autre part, la part active. Et si on le fait avec le plus d'économie, de maîtrise et de force, alors l'autre part grandit, forcément. On n'a plus besoin d'utiliser tout son corps pour appeler au secours. Il suffit d'un geste ou d'un regard, et tout le reste est libre pour dispenser de la présence (1, p. 239-241).

Katie Mitchell : C'est d'abord une question de technique et d'habileté. Si l'acteur est en mesure d'imaginer très précisément où se trouve son personnage, les relations que ce dernier entretient avec les autres personnages, les images de son passé, ses souvenirs, et s'il sait également jouer ce que son personnage désire pour l'avenir, alors le public croira en ce qu'il est en train de faire. Lorsque les acteurs parviennent à jongler sans effort avec tous ces éléments, ils dégagent alors cette chose mystérieuse qu'est la présence. Celle-ci vient de la capacité d'imaginer des circonstances très précises. Le regard du spectateur est attiré par l'acteur qui possède ce don plutôt que par celui qui essaie d'impressionner. [...] Les informations relatives au personnage atteignent le spectateur à travers trois canaux principaux : la voix, le visage et le corps. [...] Cependant, je ne crois pas que la voix ait à voir avec le concept de présence. Ce dernier touche à la technique. L'acteur doit parfaitement posséder la technique de représenter quelqu'un d'autre (3, p. 269-271).

Jacques Nichet : « Je viens jouer pour vous. » L'acteur populaire s'ouvre sur le public, sur le peuple qui est rassemblé. « Je viens pour vous, je sais que vous êtes là et je vous représente. Je représente une part inconnue de vous. Vous êtes étranges, vous êtes étrangers à vous-mêmes, et je vous le montre. Je vous le joue. » La présence se trouve au croisement de cette générosité et de cette étrangeté que j'évoquais. [...] Il y a une grande part d'inné. C'est l'histoire de Mozart et de Salieri. La « présence » est une forme de génie. Une flamme secrète. [...] Il y a, dans l'acteur, quelque chose de généreux, parce qu'il se donne. Je dirais qu'un comédien qui ne se donne pas fait du vent. Le vrai acteur donne son corps, sa voix, sa présence, son temps. Il s'investit dans une action imaginaire (1, p. 256-257).

Pol Pelletier : [...] [A]utrefois j'utilisais beaucoup ce mot. Maintenant, je parle davantage d'arrêter le mental. Je parle de la conscience dans le corps. D'être là, de ne pas vouloir faire, mais de laisser faire. Je ne sais pas pourquoi j'ai cessé de me référer à la « présence ». Les grands états de présence, on les atteint par des méthodes de travail. Ce qui est très intéressant, c'est que toutes ces traditions orientales reposent sur un travail concret et précis avec le corps. Elles reposent sur des lois : on s'assoit comme ça, pas comme ça. On respire comme ça. L'approche est totalement empirique (2, p. 247-248).

Lorraine Pintal : Pour moi, le charisme part d'une impudeur. Quelqu'un qui n'a aucune pudeur dans la vie, qui a une acceptation totale de lui-même, transporte ce monde-là sur scène. Il faut ajouter à tout cela un tout petit détail très stanislavskien, celui d'être là

au moment présent. Cette qualité de concentration qui fait qu'on est là au moment présent, en accord avec le personnage occupant un espace devant un public, fait que l'aura grandit autour de soi (1, p. 276-277).

Claude Poissant : C'est un mot que je n'utilise pas ; je parle plutôt de charisme. [...] Le charisme est une lumière, le résultat de notre personnalité scénique. [...] En fait, à partir du moment où l'acteur a franchi toutes les étapes de compréhension et d'intériorisation d'une œuvre et d'un personnage, tout se tient, et cette fameuse présence surgit. Encore faut-il que le corps ait pris le temps d'appivoiser l'espace. Peut-être cette notion n'existe-t-elle qu'à partir du moment où l'acteur s'est trouvé lui-même ! En répétition, j'ai la certitude que ce charisme n'a d'intérêt qu'au moment où l'artiste a fait le lien du sens à l'espace. Et encore ! Le public est celui qui change tout, même l'espace, et qui appelle cette présence (1, p. 295-296).

Isabelle Pousseur : La présence est difficile à définir. Elle n'a pas nécessairement à voir avec la présence dans la vie, mais elle capte le regard, avant même que la bouche ne s'ouvre. Elle fait qu'on est attiré par le physique de quelqu'un, par sa façon de bouger, sa façon d'être (3, p. 295).

Magda Puyo : La présence, c'est une ouverture au moindre stimulus pouvant apparaître dans le processus de création et dans le dialogue entre la scène et le public. C'est une énergie déterminée qui permet d'être prêt à répondre aux stimuli. [...] Il faudrait également associer à cette notion celle de précision : la précision du regard, du geste, de la posture et de l'énergie sortant du corps. La présence a sûrement à voir avec la perception ; elle dépend toujours de la perception de celui qui regarde, influencée par la culture du spectateur, c'est-à-dire du récepteur (3, p. 309).

Franca Rame : La présence ressemble au charisme. [...] La présence est une qualité intérieure. Certains acteurs ont une personnalité imposante qui ne dépend pas de leur stature ou de la fréquence de leurs apparitions sur scène, mais de leur capacité à donner. [...] Il y a des acteurs qu'on voit souvent sur scène, mais qu'on ne remarque même pas. Quand Dario Fo a fait ses débuts au théâtre, il jouait un tout petit rôle et pourtant, les gens le remarquaient. L'important n'est pas d'avoir de grands rôles ; un acteur qui ne parle pas peut être tout aussi incisif (3, p. 324-325).

Jean-Pierre Ronfard : Ça, c'est le grand mystère, la grande injustice. Mais il faut l'accepter ! [...] C'est comme dans la vie, il y a des gens intéressants et d'autres qui ne le sont pas. C'est un talent (2, p. 291-292).

Banuta Rubess : Il arrive parfois qu'un acteur réussisse à remplir l'espace simplement en marchant, tandis que d'autres n'ont pas cette faculté. Ces derniers sont cantonnés dans des rôles secondaires, parce qu'ils n'ont pas le même type de présence. Cependant, les

acteurs qui dégagent une très forte présence peuvent être quelque peu dangereux, parce que souvent, ils ne réussissent pas à jouer avec d'autres acteurs. C'est comme s'ils affirmaient sans le dire explicitement : « Regardez-moi! Regardez-moi! » Ils ont l'impression qu'ils doivent porter la pièce à eux seuls. Si un acteur joue le rôle principal et que, dans cette pièce, tout émane du rôle principal, alors cette présence prend du sens (3, p. 344-345).

Richard Schechner : Il y a bel et bien quelque chose qui s'appelle la présence de l'acteur vivant. Je pense que cette présence a à voir avec la notion d'éventualité. En d'autres mots, quand le spectateur réalise que l'acteur peut non seulement changer ce qu'il est en train de faire, mais qu'il peut aussi être le maître de ce changement, qu'il n'a pas à changer, mais peut éventuellement le faire, à ce moment-là l'acteur a de la présence. Par contre, si le spectateur sent que tout changement effraie l'acteur et risque de détruire la représentation, il n'y a pas de présence. En fait, l'acteur joue avec le danger, et c'est le danger qu'il génère qui crée la présence (2, p. 307-308).

Elisabeth Schweeger : La présence est un type de charisme; certains l'ont, d'autres pas. Certains acteurs montent sur scène et la remplissent totalement, alors que d'autres ne la remplissent pas. Mais la présence ne s'explique pas (3, p. 362).

Djanet Sears : [J]e crois que l'engagement ajoute quelque chose à la présence. Certaines personnes naissent avec de la présence, d'autres apprennent à la développer. La présence s'accroît lorsque l'artiste – et l'acteur, tout particulièrement – parvient à augmenter son niveau de concentration. Plus l'engagement est grand, plus le degré d'attention d'un artiste sur scène est élevé. Mon implication, à l'endroit d'un personnage et de ses sentiments – ma compréhension de ce dernier –, contribue à rendre la pièce vivante. [...] Lorsqu'un acteur est véritablement plongé dans le moment présent, il est engagé pleinement et le public ne peut détacher les yeux de cette personne. [...] Il faut être ouvert à l'idée que le personnage occupe de 90 à 95 % de notre personne, dans ces moments-là (3, p. 382-383).

Peter Sellars : Je trouve toujours important qu'on comprenne la « présence » non seulement comme un terme de théâtre mais aussi comme une notion liée à notre manière d'être intéressé par les êtres humains et à ce qui nous intéresse en eux. [...] La présence est spirituelle. [...] Pour moi, la véritable présence surgit quand un individu a l'honnêteté de représenter ce qu'il ressent vraiment sans l'exagérer (2, p. 332-333).

Roxana Silbert : Certains comédiens ont du charisme. Cela ne s'apprend pas. Cela a quelque chose à voir [...] avec l'amour d'être sur scène. [...] Certains acteurs possèdent cette présence avec force, d'autres pas. Je répète que cela a à voir avec le besoin d'être sur scène et la volonté de tenir compte de ses origines. Je ne sais le dire autrement. C'est quelque chose qui se sent (3, p. 398).

Philippe Sireuil : La présence, le magnétisme, l'aura, le poids de l'acteur – autant de synonymes pour exprimer maladroitement ce qui nous attire vers lui, ce qui nous fascine en lui – tiennent de cette alchimie mystérieuse qui fait un jour d'un acteur, un grand acteur. Je me demande en fait si la présence de l'acteur n'est pas inversement proportionnelle à sa capacité d'absence, c'est-à-dire à sa capacité de faire tout en ne faisant (en apparence) rien. Déjouer, plutôt que « jouer » – Goethe disait : « Rien ne sert de faire, il faut d'abord être. » Peut-être est-ce cela, le secret de la présence (1, p. 328).

Téo Spsychalski : La notion de « présence », avec le temps, est devenue malheureuse au théâtre. [...] Évoquée devant l'acteur, elle provoque immédiatement chez lui l'attitude forcée de vouloir être présent et de le montrer (de le prouver). L'acteur commence alors à jouer sa présence. Il adopte un regard fort et général, augmente la tension, prétend avoir une personnalité forte qui devient par conséquent envahissante. C'est absurde. [...] Or, lorsque l'acteur sait agir sans démonstration, il est présent ; et quand il ne sait pas agir avec une énergie juste, aucune présence forcée et volontariste ne l'aidera – mais attention : il ne faut pas pour autant confondre cette notion avec d'autres telles que l'attention, la concentration, la continuité, le calme, le regard, etc. ; toutes ces notions sont techniquement valables et importantes (1, p. 346-347).

Claudia Stavisky : Je crois que la présence vient [...] d'un talent d'abord [...]. Quand ce talent-là est allié à un travail extraordinaire, c'est mieux. [...] [Q]uand on allie le travail à une technique prodigieuse qui fait qu'on sait exactement comment prendre un texte et le modeler, comment avancer à l'intérieur d'un texte, comment le dévoiler, le pénétrer, et qu'on ajoute à cela vingt ou trente ans de métier, alors là, évidemment, on arrive à des miracles comme celui de Nada (3, p. 412).

Polly Teale : Lorsque nous sentons une forte présence chez un acteur, c'est parce qu'il y a quelque chose en lui qui va au-delà de l'impression de surface. Il laisse alors entrevoir ce qui est normalement caché et qui, d'une certaine façon, devient palpable. La présence n'a-t-elle pas une dimension sensuelle ? Des exercices peuvent développer la sensualité et la présence physique du comédien dans l'espace, de telle sorte que le spectateur puisse les ressentir, lui aussi. [...] Les bons acteurs ont une disponibilité émotionnelle qui nous permet de nous reconnaître très profondément en eux (3, p. 423).

Catrine Telle : Le talent peut être développé par la régularité dans le travail. La présence est donnée dès le départ, d'une certaine façon. Mais je dirais qu'en effet, c'est un autre nom donné au talent (3, p. 444).

Gilberte Tsai : C'est une question importante, parce que je pourrais presque dire que je choisis les acteurs en fonction de leur présence dans la vie. Je me demande d'ailleurs s'il ne faudrait pas parler plutôt d'authenticité. Dans l'histoire personnelle de l'acteur, il y a toujours une chose qui va déterminer ce qu'il fera plus tard. Son trajet est lié à cette

chose-là. L'authenticité se mesure dans l'engagement qu'on peut sentir dans la vie de l'acteur : ses choix artistiques ou politiques, d'où il vient, quelle est sa vie. Tout ce qui le constitue, en fait (3, p. 457-458).

Philippe Van Kessel : La présence serait peut-être comme une forme de prise en charge d'un mouvement qui paraît parfaitement justifié. C'est un mouvement tracé dans un espace donné qui semble juste, qui constitue ce que l'on pourrait appeler la vérité, la justesse du travail. Paradoxalement la présence vient d'une certaine retenue dans le jeu [...] (2, p. 354).

Monica Vaino : Les deux [l'énergie et la présence] sont d'ordre physique. L'énergie, c'est comme la vitalité : il faut apprendre à la contrôler et non à la réprimer. [...] [I]l faut d'abord pouvoir faire le vide, ne pas avoir de préjugés sur ce qui doit être. Au théâtre, l'acteur s'expose en entier, contrairement à ce qui se passe à la télévision ou au cinéma. Tout le corps doit irradier. Contrôler ne veut pas dire réprimer, mais donner au corps la possibilité d'exister même quand l'acteur ne dit ou ne fait rien. [...] Être présent, c'est faire entendre quand on est silencieux, c'est faire voir quand on est immobile (3, p. 476-477).

Jean-Pierre Vincent : La présence, c'est une cohérence, disons mystérieuse, tout simplement parce qu'il est difficile de l'expliquer avec des critères scientifiques. C'est une cohérence particulière entre le corps d'un acteur, son visage, son système phonique et son imagination. Il y a des cohérences instinctives supérieures à d'autres. Je prends par exemple un acteur de la Comédie-Française avec qui j'ai travaillé, Jean-Luc Boutté [...]. C'est un acteur absolument exceptionnel avant même d'avoir commencé à travailler, parce qu'il a un système phonique, que la vibration de sa voix touche n'importe qui à moins de vingt-cinq mètres, va au cœur du système auditif de l'autre, que la plastique de son corps, de son visage, correspond, selon des critères que je ne cherche même pas à expliquer, à ce système phonique. C'est qu'il a en plus une imagination parfaitement adaptée à ce que son corps, sa physiologie produit de toute façon et qu'il a su, en outre, au cours de sa vie, augmenter sa capacité imaginative, son sérieux, la diversité de son travail. Cette faculté se cultive, mais à vingt pour cent seulement. Pour les 80 % restants, c'est inné (1, p. 385).

Marianne Weems : Nos performances se concentrent justement sur la notion de présence ; le fait de mettre un être humain à l'intérieur d'une toile technologique permet d'observer ce qu'il advient de cette idée de présence humaine subitement transformée par la présence électronique créée par les technologies sur scène. La notion de présence est en train de changer, actuellement, et je crois que le fait d'avoir un acteur seul sur scène, dégagant une présence physique particulière, est quelque peu dépassé. L'identité et la présence de l'acteur sont véritablement métamorphosées par les nouvelles technologies (3, p. 488).

Iona Weissberg : C'est l'une de ces choses qu'une personne a ou n'a pas. C'est comme la personnalité : les gens sont charmants ou ne le sont pas. Je crois que, généralement, si un acteur a de la présence, c'est qu'il est bon acteur ou qu'il a une personnalité vraiment charismatique. S'il a une personnalité charismatique et qu'il est mauvais acteur, il aura néanmoins du succès sur scène. Le public prêterait attention à ce qu'il fera. La présence a à voir avec une bonne connaissance de la particularité de ce que l'on fait : en sachant d'abord très exactement ce que l'on veut et, ensuite, en sachant exactement comment l'obtenir. Il faut choisir attentivement le moyen d'exprimer cette spécificité (3, p. 503-504).

Martine Wijckaert : La présence de l'acteur est intangible. C'est elle qui fait que certains acteurs sont là, même s'ils ne font rien : ils ont de la présence. Cette présence ne s'apprend pas. C'est elle qui distingue les très grands acteurs. La présence de l'acteur est une faculté du minimum. L'acteur agit alors comme un prisme (3, p. 525).

Robert Wilson : Il s'agit d'avoir confiance en ce que l'on fait, de connaître son corps, sa voix, de connaître ce qui est unique en soi. Tout cela donne une sorte de présence [...]. Mais il est difficile d'en parler, et je ne crois pas qu'on puisse forcément l'enseigner ou en faire un produit de masse ; c'est quelque chose de mystérieux (2, p. 367).

Laura Yusem : Je crois que la présence est liée au concept de dissociation. C'est une tension sur scène, un effort mental (3, p. 536).

1

**CORPS, PERCEPTION, SENSATION :
LES EFFETS DE PRÉSENCE**

IMAGES ET CORPS

Le spectacle du corps à l'ère d'Internet Entre virtualité et banalité¹

« Si la création artistique est une mise à nu, un dévoilement et un voilement dans un seul et même geste, où se trouve aujourd'hui notre nudité? Que devient le nu lorsque le corps peut être industriellement cloné et que les nanotechnologies investissent notre chair? Quelle est la relation entre la nudité généralisée et cette autre forme de mise à nu à laquelle l'expérience esthétique nous convie? », Reynald Drouhin.

Le xx^e siècle a mis le corps en scène. Il l'a porté à l'écran, il l'a peu à peu dénudé, puis montré sous ses aspects de plus en plus privés et secrets. Il l'a violenté et marqué, il a abusé de ses atours et il a fait de ses transformations, les unes souhaitées, les autres redoutées, un spectacle de tous les instants.

Le corps est notre unique réalité. Il est, pour les uns, l'incarnation de la conscience et, pour les autres, notre ultime seuil, ce dont nous ne pouvons nous libérer, malgré toutes les fictions contemporaines. Si les arts du xx^e siècle ont innové, c'est bien en ouvrant la représentation aux fictions du corps sexué. C'était la dernière frontière : la peau, le corps, l'acte sexuel, la jouissance, la transmission de fluides. Ces manifestations d'une sexualité longtemps éludée sont exhibées maintenant sans retenue et provoquent des effets de présence d'une étonnante efficacité. Si un auteur comme William Gass a pu se plaindre de la pauvreté du vocabulaire sur le corps et la sexualité, ironisant sur le fait qu'il y avait plus de mots pour désigner les parties du cheval que pour décrire la relation sexuelle², la fin du siècle a pris ses réprimandes au sérieux et a multiplié les représentations. En fait,

• 1 – Cet article a été publié antérieurement dans la revue *Protée* (vol. 37, n° 1, 2009, p. 9-23).

• 2 – Pour Gass, « *Because of the values we place on sexuality in life, because of the terrible taboos which surround it, the endless lies, the forlorn wishes, the sad fantasies we wind around it like gauze about a wound (whether these things are due to the way we are brought up, or are the result of something graver*

le corps est devenu le sujet imposé. Il n'est plus caché ; au contraire, on ne cesse de l'exhiber, jouant sur son aptitude à attirer l'attention, dès l'instant où sa présence est fragilisée. Montrer le corps, c'est inscrire son dévoilement comme événement. C'est jouer le jeu, même s'il devient par moments grossier, de l'apparaître et du disparaître, de la présence et de l'absence, d'un regard qui se surprend à voir surgir nu ce que la société habille afin de le protéger. Dans l'introduction du troisième tome de *l'Histoire du corps*, Jean-Jacques Courtine confirme que :

« jamais le corps humain n'a connu de transformations d'une ampleur et d'une profondeur semblables à celles rencontrées au cours du siècle qui vient de s'achever [...], jamais le corps intime, sexué n'a connu une surexposition aussi obsédante, jamais les images des brutalités guerrières et concentrationnaires qu'il a subies n'ont eu d'équivalent dans notre culture visuelle, jamais les spectacles dont il a été l'objet ne se sont approchés des bouleversements que la peinture, la photographie, le cinéma contemporains vont apporter à son image³ ».

Les dispositifs, on le sait, se sont multipliés qui ont transformé le corps en un matériau privilégié, témoin des bouleversements que les médias et la société dans son ensemble ont connus. L'importance de plus en plus grande accordée à l'image, fixe ou animée, a surdéterminé une représentation de plus en plus explicite du corps.

Or, le numérique et le cyberspace n'ont rien fait pour atténuer cette adéquation. Au contraire, le régime de l'image et du regard y est même entré dans une nouvelle mutation : à l'accessibilité sans fin d'Internet correspond une surabondance, une surexposition du corps érotisé. La banalité est en train de s'imposer comme modalité d'appréhension. Et ce sont les effets de présence qui s'atténuent. Mais la banalité grandissante du corps exhibé et érotisé ouvre la voie à deux développements opposés, dont notre modernité témoigne sans peine : d'une part, à une exacerbation de ce corps, soumis à des torsions de plus en plus grandes et à une logique de l'apparaître poussée à son paroxysme ; et, d'autre part, à une logique renforcée du disparaître, où le corps est de nouveau tabouisé.

Dans le contexte de cette polarisation, il devient important d'analyser la présence du corps sur Internet et plus précisément du corps dénudé tel qu'il est photographié et mis en scène sur ce support numérique. La sexualité (pour ne pas dire la pornographie) est l'un des moteurs du développement du réseau Internet. Ils sont légions

– *an unalterable quality in our nature*), everyone's likeliest area of psychological weakness is somewhere in the sexual. » (GASS W. H., *On Being Blue*, Boston, David R. Godine, 1978, p. 60-61.)

• 3 – COURTINE J.-J., « Introduction », CORBIN A., COURTINE J.-J. et VIGARELLO G. (dir.), *Histoire du corps. 3. Les mutations du regard. Le XX^e siècle*, Paris, Le Seuil, janvier 2006, p. 9-10.

les sites qui proposent des corps dans toutes les poses imaginables, des femmes, des hommes et des enfants, photographiés, filmés et même directement accessibles à l'aide de webcams, de caméras numériques diffusant sur le réseau. Sur la page d'accueil du *Fictive Net Porn*, une œuvre hypermédiate collective qui parodie le style racoleur des sites porno, des statistiques du *U.S. News and World Report* de mars 2000 sont citées qui précisent qu'en janvier 2000, 17,5 millions d'internautes avaient visité des sites porno depuis leur domicile, et que la firme Datamonitor estimait les dépenses liées à l'accès à ces sites à 3 milliards de dollars américains, en 2003⁴. Nul doute que cette somme ait été depuis grandement dépassée. Or, ces statistiques parlent d'une fascination pour le corps sexué dont l'exhibition semble être un des principaux objets de fascination de notre société.

Notre intérêt ne se portera pas ici sur les manifestations banalisées et répétitives de ces corps, mais sur des œuvres qui viennent déconstruire et exemplifier certains des aspects sous-jacents à ce spectacle du corps. En fait, pour rendre compte des modes de présence et des procédés esthétiques de la représentation du corps sur Internet, nous allons nous arrêter sur quelques œuvres tirées d'une exposition virtuelle intitulée « Le nu » et présentée sur *Incident.net*.

Incident.net est une galerie virtuelle d'art hypermédiate qui offre un espace de création artistique⁵. Dans l'exposition consacrée au « nu », trente œuvres sont ainsi offertes, des œuvres où la nudité est traitée sur un mode tantôt humoristique, tantôt tragique ou revendicateur. Si « [le] statut de la nudité a évolué au cours des âges », signale Reynald Drouhin dans la description de son œuvre *Mise à nu*, « [il] a souvent été le symptôme de notre ambivalence par rapport aux images; entre la pureté d'un corps d'avant la chute et la déchéance d'un corps se couvrant de feuilles ou de lambeaux d'étoffes⁶ ». L'exposition virtuelle « Le nu » entend jouer sur les diverses représentations de la nudité, oscillant entre les images pornographiques, les nus traditionnels de l'histoire de l'art, et la création de corps virtuels, animés ou non.

Des trente œuvres, nous en avons retenu cinq et notre choix s'est porté sur les œuvres qui permettent d'illustrer certains des éléments fondamentaux de la représentation numérique, ainsi que les jeux auxquels ils donnent lieu. Ces éléments, au nombre de cinq, sont la nature pixelisée des photographies, leur transmission par un réseau, le traitement numérique qu'elles peuvent subir, l'interactivité qu'elles mettent en jeu et, de manière plus globale, la multiplicité de l'offre.

• 4 – *Fictive Net Porn* : [<http://www.fictive.net/FNPorntext/fnporntext.html>] (page consultée le 18 juillet 2008).

• 5 – Il s'agit d'un collectif regroupant Vadim Bernard, Gregory Chatonsky, Marika Dermineur, Reynald Drouhin, KRN, Julie Morel et Michael Sellam. *Incident.net* offre des dossiers, des œuvres hypermédiate, des vidéos, des documents audio, etc.

• 6 – *Incident.net* : [<http://reynald.incident.net/archive/nu/>] (page consultée le 8 août 2008).

Ces aspects participent de notre expérience des images présentes sur Internet. Et les cinq œuvres choisies en exploitent les possibilités ou les contraintes, souvent évidemment de façon croisée. Les œuvres présentées sont *Encoded Presence* de Michael Takeo Magruder qui permet d'illustrer entre autres la nature pixelisée des images; *Brouillages*, de JLNDRR, qui soulève les problèmes liés à leur transmission; *Grand Nu*, de Philippe Bruneau, où l'on trouve exploitées les possibilités du montage photographique; et *Adam's Cam*, de Sébastien Loghman, dont l'interactivité vient introduire l'une des dimensions les plus importantes du développement du cyberspace⁷. On s'arrêtera en conclusion sur *Mise à nu*, de Reynald Drouhin, qui joue à sa façon sur l'abondance des corps offerts sur le réseau.

Ensemble, ces œuvres permettent d'examiner les conditions d'une présence du corps sur Internet et offrent un regard critique sur un aspect singulier de l'imaginaire contemporain, à savoir la prépondérance du corps et de ses fictions.

L'image du corps

Montrer le corps par la photographie, comme le souligne François Soulages, « n'est pas neutre, ni politiquement, ni esthétiquement, ni idéologiquement. D'autant plus que cela se fait dans un champ traversé par l'antique problème de la possibilité et de la légitimité de sa représentation⁸ ». Il n'y a donc pas de représentation neutre, que ce soit celle du corps ou de tout autre chose. Il n'y a jamais que des prises de vue. Et le terme même de prise, dans son rapport à la manipulation, au travail de la main, nous renvoie immédiatement à des mécanismes d'appropriation. Prendre une photographie, c'est choisir. Dans le flux des événements du monde, c'est capter un instant, et un seul. Le « ça a été » de Roland Barthes le dit bien⁹. Si l'on peut ne plus croire au pouvoir d'attestation des images photographiques, considérant la nature indicielle du médium comme une parenthèse dont nous sommes maintenant sortis¹⁰, il n'en demeure pas moins que le réel n'est jamais totalement écarté, et cela même dans la photographie numérique, où la relation indicielle est pourtant encore plus ténue.

• 7 – Le cyberspace est l'environnement culturel et artistique soutenu par Internet en tant qu'infrastructure technologique (DOWNES D., *Interactive Realism*, Montreal, McGill-Queen's University Press, 2005, p. 3).

• 8 – SOULAGES F., « Photographie et corps politiques : du contemporain », COUANET C., SOULAGES F. et TAMISIER M. (dir.), *Politique de la photographie du corps*, Paris, Klincksieck, 2007, p. 15-16.

• 9 – BARTHES R., *La Chambre claire, note sur la photographie*, Paris, Le Seuil, 1980, p. 176.

• 10 – BARBOZA P., *Du photographique au numérique. La parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris, L'Harmattan, 1997.

À quoi correspond le corps représenté par une photo numérique, une photo sur Internet? Les photos résultant de deux procédés différents cohabitent sans distinction dans le cyberspace : les photos numérisées et les photos numériques. Les premières ont été prises avec un appareil traditionnel à pellicule photosensible, dont les clichés ont été par la suite numérisés; les secondes ont été faites avec un appareil numérique sans qu'aucune pellicule ne soit impliquée. Dès l'instant où les résultats sont affichés sur Internet cependant, ils se rejoignent en ce que leur composition a été soumise à un traitement numérique¹¹.

Le réel n'y a plus le même impact : il n'est plus la seule source de l'image. Il n'est pas éliminé, mais utilisé comme matériau. « Il ne s'agit pas de dire », explique Serge Tisseron, « que le réel n'existe pas dans l'image, mais il n'intervient pas plus dans la construction de l'image que les briques et les pierres n'interviennent dans la construction d'un édifice¹². » Comme le confirme Sylvie Parent : « La plupart des photographies numériques négocient avec cette empreinte du réel sans l'écarter complètement¹³. » Il reste présent, comme une dimension dont on ne peut se passer et la preuve d'une certaine actualité du corps représenté, même si cette actualité est impossible à vérifier ou confirmer. On retrouve un peu la même chose avec le pacte autobiographique en littérature, qui laisse entendre que l'écrit renvoie de façon véritable à ce qui s'est passé, même si l'on devine aisément que les stratégies discursives et les divers procédés stylistiques utilisés en ont sûrement faussé l'authenticité.

Il est vrai que l'image numérique permet aux artistes de rejoindre sans peine les éléments de base de l'image, ce qui leur procure un très grand pouvoir. Celui, entre autres, de la transformer à leur guise. Edmond Couchot l'affirme :

« En réduisant l'image à ses constituants élémentaires, l'ordinateur offre la possibilité d'effectuer une série d'opérations figuratives relevant d'une logique de croisements, de mélange, de combinaisons et d'assemblages, capables d'affecter son contenu plastique à un niveau de profondeur et de complexité que n'autorisaient pas les techniques traditionnelles utilisées dans les arts plastiques, en photographie, en cinéma et en vidéo¹⁴. »

L'image numérique ou, plus précisément ici, l'image numérique du corps est soumise à toutes les manipulations et opérations prévues par les logiciels de

• 11 – COUCHOT E., HILLAIRE N., *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003, p. 23.

• 12 – TISSERON S., *Comment l'esprit vient aux objets*, Aubier, 1999, p. 112.

• 13 – PARENT S., « La photographie et les techniques numériques : une association créative », *Feintes_doutes + fictions. Réflexions sur la photographie numérique*, Québec, Éditions J'ai vu, 2005, p. 40.

• 14 – COUCHOT E., « Les Promesses de l'hybridation numérique », CHIRON E. (dir.), *X, l'œuvre en procès : croisements dans l'art*, vol. 1, Paris, Publications de la Sorbonne, CÉRAP, 1996, p. 65.

traitement de l'image. Le corps peut y être amélioré, modifié, tordu, effacé, coloré, brouillé, transformé en monstre, en être hybride ou en pur fantôme. Pensons aux modifications apportées par Orlan à sa propre figure. Elle subit des opérations de chirurgie esthétique qui n'ont rien de virtuel ; mais ses « self-hybridations » sont essentiellement des images numériques, (cf. [<http://www.orlan.net/>]) où son corps est soumis à des transformations qui défient les possibilités humaines et médicales. Elle joue avec le médium qui lui permet de modifier à sa guise les représentations de son corps.

Pour bien des critiques d'ailleurs, le corps de l'image numérique est un corps virtuel. C'est un corps électrique¹⁵, un corps sans matière, sans organe et sans limites. Un corps qui n'a plus rien de véritable. Ce corps véritable, pour Alain Milon, « doit se penser comme un obstacle et une résistance à toute forme de transparence. Le corps est vivant quand il est opaque, complexe, confus, changeant et en perpétuelle mutation¹⁶ ». Le corps virtuel, quant à lui, ne résiste pas. Il se laisse saisir et transformer, comme une figure dont le propre est avant tout d'être un signe et non un corps en chair et en os. C'est une forme malléable qui se prête à toutes les projections et manipulations imaginaires. Il est « avant toute chose un corps miroir du corps réel¹⁷ ». Le corps virtuel est donc un *corps-image*. Non pas un corps artificiel, mais « un corps non encore actualisé qui contient potentiellement tous les devenir du corps réel¹⁸ ».

On sait que « la notion de virtuel est probablement l'une des plus polysémiques qu'on rencontre dans la littérature sur l'informatique et Internet¹⁹ ». Pour réduire l'ambiguïté, disons que le corps virtuel est le *corps-image* du numérique²⁰. Le corps virtuel est en fait une figure de l'imaginaire. C'est-à-dire qu'il est une construction

• 15 – LIPKIN J., *Révolution numérique. Une nouvelle photographie*, Paris, Éditions de la Martinière, 2006, p. 41.

• 16 – MILON A., *La réalité virtuelle. Avec ou sans le corps?* Paris, Autrement, 2005, p. 16.

• 17 – *Ibid.*, p. 19.

• 18 – *Ibid.*, p. 19.

• 19 – FLICHY P., *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001, p. 163.

• 20 – Il convient peut-être de distinguer deux niveaux de présence de ce *corps-image*. Le premier maintient la présence de l'image comme porteur de ce corps, le second s'en passe et offre un corps détaché de tout support hypo-iconique, c'est un *corps-image* virtualisé. Le *corps-image* du premier niveau apparaît comme une image en bonne et due forme. Dans le cadre de la fenêtre du navigateur surgit un nouveau cadre qui est celui d'une photographie, par exemple, ou d'une image numérique. La bi-dimensionnalité de la représentation y est pour quelque chose. Le *corps-image* virtualisé du second se donne sans cette deuxième médiation. Le cadre de la fenêtre du navigateur est le seul cadre et il est facile d'oublier qu'il est présent. Les images de ces corps utilisent les techniques complexes de la représentation 3D, qui laissent croire que la fenêtre est dotée non seulement d'une largeur et d'une hauteur, mais encore d'une profondeur. Et si, en plus, le *corps-image* virtualisé est animé, l'effet de présence est encore plus fort. Le *corps-image* virtualisé est un corps dont on oublie d'emblée la nature représentationnelle ; c'est un corps qui favorise l'illusion de présence.

imaginaire représentée par une image numérique. Il est un signe complexe, un objet de pensée ayant une configuration précise, quoique malléable à souhait, composé d'un ensemble de traits, les uns vraisemblables, les autres purement fantasmatiques, et d'une manière d'être singulière, liée évidemment ici aux possibilités du numérique. Ce corps virtuel, en tant que figure, est un objet de fascination, et il est facile de se perdre dans la contemplation de ses formes renouvelées et originales²¹.

En tant que figure, le corps virtuel est une forme, mais une forme qui n'apparaît que sur la base d'une absence. Comme tout signe en fait, elle tient lieu d'un objet, désigné comme son référent, dont elle actualise l'absence en tant que telle, tout en donnant l'illusion de sa présence²². Mais cette présence est toute symbolique et, par conséquent, paradoxale. C'est la présence absence. Le corps est présent comme figure, mais absent comme corps réel. Il peut être soumis à toutes les transformations, à tout ce que l'imagination, aidée par un ensemble de dispositifs et de logiciels informatiques, peut produire. Le corps virtuel est ainsi une figure stabilisée temporairement sous la forme d'image numérique. Une image que l'on peut non seulement contempler, mais surtout manipuler, transformer avec ses mains et les logiciels qui en prennent le relais. Ce qui caractérise le règne de l'*objet-image*, nous dit Tisseron, c'est que la relation aux contenus des images ne peut plus être envisagée sans prendre en compte la relation physique et psychique que le sujet entretient avec son support. Cette approche implique de renoncer au paradigme habituellement retenu pour parler des images, celui du miroir. L'image n'est pas un miroir, ou plutôt, elle est un miroir que l'on transforme avec les mains²³.

L'interactivité, qui est l'une des grandes avancées du cyberspace, permet la manipulation des *objets-images* numériques et des corps virtuels. Auparavant, seule notre imagination parvenait à manipuler des figures pour leur faire adopter des formes nouvelles ou inédites, maintenant des logiciels permettent de transformer presque à volonté leurs actualisations à l'écran, ce qui explique peut-être leur très grand pouvoir de séduction. Ces corps n'existent pas tant dans le monde qu'à l'écran, qui est celui matériel de l'ordinateur, et celui imaginaire de notre théâtre intérieur.

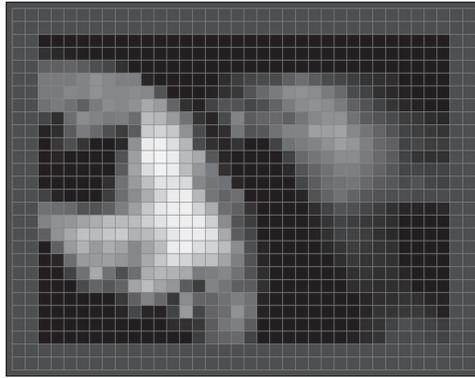
La tendance est de surdéterminer ce *corps-image* virtualisé et d'en faire le véritable Corps Virtuel du cyberspace. Nous nous pencherons uniquement, dans cet article-ci, sur le premier niveau.

- 21 – On n'a qu'à penser aux palmarès de « beautés virtuelles », tels que *Digital Beauties : 2D and 3D Digital Models* (WIEDEMANN J., *Digital Beauties : 2D and 3D Digital Models*, Köln, Taschen, 2002), pour se convaincre de la fascination que ces figures suscitent.
- 22 – GERVAIS B., « L'effet de présence. De l'immédiateté de la représentation dans le cyberspace », *Archée : cyberart et cyberculture artistique*, n° 4, mai 2007, p. 11 et *passim*.
- 23 – TISSERON S., *Comment l'esprit vient aux objets*, Aubier, 1999, p. 109-110.

Quelles sont les conditions d'existence ou d'actualisation de ces corps virtuels? Formés de pixels qui peuvent être aisément réagencés pour constituer des figures stabilisées temporairement ou encore offertes à la manipulation des internautes, ils sont transmis par un réseau de communication où ils peuvent se multiplier à l'infini. Ces cinq traits sont au cœur même de leur existence et ils sont régulièrement intégrés à des explorations esthétiques qui en exacerbent ou en déconstruisent le fonctionnement. En voici maintenant quelques exemples.

Corps et opacité du médium

Réalisée en 2005 par Michael Takeo Madruger, l'œuvre *Encoded Presence* (photographie 1) consiste en un portrait filmé que sa collègue Emma Puente a fait d'elle-même avec pour seul outil la caméra intégrée à un téléphone portable. La vidéo grossièrement pixelisée de neuf secondes est diffusée en boucle ; et elle présente ce qu'on croit reconnaître comme une jeune femme qui se meut lascivement devant l'objectif.



Photographie 1 : Michael Takeo Madruger,
Encoded Presence (auto-portrait of E. Puente), 2005.

L'œuvre réunit plusieurs éléments associés d'emblée à l'esthétique des nouvelles technologies : les couleurs froides (ici le noir et le gris qui composent le fond), le design minimaliste, l'aspect « mathématique » des pixels grossis disposés sur une grille, notamment. Seul un changement de couleur de ces pixels (le bleu, le vert, le brun, entre autres) témoigne d'une certaine variation dans la diffusion de la vidéo, en rompant un tant soit peu son rythme rigide, réglé et répétitif. À travers cette esthétique plutôt sobre, voire austère, on reconnaît toutefois une forme humaine, celle du corps nu de Puente. C'est d'ailleurs ici

que réside la pertinence de l'œuvre : comment est-il possible, avec si peu de détails – la représentation est brouillée par la prépondérance des pixels –, de faire surgir un corps vivant et expressif, un corps sensuel ?

Le corps de l'image fortement pixelisée de *Encoded Presence* n'est plus qu'une figure approximative, dessinée à grands traits et qui se déplace tel un spectre dans l'espace rectangulaire de la fenêtre. Un corps est bel et bien présent, on le discerne aisément, mais cette présence repose sur un code exprimé explicitement par les pixels. C'est un revenant qui nous regarde. Un être avant tout absent, et qui fait de son absence son mode premier de présence, à l'instar de toute figure. Aucun contexte ne permet de comprendre ce que fait ou veut cette figure. L'arrière-plan est noir, et le visage qui s'approche de la caméra est filmé en gros plan. Il est difficile de discerner ses traits, et pourtant, il y a là une personne, une identité, même si celle-ci est ramenée à la forme générique de sa présence.

Ce corps à l'aspect flottant nous apparaît coïncé dans sa fenêtre et ce monde technologique qui est le sien, retenu derrière un écran dont il ne peut se dégager. La bande-son contribue à amplifier l'oppression ressentie, en faisant entendre un battement de cœur auquel se mêlent des interférences sonores. À la froideur du médium se mêle la sensualité des mouvements de la femme, dans une véritable valse de pixels en mouvement. C'est ainsi à travers l'opacité des unités d'information graphique que sont les pixels, que le corps virtuel se dévoile et prend véritablement vie.

À l'instar de Madruget et de Puente, qui utilisent la caméra vidéo du téléphone portable, les artistes numériques entreprennent souvent de s'approprier des objets usuels pour les détourner de leur fonctionnalité. En explorant ainsi les limites des dispositifs, ils suggèrent que c'est davantage sur le plan du médium (ici, le téléphone portable) que du contenu que repose l'intérêt de leur démarche. Le développement du numérique semble fortement encourager cette recherche formelle, et de nombreux artistes s'y engagent en poussant au maximum la démonstration de l'opacité du médium. Ils délaissent une esthétique léchée et soignée au service d'un contenu scénarisé, au profit d'une exploration des possibilités des outils technologiques. Et ce contenu, il se construit dorénavant à partir des résultats des expérimentations.

Dans le traitement des images numériques, le pixel est certes un matériau privilégié pour procéder à de telles études formelles, notamment par son caractère novateur, mais aussi par sa malléabilité. Composantes élémentaires de l'image numérique, les pixels, ou *picture elements*, sont de minuscules points dans une échelle

de gris ou de couleurs qui, par leur réunion, forment une image²⁴. Le format numérique permet d'aller à la source même de l'image, les pixels et les bits, pour déconstruire le matériau visuel en ses plus petits éléments, et le reconstruire à nouveau, ce qui confère à l'image de nouvelles possibilités plastiques.

Avec la croissance rapide des capacités mémorielles des microprocesseurs et les plus récents développements de l'ordinateur graphique, qui repose essentiellement sur une logique de la transparence²⁵, les pixels, comme les bits, disparaissent de plus en plus de notre environnement informatique. Nous ne pensons plus au fait qu'ils sont derrière toutes nos manipulations et navigations. *Encoded Presence* nous le rappelle, en jouant sur des pixels agrandis, qui ne s'effacent plus dans une image de grande densité, mais s'affichent au contraire comme seule réalité informatique. Leur présence s'y impose dans une véritable déclaration d'opacité médiatique.

L'œuvre joue aussi, à un autre niveau, sur le dévoilement de soi, qui est bien l'un des traits de notre culture contemporaine. Emma Puente s'est elle-même filmée à l'aide de son téléphone cellulaire et les résultats obtenus ont été mis en ligne. À la manière de Natacha Merritt, dont le journal de ses expériences sexuelles se présente sous la forme de clichés faits à l'aide de caméras numériques²⁶, ou des divers projets de webcam qui, dans les premières années du Web, jouaient sur une certaine forme d'exhibition, *Encoded Presence* participe des formes de l'*extimité*. Le terme, proposé par Serge Tisseron, permet de cerner « le mouvement qui pousse chacun à mettre en avant une partie de sa vie intime, autant physique que psychique²⁷ ». Ce mouvement a toujours existé, mais ce qui est nouveau, « c'est sa revendication et, plus encore, la reconnaissance des formes multiples qu'il prend²⁸ ». Sur Internet, cette *extimité* prend la forme de blogs et de « journaux extimes²⁹ », de même que toutes ces images de soi téléchargées sur des pages personnelles et des sites de partage de photographies (*Flickr*, *Ringo*, etc.). Cette *extimité* identifie les rapports identitaires précarisés et relativisés rendus possibles par le virtuel, où les avatars et les pseudonymes s'imposent,

• 24 – Précisons tout de même que c'est au bit (*binary digit*), et non au pixel, que l'on doit le titre du plus petit élément de l'environnement numérique. Ainsi, les images composées de pixels sont encore décomposables en bits, le code binaire à la base de toute forme de document informatique.

• 25 – BOLTER J. D., GROMALA D., *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge, the MIT Press, 2003.

• 26 – Un premier livre témoigne de cette exploration de Natacha Merritt : *Digital Diaries*, Cologne, Taschen, 2000.

• 27 – TISSERON S., *op. cit.*, p. 52.

• 28 – *Ibid.*, p. 52.

• 29 – Pierre Assouline, sur son blog *La République des livres*, propose ce terme, se demandant ainsi : « Qu'est-ce d'autre qu'un journal intime lorsqu'il est en ligne? Non pas "journal externe" ou "journal extérieur" comme le suggère le bon vieux Gaffiot dès lors qu'on se penche sur le cas de *intimus*, mais bien journal *extime*, néologisme que je dois à Michel Tournier » [http://passouline.blog.lemonde.fr/2005/04/22/2005_04_journal_extime/].

ainsi qu'une identité avant tout projetée comme un écran. L'*extimité* et sa contrepartie, l'*exentité*, apparaissent comme une interface entre soi et l'autre, aménagée dans cet environnement virtuel qu'est le cyberspace. C'est une identité cybernétique, au sens d'une identité provisoire établie en situation de communication, surtout si cette situation se déploie en un réseau entier.

Transmissions interrompues

Brouillages (photographie 2) de l'artiste JLNDRR, achevé en 2004, est constitué de dix-huit images tirées d'extraits de vidéos pornographiques. Ces extraits ont été volontairement altérés, par le biais d'erreurs techniques aléatoires provoquées lors de leur transmission sur des lecteurs aux codecs inappropriés. JLNDRR a effectué, de façon compulsive, des captures d'écran de ces images brouillées, littéralement perturbées à même leurs lignes et couleurs, pour les réunir dans un diaporama. Il en résulte une série d'images aux teintes polarisées et aux formes improbables, des images pixelisées, floues, marquées par les défaillances du réseau informatique. On infère sans peine la nature pornographique des images : les corps sont nus et les postures, sans compromis, mais le caractère obscène de ces images a été neutralisé par les perturbations qu'elles ont subies. Elles s'apparentent à des exemples de *Picasso Porn*, ces images brouillées et fortement polarisées produites à partir des transmissions télévisuelles cryptées des chaînes spécialisées à contenu pornographique. On y discerne encore des corps, mais à la manière de spectres, de figures aux contours flous et à l'identité vacillante.



Photographie 2 : JLNDRR, *Brouillages*, 2004.

La démarche de JLNDRR se rapproche de celle de Michael Brodsky qui déjà, en 1995, procédait dans *Transmission Interrupted*, à des expérimentations similaires avec du matériel vidéo numérique pornographique. Pendant le téléchargement, il s'amuse à altérer l'encodage binaire des fichiers, créant ainsi des interférences colorées et de véritables *patterns* sur le matériau initial.

L'image photographique traditionnelle, on le sait, peut connaître de multiples tirages, elle peut être publiée, diffusée – et l'on connaît depuis Walter Benjamin les conséquences d'une telle multiplication des images sur leur capital symbolique (2003) –, mais son support reste globalement stable et la relation entre le modèle et la copie, entre le type et le *token*, pour reprendre la distinction de Peirce, est non ambiguë. *L'objet-image* est transmis dans sa totalité et, sauf endommagé ou détruit, il reste identique à lui-même. En fait, l'image endommagée ne devient pas une autre image, sauf exception; elle perd simplement une partie de sa qualité ou de sa valeur. L'image représente un moment qui a été fixé dans le temps et l'espace, et cela malgré les possibilités de la reproduction. Celle-ci atténue la valeur de l'image (en multipliant ses occurrences), mais pas son statut.

Il en va tout autrement avec l'image numérique. Elle exige, à l'instar de l'image traditionnelle, un lieu pour s'afficher; mais elle est capable, en raison de sa composition numérique, de ne jamais se fixer en un endroit précis. « L'image numérique », dit Couchot, « est une matrice de valeurs numériques (que l'on peut fixer, certes, sur une mémoire), mais vouée à subir un très grand nombre d'opérations qui ne sont en fin de compte que des déplacements d'impulsions électroniques à l'intérieur des microcircuits de l'ordinateur ou dans le réseau³⁰. » L'image numérique devient alors un phénomène translocal. C'est-à-dire qu'elle est vouée à être délocalisée et relocalisée, puisque soumise aux volontés des internautes qui la manipulent. Elle ne peut véritablement se figer en un lieu précis, n'étant construite que de bits et de pixels en attente de nouveaux agencements.

Pour s'afficher à l'écran, l'image numérique requiert que son code binaire soit toujours recomposé par l'ordinateur. Dans ce processus, il suffit qu'une des valeurs soit modifiée, volontairement ou non, pour que le résultat diffère de l'image initiale. On comprend alors que l'image numérique est fragile et tributaire du matériel informatique ainsi que des caprices des internautes. Lorsque la diffusion est inappropriée, comme dans *Brouillages*, ou le téléchargement modifié, comme pour *Transmission Interrupted*, l'image appelée à l'écran ne correspond plus à celle qui a été produite et transmise. Son code binaire a été altéré et ce sont les résultats eux-mêmes qui en portent la trace. L'image a subi une anamorphose ou alors des perturbations importantes qui en brouillent le contenu.

• 30 – COUCHOT E., « Image puissance image », *Revue d'Esthétique*, n° 7, juin 1984, p. 123-133.

En observant les résultats obtenus, Brodsky s'est interrogé :

« *How do we know just what kind of images we are viewing? With only a small percentage of the image visible, how are we to know the complete content behind the barrier? But we do know. How is that possible*³¹ ? »

Pourquoi savons-nous en effet, même si plus rien n'est visible, que les images sont pornographiques? Nous savons, par les théories de la *Gestalt*, que nous complétons aisément des formes incomplètes et connues. Dans *Brouillages*, la récurrence de la couleur chair, les positions des protagonistes que l'on devine malgré tout suggestives, voire l'idée de censure évoquée par la pixellisation (qui cache les parties génitales et estompe les visages) signalent clairement que nous sommes en présence d'images pornographiques. Et nous n'avons aucune difficulté à nous imaginer le reste.

Mais cette persistance et ce travail de l'imagination déplacent de façon importante les enjeux. C'est que la pornographie n'est plus en acte, elle est avant tout signifiée. Elle devient son propre référent. Les images ne se donnent plus de façon littérale, comme une réalité qui nous engage au premier chef (que ce soit sur le mode de la pulsion ou de la répulsion), elles sont re-présentées, réinterprétées de façon à en désamorcer la charge sexuelle. Ainsi, les *Brouillages* de JLNDRR transfigurent les images pornographiques, essentiellement littérales dans leur représentation des corps, en signes complexes déployés à partir de ces images. Ce sont des signes de signes, des signes connotés, pour reprendre une vieille distinction structuraliste. Et, par la force des choses, puisque la connotation est toujours soumise à l'interprétation, ce sont des signes ambigus. De fait, pour les uns, ils dénoncent une industrie qui parasite le Web par la surabondance de son offre; et pour les autres, ils profitent de l'attrait pour le corps et ses fonctions reproductrices qu'Internet alimente sans vergogne. Mais, quel que soit leur sens, ce sont des signes qui clament haut et fort leur existence comme signes et qui attirent notre attention sur les contraintes médiatiques de toute navigation dans le cyberspace³². Il n'y a pas d'image pure et sans support. Il n'y a pas de corps virtuel qui ne soit avant tout un monceau de code.

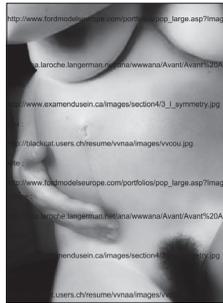
• 31 – « Comment se fait-il que nous sachions à quel type d'image nous avons droit? Avec seulement un faible pourcentage de l'image visible, comment faisons-nous pour reconnaître le contenu caché derrière l'écran? Nous le reconnaissons pourtant. Comment est-ce possible? », BRODSKY M., « Transmission Interrupted », AMELUNXEN H. V., IGLHAUT S., ROTZER F., CASSEL A. et SCHNEIDER N. G. (dir.), *Photography After Photography : Memory and Representation in the Digital Age*, Basel, G & B Arts International, 1996, p. 140.

• 32 – Pour Michele White, les artistes numériques sont intéressés par les faiblesses des réseaux, les frontières et les ruptures, pour la défamiliarisation qu'elles suscitent : « *They shock the spectator with breakdowns, technological confusion, and illegibility in order to warn the spectator not to believe that technology is highly functional.* » (WHITE M., *The Body and the Screen. Theories of Internet Spectatorship*, Cambridge, The MIT Press, 2006, p. 95.)

Montages photographiques : *Grand Nu*

Nude 02 – Grand Nu (photographies 3 et 4) est une composition photographique de l'artiste Philippe Bruneau réalisée en 2005. Il s'agit d'une animation Flash qui présente un mouvement de haut en bas (rappelant le pan du cinéma) sur un corps féminin. *A priori*, le corps féminin semble tout à fait normal. Mais plus le mouvement de caméra fictive descend sur ce corps, plus des anomalies se présentent dans sa constitution. D'une tête de femme glamour, on passe à un cou d'homme, un ventre de femme enceinte, un pubis, des cuisses tatouées, des pièces électroniques intégrées à des genoux déformés puis des jambes cassées dont l'une est dans un plâtre et l'autre carrément décrochée du corps.

On ressent une certaine angoisse à observer le déroulement de l'image de ce corps improbable, sentiment qui est considérablement renforcé par la musique de kphb, dramatique à souhait. L'animation est présentée en boucle, ce qui accentue la tension. Le corps défile de façon continue et notre regard se porte à répétition sur cet être hybride, composé de membres volés en quelque sorte à d'autres corps³³. De désirable, ce corps féminin se transforme peu à peu en monstre, dont le modèle est sans contredit la créature du Dr Frankenstein, issue du roman de Mary Shelley.



Photographie 3 : Philippe Bruneau (kphb), *Nude 02 – Grand Nu*, 2005.

Il n'y a pas de réelle interactivité dans l'œuvre de Bruneau. Mais ce dernier invite tout de même les internautes à y participer en intégrant au montage photo-

• 33 – À ce titre, *Grand Nu* illustre ainsi très bien l'impact des nouvelles technologies sur la représentation du corps. McLuhan avait envisagé cet impact sur le corps, dans les années 1960 : « Toutes les inventions ou technologies sont des prolongements ou auto-amputations de nos corps; et des prolongements comme ceux-là nécessitent l'établissement de nouveaux rapports ou d'un nouvel équilibre des autres organes et des autres prolongements du corps. » (McLUHAN M., *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, traduit de l'anglais par Jean Paré, Montréal, Bibliothèque québécoise, 1993, p. 90.)

graphique les URL des sites d'où proviennent les images participant à la composition de ce corps virtuel. Les lignes de texte défilent à contre-courant. Ainsi, tandis que le mouvement de la caméra détaille le corps de la tête aux pieds, le texte, lui, va de bas en haut. L'opposition des mouvements ascendant et descendant et les rythmes de défilement rendent le texte en partie illisible (pour récupérer l'information, il faut faire une capture d'écran, seule capable d'arrêter le texte et de permettre sa lecture). Les deux plans du texte et de l'image sont en tension comme si l'origine et la fin de ce corps ne pouvaient se réconcilier. Le corps virtuel de *Grand Nu* ne peut véritablement exister que dans l'esprit de l'internaute, capable d'appréhender d'un seul regard ces deux temporalités.

Comme internautes, nous pouvons ainsi aller vérifier les liens et les origines des photos sélectionnées. Ces URL témoignent de la démarche de l'artiste, mais ils indiquent aussi précisément à quelles parties du corps virtuel ils sont associés. Parmi quelques-uns des URL fournis (dont certains sont déjà désuets, trois ans après la parution de l'œuvre, signe étonnant que la décadence se met rapidement de la partie dès qu'un corps défait est offert à l'étude), la tête est tirée du site officiel de l'agence de mannequins Ford, qui offre des photos de ses principaux modèles. Le cou provient d'un site personnel et, fait intéressant, c'est le cou d'un homme qui se trouve transplanté sur le corps de cette créature. Les seins cachés en partie par un bras proviennent d'une photo illustrant l'examen du sein, extraite d'un site canadien de santé publique consacré au dépistage du cancer du sein et à l'auto-examen. Quant au ventre protubérant, il provient d'un site personnel : le journal photographique « Avant Ana... », consacré à la grossesse de la mère d'Ana. La photographie choisie, intitulée « Petit ventre devient très gros », est l'une des vingt-cinq dédiées à cette période.



Photographie 4 : Philippe Bruneau (kphb), *Nude 02 – Grand Nu*, 2005.

Le corps de *Grand Nu* est ainsi la réunion de photographies disséminées à la grandeur du cyberspace. En fait, les photos ne viennent pas d'une banque d'images ; c'est Internet dans sa totalité qui sert de banque. Les sites de partage d'images en sont une manifestation, mais les pages personnelles et les blogs regorgent de photographies. Ce sont les formes de l'*extimité* qui sont ainsi explorées. Or, les images publiées peuvent être non seulement observées, mais manipulées, utilisées et transformées. L'œuvre de Bruneau, en identifiant explicitement les sources du collage, montre à la fois la diversité des ressources disponibles sur Internet, l'hétérogénéité des photos disponibles et des objectifs poursuivis par leur diffusion, ainsi que le détournement auquel elles ont été soumises. Le processus est mis de l'avant : *Grand Nu* est une image porteuse à la croisée d'un ensemble d'images déportées, soudées les unes aux autres jusqu'à constituer une nouvelle figure, hybride et instable.

Le collage ou montage photographique n'est pas propre au cyberspace. Depuis l'invention de la photographie, les artistes n'ont cessé de jouer avec la pellicule, immisçant dans une image des éléments d'une autre, multipliant les expositions, les temps de développement, les réunions étonnantes, l'ajout de textes, etc. Mais, avec le numérique, il est devenu une pratique que n'importe quel amateur peut, sans matériel spécialisé, utiliser pour créer de nouvelles images, de nouvelles représentations du corps.

L'esthétique du montage exploitée par *Grand Nu* vient affaiblir le statut de totalité de toute image. Elle apparaît d'emblée comme un composite, dont les sutures paraissent de façon explicite. Or, avec la pratique numérique du collage, ce n'est pas tant le monde et son hétérogénéité qui sont signalés, référence lointaine en ce que le monde n'est jamais présent que par ses manifestations et ses signes, que le cyberspace et sa présence immédiate. L'image composée manifeste sans détour son contexte. Elle annonce, et le procédé qui a servi à la constituer, et le matériau lui-même qui a été utilisé. Si le collage numérique est fait d'une hétérogénéité atténuée, du fait qu'il ne réunit jamais que des éléments composés à l'aide d'un seul et même matériau, un langage informatique, en retour, la présence du monde ou de l'environnement en fonction duquel il procède n'est jamais loin, puisqu'ils peuvent être rejoints d'un clic de la souris. Avec les collages de Kurt Schwitters, pour ne prendre que cet exemple canonique, nous n'avons plus accès à la partie du réel qui a été utilisée, le lieu premier de l'objet trouvé n'est plus disponible. Avec le collage de Bruneau ou, plus largement, avec le montage numérique, l'objet trouvé peut toujours être récupéré, parce que son lieu premier est le même que celui de l'œuvre produite. La relation n'est pas rompue, elle est toujours potentiellement présente et peut être actualisée. Le montage photographique de *Grand Nu* garde ses liens, comme si le cordon ombilical n'avait jamais été sectionné, ce que les URL rendent manifeste.

Les figures hybrides des corps virtuels ne constituent une totalité que pour les internautes qui aperçoivent une forme là où il n'y a que du code. En fait, cette tendance à récupérer une forme à partir des segments proposés est combattue, dans *Grand Nu*, par le dispositif même adopté par l'artiste. Car son *nu* ne se donne pas d'un seul coup d'œil, il se laisse découvrir peu à peu. L'image est plus haute ou longue que la fenêtre ouverte qui lui donne accès. Et l'image apparaît de haut en bas, dans un mouvement descendant. C'est donc une figure non seulement morcelée par les collages dont elle est constituée, mais encore fractionnée par le défilement auquel elle est soumise. Notre regard glisse le long de son corps. Et jamais on ne peut avoir une vue d'ensemble de ce corps. S'il est virtuel, au sens où il est essentiellement numérique, il n'est, de plus, jamais actualisé que de façon fragmentaire.

Ces corps reconstruits de toutes pièces, le cyberspace en est plein. Ils font d'ailleurs partie des tout premiers développements hypertextuels. Dès 1995, Shelley Jackson faisait paraître chez *Eastgate Systems*, *Patchwork Girl*, un hypertexte de fiction. Rédigée sur Storyspace, un logiciel consacré à la rédaction d'hypertextes, cette œuvre de Jackson était une métafiction déployée à partir de la figure du monstre de Frankenstein, issue du roman éponyme de Mary Shelley. Shelley Jackson y féminisait le monstre, et elle en donnait une version postmoderne, fondée sur une narrativité éclatée, sur une identité problématique, ainsi que sur une représentation dysphorique du corps.

Le monstre de Jackson, comme son modèle, était un être composé de parties de corps empruntées et il s'est très vite imposé comme l'une des figures par excellence de notre entrée dans une culture numérique. Jackson avait bien compris en effet la nature du corps virtuel, du *corps-image* contemporain, attaqué de toutes parts et expérimenté essentiellement sur le mode de la perte et du deuil. Deuil de la totalité, d'un corps intact et authentique, d'une relation simple au physiologique. Son monstre est un corps monté de toutes pièces, mais qui ne cesse de se défaire, sauf peut-être dans l'esprit du lecteur qui l'ajoute à sa collection de figures. Il est un être hybride et l'image d'un corps qui, s'il remplit le fantasme puéril de l'être parfait constitué de l'addition des parties les plus admirables des modèles sélectionnés, ne le fait que sur le mode de la souffrance et du renoncement.

Grand Nu joue sur cette même angoisse liée à un corps auquel les parties n'adhèrent que de façon transitoire, le temps d'un passage à l'écran. C'est un corps qui n'a aucune intériorité, qui ne se vit qu'en surface et de façon éphémère. Ce n'est pas un corps qui devient un signe, mais un signe qui prend la forme d'un corps, qui en imite les formes et les couleurs, sans s'engager pour autant à le faire vivre et à lui assurer une certaine pérennité.

Le regard d'Adam et la main de l'internaute

Adam's Cam (photographie 5), l'œuvre de Sébastien Loghman de 2005, met en scène une dormeuse, une femme qui nous échappe malgré sa très grande vulnérabilité³⁴. La fenêtre de l'ordinateur qui s'ouvre sur sa couche apparaît comme un parfait équilibre entre présence et absence, entre ce qui est offert et ce qui est refusé. Et c'est sur cette tension que sa nudité devient une expérience esthétique. Mais nous pouvons, à l'aide d'un curseur, la faire réagir. Elle ne se réveille jamais, son sommeil est simplement perturbé par nos manipulations, et elle n'offre à notre regard que sa figure endormie en partie dissimulée par un drap et par l'angle de la caméra. L'interactivité nous permet de manipuler l'image, de faire réagir le corps qui y est reproduit. Comme le suggérait Tisseron, l'image est une surface que l'on peut transformer avec ses mains.



Photographie 5 : Sébastien Loghman, *Adam's Cam*, 2005.

L'œuvre de Loghman est d'une grande simplicité, du moins en apparence. La fenêtre du fureteur est entièrement noire, sauf pour un rectangle en son centre, une fenêtre enchâssée de teinte sépia, où l'on voit une femme nue étendue sur un drap. Elle est photographiée en plan américain, l'on ne voit que le haut de son corps, son tronc, sa tête et ses bras. Elle dort sur le ventre et son visage nous est caché. L'image, elle aussi, est d'un grand dénuement. Le mur du fond est anonyme, et aucun accessoire n'est présent qui pourrait permettre de dater la scène. Nous sommes face à une représentation minimale. Une femme nue est couchée et endormie; nous n'en saurons pas plus. Les seules informations disponibles sont révélées par une ligne de texte sous la fenêtre de l'image. Or, ce sont

• 34 – J'ai exploité cette œuvre de façon plus complète dans « L'effet de présence. De l'immédiateté de la représentation dans le cyberspace », *Archee : cyberart et cyberculture artistique*, n° 4, mai 2007 [<http://archee.qc.ca/>].

nos propres déterminations spatio-temporelles qui sont affichées. Nous voyons écrits en rouge sur fond noir l'heure exacte de notre visite sur le site ainsi que le jour, la date et l'année.

Un étonnant effet de présence surgit quand, avec la souris, on fait passer le curseur sur l'image. La flèche habituelle des fureteurs se métamorphose en un très discret faisceau, qui semble inspiré des logiciels de traitement de l'image. L'immobilité de la femme est rompue quand subitement, à l'aide du curseur, nous cliquons sur son cou ou sur toute autre partie de son anatomie. La dormeuse s'éveille légèrement, elle se déplace. L'inanimé s'anime. On parvient discrètement à perturber son sommeil, l'amenant à se mouvoir, à allonger le bras ou à se mettre sur le ventre. Sous la pression d'un doigt, on l'incite à se lever sur ses avant-bras, avant de se laisser retomber. Les mouvements sont peut-être irréguliers et il faut un certain temps avant de les maîtriser, mais ce sont nos déplacements de souris qui l'animent, ce sont nos gestes qui la poussent à se tortiller sur sa couche.

Sa vulnérabilité – son sommeil est entre nos mains – la rend captivante. Et l'absence de déterminations spatio-temporelles (où est-elle? d'où vient-elle? où sommes-nous?) incite à nous investir, à combler cette absence avec nos propres déterminations. Nous reterritorialisons la scène, projetant sur ce monde nos propres données. Ce temps est le nôtre, ce lieu est celui que nous souhaitons qu'il soit, ce qui accentue notre adhésion à cette représentation.

Cette femme ne peut être qu'Ève, la toute première femme. Le titre de l'œuvre, *Adam's Cam*, renvoie évidemment à la webcam d'Adam, ce que regarde le premier homme sur terre, ce qu'il parvient à enregistrer avec sa caméra numérique. Évidemment, si la webcam appartient à Adam, cette femme endormie ne peut être qu'Ève. En l'animant nous-même à l'aide du curseur, nous nous mettons dans la position d'Adam, nous adoptons son regard, nous moulons nos intentions aux siennes.

La lentille de la caméra engage, on le perçoit sans peine, à une objectivation et à une érotisation du corps d'Ève. Elle ne fait pas que dormir, elle s'offre au regard, elle se laisse désirer, sa nudité est une invitation au voyeurisme. Si elle reste innocente en son for intérieur, le regard que l'on pose sur elle ne l'est pas. Il a été construit et il n'a rien de vertueux.

L'Ève virtuelle d'*Adam's Cam* est une figure qu'on voudrait manipuler à notre guise. Et l'interactivité de l'œuvre nous incite à croire la chose possible. Nous pouvons bel et bien, d'un simple geste, animer ce corps, le forcer à se soulever de sa couche et le faire répondre à nos ordres. Comme toute figure, cette Ève apparaît comme un corps transparent. Un corps lisse, qui peut répondre à nos fantasmes de demiurge. Bien vite, cependant, la figure se met à résister. Comme un corps

réel, elle reste opaque et refuse de se plier à tous nos ordres. Elle ne se retourne pas, malgré nos demandes pressantes. Elle reste endormie, nonobstant toutes les mauvaises pensées que nous pouvons lui avoir envoyées. L'illusion de présence s'estompe et l'on devine finalement que cette webcam (*Adam's Cam*) n'est rien d'autre qu'une supercherie (*Adam's Cam*).

L'interactivité provoque des effets de présence qui dotent les corps virtuels d'une très grande désirabilité, de celle capable de faire fondre les strates de médiation pour laisser l'illusion à l'internaute qu'il est en présence d'un corps animé, d'un corps non seulement désirable, mais capable de répondre à ce désir.

Cette interactivité est au cœur d'un des mythes les plus importants du cyberspace. Car, grâce à ses dispositifs, on croit pouvoir procéder à des représentations d'une efficacité absolue et mettre en scène des corps virtuels, qui passeront pour des corps réels et feront oublier les strates de médiation nécessaires pour les animer. L'interactivité est l'un des facteurs, avec l'immédiateté et la singularité, permettant de susciter des effets de présence d'une indéniable portée³⁵. Si les avatars et autres images 3D offrent des squelettes virtuels habillés de peau et de textures qui laissent croire à la présence d'une figure humaine, cette présence ne s'impose véritablement qu'à partir du moment où une interactivité intervient. Elle est une illusion qui accentue les effets de projection et d'identification des internautes.

Conclusion : le corps mis à nu

Soulages dresse une liste intéressante des représentations du corps contemporain : corps de la barbarie, corps marqué, corps culturel, corps historique et social, corps publicitaire, corps médiatique, corps habillé, sportif, sexuel, médicalisé, mort, nourri³⁶. Nous assistons en fait à un spectacle permanent du corps. Et le cyberspace n'est pas en reste pour qui le corps et la sexualité sont un moteur de développement. Les figures du corps y sont multiples et elles offrent aux internautes des mirages qui répondent parfaitement à leurs désirs et pulsions. Les corps virtuels du cyberspace sont en nombre infini, ils se laissent manipuler, transformer, construire même de toutes pièces, même s'ils demeurent d'une très grande fragilité, puisque leur existence dépend de codes simples à modifier.

Pour Milon : « En plus de présenter un corps absent, le cyberspace l'accompagne d'un imaginaire fantasmatique³⁷. » La question est d'ailleurs de savoir « ce

• 35 – GERVAIS B., *Figures, lectures. Logiques de l'imaginaire. Tome I*, Montréal, Le Quartanier, 2007.

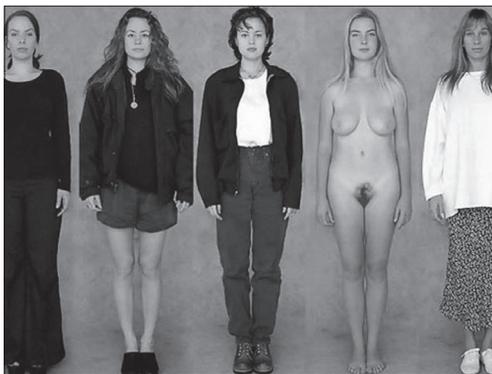
• 36 – SOULAGES F., « Photographie et corps politiques : du contemporain », COUANET C., SOULAGES F. et TAMISIER M. (dir.), *Politique de la photographie du corps*, Paris, Klincksieck, 2007, p. 18-19.

• 37 – MILON A., *La réalité virtuelle. Avec ou sans le corps?*, Paris, Autrement, 2005, p. 36.

qui pousse la cyberculture à remplacer une réflexion sur le corps par un dispositif technologique dans lequel on utilise non pas le corps, mais des formes tronquées, falsifiées, épurées ou édulcorées du corps³⁸ ».

On n'ira pas jusqu'à dire que la machine s'est emballée, mais le cyberspace offre un lieu propice à l'investissement imaginaire, aux projections de toutes sortes où la production et la réception des images ne se distinguent plus de façon nette, mais s'entrecroisent et se complètent. L'internaute est un manipulateur d'images. Il peut non seulement les télécharger, mais les transformer, jouer avec leur transmission, les insérer dans des dispositifs interactifs et les rediffuser. Si l'image est un miroir, il en est un que l'on travaille avec les mains et qui réfléchit non plus une tranche du réel, mais un mouvement de notre imagination. Et il en va de même des corps virtuels : ce sont des *corps-images* sujets à toutes les transformations et, de ce fait, des fictions de corps, des simulacres que notre regard accueille avec un plaisir sans cesse renouvelé.

Une œuvre telle que *Mise à nu* (photographie 6) de Reynald Drouhin vient, à sa façon, déconstruire ce regard essentiellement narcissique, car uniquement intéressé à projeter un monde à l'image de ses fantasmes. Cette mise à nu procède à un aplatissement du corps, à une désérotisation.



Photographie 6 : Reynald Drouhin, *Mise à nu*, 2005³⁹.

L'œuvre est un projet interactif réalisé en 2005 à l'aide du logiciel Flash. Elle est construite à partir de photographies de 59 femmes prises par Akira Gomi. Ces photos sont disposées l'une à côté de l'autre formant une bande qui défile et

• 38 – *Ibid.*, p. 36.

• 39 – Les photographies de *Mise à nu* sont extraites du site [www.fineart.sk] (Human Anatomy of Artists; Female Anatomy Photos by Akira; Th World Wide Beauty). Voir Reynald Drouhin : [http://www.incident.net/works/miseanu/](section « Read me! Lisez-moi! »). Page consultée le 23 mai 2011.

que l'on peut activer en portant la souris vers la droite, pour avancer, ou vers la gauche, pour revenir en arrière. Le rythme de défilement est défini par la portée du geste de l'utilisateur. Plus ce dernier déplace la souris aux extrémités du cadre, plus le rythme s'accélère. À l'inverse, en ramenant la souris vers le milieu de la bande, l'image se stabilise pour se figer presque totalement.

En passant sur chacune des photos à l'aide de la souris (c'est un *roll-over*), ces dernières sont remplacées par des photos présentant les mêmes femmes, mais nues. Plus encore, en cliquant sur ces corps nus, de nouvelles photos apparaissent qui les présentent cette fois de dos.

Qui sont ces femmes qui s'offrent au regard de l'internaute? Pour quelle raison sont-elles ainsi exposées? Habillées, nues, de face et de dos? À quel marchandage se prêtent-elles? *Mise à nu* exploite sciemment ces corps comme s'ils étaient offerts à la vente et à la consommation. Mais en présentant des corps désérotisés, mis à plat en quelque sorte, il déjoue les attentes. Le regard devient clinique et non plus concupiscent.

L'œuvre présente des nues, mais les photos n'offrent aucun contenu à caractère sexuel. Les femmes n'adoptent pas de poses lascives, elles se tiennent toutes très droites, figées devant l'objectif de la caméra, ne dévoilant aucune émotion ou expression faciale, qu'elles soient habillées ou nues. Les images renvoient-elles à des photos médicales, à des mannequins de vitrines de magasins ou à des poupées de carton que les enfants s'amuse à habiller de vêtements de papier? *Mise à nu* évoque-t-il plutôt les sites de rencontres où des répertoires de célibataires disponibles sont offerts aux abonnés qui peuvent les consulter? L'offre est, de fait, variée. On y retrouve des rousses, des brunes, des blondes; elles sont grandes, petites, minces ou plus costaudes.

Nous nous trouvons, très clairement, en présence d'une marchandisation de ces femmes et de leur corps. Nous ne savons rien d'elles ou de leur vie, mais nous connaissons certains détails intimes de leur anatomie. Et le procédé de défilement interactif suggère aussi une consommation de l'être humain. Une consommation ininterrompue... Car les corps défilent sans discontinuer et il faut agir pour ralentir le mouvement ou l'arrêter. En fait, qu'on le veuille ou non, le passage de notre souris les déshabille. Interagir avec l'œuvre force notre regard à dévêtir ces femmes. Voir ici, c'est bel et bien toucher, manipuler, forcer l'image à se transformer. *L'objet-image* demande d'être manipulé, sinon il disparaît du cadre.

Il y a là une analogie parfaite avec le spectacle permanent du corps du cyberspace. L'offre est ininterrompue, elle continue son interminable défilement... jusqu'à ne plus rien signifier. Ce sont des corps devenus anonymes, parce que substituables les uns aux autres. Le nouveau chasse l'ancien qui, bien vite, se périmé à son tour. Et la seule façon de ralentir le rythme de ce commerce des corps est de

s'investir, choisissant non plus de passer de l'un à l'autre, dans l'extensivité la plus complète, mais de porter un regard intensif sur ces corps virtuels, et d'y retrouver des formes renouvelées d'opacité. Ou de beauté.

Bibliographie

- Adam's Cam*, [<http://www.adamscam.net/>] (page consultée le 23 juillet 2008).
- ARCHIBALD S., GERVAIS B., « Le récit en jeu. Narrativité et interactivité », *Protée*, vol. 34, n° 2-3, 2006.
- BARBOZA P., *Du photographique au numérique. La parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris, L'Harmattan, 1997.
- BARTHES R., *La Chambre claire, note sur la photographie*, Paris, Le Seuil, 1980.
- BAUDRILLARD J., *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.
- BENJAMIN W., *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2003.
- BOLTER J. D., GROMALA D., *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge, the MIT Press, 2003.
- BRODSKY M., « Transmission Interrupted », AMELUNXEN H. V., IGLHAUT S., ROTZER F., CASSEL A. et SCHNEIDER N. G. (dir.), *Photography After Photography : Memory and Representation in the Digital Age*, Basel, G & B Arts International, 1996, p. 140-143.
- COUCHOT E., HILLAIRE N., *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003.
- COUCHOT E., « Les Promesses de l'hybridation numérique », CHIRON E. (dir.), *X, l'œuvre en procès : croisements dans l'art*, vol. 1, Paris, Publications de la Sorbonne, CÉRAP, 1996.
- COUCHOT E., « Image puissance image », *Revue d'Esthétique*, n° 7, juin 1984, p. 123-133. Disponible en ligne : [<http://www.olats.org/livresetudes/etudes/couchot1984.php>].
- COURTINE J.-J., « Introduction », CORBIN A., COURTINE J.-J. et VIGARELLO G. (dir.), *Histoire du corps. 3. Les mutations du regard. Le XX^e siècle*, Paris, Le Seuil, janvier 2006.
- DIDI-HUBERMAN G., *Phasmes. Essais sur l'apparition*, Paris, Minuit, 1998.
- DOWNES D., *Interactive Realism*, Montreal, McGill – Queen's University Press, 2005.
- ELIADE M., *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963.
- Fictive Net Porn*, [<http://www.fictive.net/FNPorntext/fnporntext.html>] (page consultée le 11 mai 2006).
- FLICHY P., *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001.

- GASS W. H., *On Being Blue*, Boston, David R. Godine, 1978.
- GERVAIS B., *Figures, lectures. Logiques de l'imaginaire. Tome I*, Montréal, Le Quartanier, 2007.
- GERVAIS B., « L'effet de présence. De l'immédiateté de la représentation dans le cyberspace », *Archée : cyberart et cyberculture artistique*, n° 4, mai 2007, 31 F [<http://archee.qc.ca/>].
- Incident.net*, [<http://www.incident.net/>] (page consultée le 11 mai 2006).
- JACKSON S., *Patchwork Girl by Mary/Shelley and herself: A Graveyard, a Journal, a Quilt, a Story & Broken Accents*, Watertown, Eastgate Systems, 1995.
- LALONDE J., « Le cabinet web de curiosités », *Archée* (juin 2004), Cyberrmensuel, section cyberthéorie, (page consultée le 11 mai 2006).
- LIPKIN J., *Révolution numérique. Une nouvelle photographie*, Paris, Éditions de la Martinière, 2006.
- MC LUHAN M., *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, traduit de l'anglais par Jean Paré, Montréal, Bibliothèque québécoise, 1993.
- MERRITT N., *Digital Diaries*, Cologne, Taschen, 2000.
- MILON A., *La réalité virtuelle. Avec ou sans le corps?*, Paris, Autrement, 2005.
- MOSCO V., *The Digital Sublime*, Cambridge, The MIT Press, 2004.
- PARENT S., « La photographie et les techniques numériques : une association créative », *Feintes_doutes + fictions. Réflexions sur la photographie numérique*, Québec, Éditions J'ai vu, 2005, p. 39-48.
- Powers R., « Being and Seeming. The Technology of Representation », *Context. A Forum for Literary Arts and Culture*, n° 3, [www.centerforbookculture.org/context/no3/powers.html] (page consultée le 19 mai 2006).
- TISSERON S., *Comment l'esprit vient aux objets*, Aubier, 1999.
- SOULAGES F., « Photographie et corps politiques : du contemporain », COUANET C., SOULAGES F. et TAMISIER M. (dir.), *Politique de la photographie du corps*, Paris, Klincksieck, 2007, p. 15-16.
- WIEDEMANN J., *Digital Beauties : 2D and 3D Digital Models*, Köln, Taschen, 2002.
- WHITE M., *The Body and the Screen. Theories of Internet Spectatorship*, Cambridge, The MIT Press, 2006.

Les performances de James Luna : effets de corps, effets de culture

James Luna est un artiste et performeur d'origine amérindienne et mexicaine né en 1950. Depuis plus de vingt ans, il a réalisé des performances, notamment en collaboration avec Guillermo Gómez-Peña, des installations, des sculptures, des toiles, ainsi que des œuvres de photo-performance et de vidéo-performance¹. Bien qu'il ait surtout présenté son travail en Amérique du Nord, il est reconnu internationalement. James Luna a participé à la Biennale de Venise en 2005 et à la Rencontre internationale d'art performance de Québec en septembre 2006.

Sur son site web personnel [www.jamesluna.com], Luna se décrit comme « *a multimedia installation and performance artist based on the La Jolla Indian Reservation, California* ». Cette phrase est tirée d'un texte qu'il a intitulé « Allow Me to Introduce Myself », d'abord paru dans *Canadian Theatre Review*², qui résume sa démarche artistique. James Luna s'y montre critique par rapport à la vision souvent réductrice ou mercantile de l'art amérindien. Il y écrit :

« In the United States, we Indians have been forced, by various means, to live up to the ideals of what "being an Indian" is to the general public; in art, it means the work "looked Indian", and that look was controlled by the market. If the market said that it (my work) did not look "Indian", then it did not sell. If it did not sell, then I wasn't Indian. »

• 1 – J'entends par vidéo-performances et photo-performances des actions artistiques qui, au lieu d'être présentées sous la forme d'un spectacle ou d'un happening dans un lieu d'art ou un espace public, sont conçues pour être diffusées par le biais de la photographie ou de la vidéo, comme d'autres sont pensées par exemple pour le web.

• 2 – LUNA J., « Allow Me to Introduce Myself : The Performance Art of James Luna », *Canadian Theatre Review*, n° 68, automne 1991, p. 46.

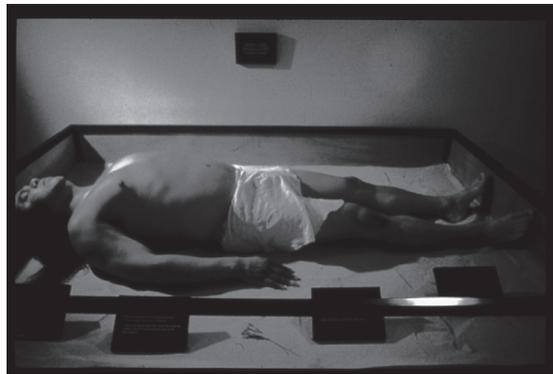
Ainsi, James Luna est un artiste amérindien, qui se décrit comme tel et dont le travail témoigne de son appartenance culturelle et identitaire. Toutefois, il ne fait pas des paniers décorés avec des perles destinés aux touristes. James Luna défie l'opposition sclérosante entre traditionnel et contemporain, qui associe souvent ce qui est amérindien au traditionnel et ce qui serait occidental ou « blanc » au contemporain ; une opposition qui fait en sorte que toute représentation amérindienne qui s'éloignerait du genre d'images qu'on retrouve dans les photographies d'Edward Curtis ne serait « plus vraiment » amérindienne, et que toute manifestation artistique amérindienne qui ne tiendrait pas de l'artisanat souffrirait d'un déficit sur le plan de l'authenticité.

Dans son essai « Allow Me to Introduce Myself », l'artiste propose autre chose :

« It is my feeling that artwork in the mediums of performance and installation offers an opportunity like no other for Indian people to express themselves in traditional art forms of ceremony, dance, oral traditions and contemporary thought, without compromise. Within these (nontraditional) spaces, one can use a variety of media such as found/made objects, sounds, video and slides so that there is no limit to how and what is expressed³. »

James Luna inscrit son travail artistique dans une perception actuelle et actualisante des cultures amérindiennes, de sa propre culture. Il considère non seulement que les traditions peuvent s'exprimer et s'incarner à travers des modes d'expression contemporains comme le sont la performance et l'installation, mais que ces moyens offrent de plus grandes possibilités pour le faire.

Performer l'amérindianité



Photographie 1 : James Luna, *The Artifact Piece*, performance-installation, Studio Museum in Harlem, New York, 1990. Courtoisie de l'artiste.

• 3 – *Ibid.*, p. 47.

On peut dire que James Luna présente une vision performative des cultures amérindiennes, qu'il les inscrit dans l'action et dans une dynamique qui laisse place à la liberté, à l'expérimentation, à la métamorphose et au mélange des formes artistiques. Dans sa performance intitulée *The Artifact Piece* (photographie 1), présentée pour la première fois au Museum of Man à San Diego en 1987⁴, Luna exposait son propre corps, étendu presque nu sur du sable, dans une boîte semblable à celles dans lesquelles on présente des objets ethnographiques.

Commentaire critique et sarcastique de la présence de cadavres, notamment autochtones, dans les musées, la dépouille vivante de James Luna était accompagnée de petits écriteaux, comme ceux qui décrivent les artefacts, expliquant entre autres choses que certaines cicatrices sur sa peau étaient dues à l'abus d'alcool. Sur un de ces cartons, on pouvait lire :

« Having been married less than two years, the sharing of emotional scars from alcoholic family backgrounds was cause for fears of giving, communicating, and mistrust. Skin callous on ring finger remains, along with assorted painful and happy memories⁵. »

Autour du corps généralement immobile (il arrivait parfois que le performeur tourne la tête, ouvre les yeux, renvoyant le regard du public comme un miroir troublant), différents objets personnels, comme des livres, des disques et des papiers de divorce, cohabitaient avec des objets cérémoniels de la nation Luiseño, à laquelle l'artiste appartient.

En entrevue à propos de cette performance, James Luna racontait :

« The Artifact Piece, 1987, was a performance/installation that questioned American Indian presentation in museums – presentation that furthered stereotype, denied contemporary society and one that did not enable an Indian viewpoint. The exhibit, through “contemporary artifacts” of a Luiseño man, showed the similarities and differences in the cultures we live, and putting myself on view brought new meaning to “artifact”⁶. »

Par cette performance audacieuse, Luna souhaitait amener les spectateurs involontaires – ceux-ci n'allant pas voir une performance contestataire, mais une exposition à saveur anthropologique – à disconvenir de plusieurs choses. Parmi celles qu'il nomme explicitement, on retrouve la représentation des Premières Nations dans les musées, l'incapacité de ces institutions à rendre compte de leur actualité et leur attitude qui fait perdurer le colonialisme en ne présentant aucun point de

-
- 4 – Elle a également été présentée à New York, en 1990, pour l'événement *The Decade Show*.
 - 5 – Cité par Paul Chaat Smith dans LOWE T. et CHAAT SMITH P., *James Luna : Emendatio*, Washington et New York, Smithsonian's National Museum of the American Indian, 2005, p. 34.
 - 6 – Cité sur le site [www.english.emory.edu/Bahri/Luna.html] (page consultée en avril 2006).

vue provenant des cultures amérindiennes. L'action de James Luna semble dire : « Nous, amérindiens, ne sommes pas des artefacts. » Ainsi, *The Artifact Piece* lutte contre le cliché qui reléguerait les cultures autochtones au rang de curiosités de musées, reliques d'un âge révolu, d'un lointain jadis.

Les cultures ont besoin de corps pour s'incarner, pour s'exprimer, pour être représentées. Et c'est au corps – ses attributs, sa couleur, ce qui l'habille – que l'on reconnaît une culture. Ainsi la matière première du travail créatif de James Luna demeure son propre corps, en tant que signe de sa culture. Dans *The Artifact Piece*, c'est son corps qu'il expose, qu'il met en scène, immobile comme les objets qui l'entourent, comme un artefact. Les écriteaux, en donnant des informations sur le vécu et l'intimité de l'artiste, nous renseignent sur son corps, l'objectivent. Toute la mise en espace du corps dans le musée participe à faire de lui un objet comme tous les autres qui sont exposés. Mais parce que ce corps est vivant, qu'il respire, qu'il regarde les spectateurs à l'occasion, la performance de James Luna saborde sciemment sa propre mise en scène, non pas pour faire de son corps un objet, mais pour dénoncer le statut d'objet des cultures amérindiennes.

Un des aspects les plus troublants – et intéressants – de cette performance réside dans l'effet de présence du performeur, du corps du performeur. Exposé comme s'il était mort, le corps de James Luna ne fait que susurrer sa présence en même temps qu'il la crie violemment. À la surprise du spectateur, lorsqu'il réalise que ce qui gît devant lui est vivant, s'ajoute un trouble, résidant dans le fait qu'il se trouve dans une position de voyeur malgré lui. Le spectateur n'a pas choisi de poser son regard sur le corps du performeur, le corps d'un être humain, qui d'habitude est absent de ce qu'on nomme un musée de l'homme. Il importe de souligner également que, si un spectateur peut s'attendre à être surpris ou troublé en entrant dans un musée d'art contemporain ou un centre d'artistes autogéré, ce n'est pas le cas dans un musée de l'homme.

Dans ce type d'institution, les seuls corps vivants sont ceux des spectateurs, et leur relation aux objets exposés, allant dans un seul sens, est somme toute simple. Mais voilà que ce rapport s'inverse, devient réciproque. Ce qui est exposé, parce qu'il est vivant, acquiert le statut de témoin. Il sait ce qui se passe autour de lui. Sa présence dérange, surprend, chamboule le regard en le retournant contre lui-même. Sa présence dérange d'autant plus qu'elle n'est pas scénographiée de manière à ce que le corps occupe une place discrète dans le musée. Au contraire, le corps du performeur se déploie dans l'espace, se prolonge par les écriteaux près de lui et sur le mur de même que par les objets qui l'accompagnent, qui participent de la présence de James Luna, de son corps, de sa vie, de ce qu'il est et de ce qu'il aime. En ce sens, *The Artifact Piece* constitue à la fois une performance et une installation, qui crée l'impression que l'on peut se promener à l'intérieur de James Luna.

Corps culturel

Corps et culture chez James Luna ne font qu'un. Dans leur alliance résident à la fois les dimensions critique, politique et humoristique de son travail, qui a parfois, comme c'est le cas dans *The Artifact Piece*, des allures de *body art*. Dans son ouvrage *La Peau et la Trace*, David Le Breton écrit :

« La mise en corps de l'art comme acte développe une analyse par un engagement personnel immédiat des fonctionnements sociaux, culturels ou politiques. Le *body art* est une critique par corps des conditions d'existence⁷. »

Bien qu'il ne s'agisse pas de *body art* au sens strict, *The Artifact Piece* constitue ce qu'on pourrait qualifier de performance corporelle. C'est le corps et son action – bien qu'elle soit ici minimale, même si elle demeure physiquement d'une grande exigence – qui composent l'œuvre et la critique qu'elle implique.

Dans le *body art* et la performance corporelle, le corps, par son action ou sa simple présence, véhicule une critique sociale, culturelle ou politique. Une critique par le corps, une critique performative. La présence du corps amène le spectateur à être non seulement surpris, mais plongé dans un trouble propice à l'interrogation, à la réflexion, à la remise en question. C'est le corps qui nous interpelle, qui s'adresse à nous, et c'est sur le corps que repose la performativité de l'œuvre. Dans *The Artifact Piece*, la critique et la performativité nous amènent à repenser notre rapport aux cultures amérindiennes, nous rappellent que, derrière les stéréotypes ou les clichés culturels, il y a des corps qui, par leur seule présence dans un contexte artistique, viennent altérer notre trop souvent confortable relation à l'altérité.

La culture est inscrite sur le corps. Si l'on veut jouer avec les représentations culturelles, et déjouer les pièges et les clichés qui les parasitent, c'est le corps qu'il faut chambouler, attaquer. James Luna met en scène cette altération du corps, qui vise à altérer également la culture associée à ce corps, dans la photo-performance *Half Indian/Half Mexican*, réalisée en 1990⁸. Cette œuvre très simple, qui appartient au Museum of Contemporary Art of San Diego, se compose de trois photographies en noir et blanc, mesurant chacune 30 par 24 pouces, disposées en triptyque.

Évoquant à la fois ces images qui nous montrent différentes phases de la rotation de la lune, et celles que l'on prend des prisonniers, *Half Indian/Half Mexican* nous montre deux profils de l'artiste associés à deux cultures différentes : la face amérindienne, avec cheveux longs et boucle d'oreille, et la face mexicaine, avec

• 7 – LE BRETON D., *La Peau et la Trace. Sur les blessures de soi*, Paris, Métailié, 2003, p. 100.

• 8 – Voir les photographies de Richard Lou, *Half Indian/Half Mexican*, Museum of Contemporary Art, San Diego (Californie), 1990, notamment celle reproduite dans *James Luna : Emandatio*, p. 31.

cheveux courts et moustache. Entre les deux, le visage, vu de face, semble scindé en deux par son hybridité. Les deux cultures semblent séparées par une ligne symbolique qui passerait au beau milieu du visage.

Nous savons que tout visage est asymétrique. James Luna vient ajouter que cette asymétrie touche également la culture et l'identité. Car si les photographies de droite et de gauche sont somme toute banales, celle du centre témoigne d'une action posée sur le corps, qui fait en sorte qu'on peut qualifier *Half Indian/Half Mexican* de photo-performance. Derrière les images fixes, on sent un processus et une mise en scène du corps culturel. Sur la photographie du milieu, James Luna a l'air volontairement ridicule, avec sa moitié de moustache. Ainsi, si les photographies prennent la forme du triptyque, on peut considérer cette œuvre, par la séparation du visage de l'artiste au centre, comme étant en fait un diptyque. Sur le plan artistique, il s'agit d'une œuvre en trois parties, il y a un alignement de trois photographies, mais sur le plan culturel, *Half Indian/Half Mexican*, comme son titre l'indique avec sa barre oblique, se compose de deux parties, deux cultures qui se rejoignent mais qui demeurent irréconciliables.

Le travail de James Luna nous rappelle qu'être présent de corps, comme on dit être présent d'esprit, c'est aussi être présent de culture. Si je suis corporellement présent, si j'affirme ma présence dans l'espace par mon corps, je suis également culturellement présent, j'affirme mon identité culturelle par mon corps, que je le veuille ou non. C'est par le corps, et plus particulièrement le visage, qu'on me reconnaît culturellement. La couleur de la peau, la forme des yeux et des traits du visage indiquent – ou trahissent – mon appartenance culturelle. De là, un artiste peut jouer, par son corps et avec son corps, sur les différentes façons d'être culturellement présent.

Présence et représentation culturelles

Si *Half Indian/Half Mexican* affirme avec simplicité et efficacité une dualité culturelle qui forme sur le visage un champ de bataille identitaire et symbolique, les œuvres subséquentes de James Luna utilisent souvent les vêtements et les costumes pour donner différentes incarnations à la présence culturelle du corps. C'est le cas de l'installation-performance *Take a Picture with a Real Indian* (photographie 2), présentée pour la première fois au Whitney Museum of American Art, à New York, en 1991, lors de l'exposition collective *SITeseeing*. Une vidéo a été tirée de cette œuvre⁹, présentée à nouveau à New York en 1994,

• 9 – LUNA J. et MERRITT D. J., *Take a Picture with a Real Indian*, Toronto, V Tape, 2001, 12 minutes.

mais à l'extérieur (sur la 42^e rue), ainsi qu'au Kansas, en 2001, et à l'université Essex, en Angleterre, en 2003¹⁰.



Photographie 2 : James Luna, *Take a Picture with a Real Indian*, performance-installation, Whitney Museum of American Art, New York, 1991. Courtoisie de l'artiste.

Le cadre installatif de *Take a Picture with a Real Indian* compte trois panneaux photographiques en noir et blanc représentant James Luna en grandeur réelle. Sur le premier, il porte un habit cérémoniel avec plastron de perles et coiffe de plumes, incarnant l'image traditionnelle de l'Amérindien ; sur le deuxième, il est simplement vêtu d'un pagne, comme c'était le cas pour la performance *The Artifact Piece* ; et sur le troisième, Luna est habillé « en civil », pourrait-on dire, avec des vêtements tout à fait banals. Dans ce décor ludique semblable à ceux qui invitent enfants et touristes à prendre une photo-souvenir aux côtés de personnages peints, parfois en plaçant leur visage à un endroit prévu à cet effet, les spectateurs qui acceptaient de participer à *Take a Picture with a Real Indian* pouvaient poser, près de l'image d'Amérindien de leur choix, le temps d'une photographie. Les polaroïds ainsi pris étaient ensuite intégrés à l'œuvre en étant exposés sur le mur du fond. Les spectateurs-participants avaient également la possibilité de prendre une seconde photographie, qu'ils pouvaient conserver en guise de souvenir.

Ici aussi, c'est le corps de James Luna qui est l'objet de l'œuvre à mi-chemin entre l'installation et la performance. Il met en scène différentes incarnations de la figure de l'Amérindien, de lui-même. Les photographies montrent trois personnages, trois façons d'être amérindien, trois façons d'être culturellement présent. Face à elles, les spectateurs sont conviés à choisir l'image qu'ils préfèrent ou qui, selon eux, représente le mieux un « vrai » Amérindien. Ensuite, le spectateur place

• 10 – Voir : [<http://www.news.cornell.edu/Chronicle/01/10.18.01/Luna.html>] (consulté en juin 2007).

son corps près de celui, photographié, de James Luna. L'installation nous invite à être présent dans l'œuvre, à y participer, et à poser notre image, notre corps photographié, dans l'espace de l'exposition. Elle effectue donc une action de nature performative sur le spectateur.

L'humour de l'œuvre, qui chez Luna formule une critique et invite à réfléchir, consiste à nier son titre. Celui-ci nous dit : *Take a Picture with a Real Indian*. Mais il n'y a pas de « *Real Indian* ». Non seulement s'agit-il de photographies sur panneau, mais, en montrant trois versions, Luna illustre qu'il n'y a pas un vrai Amérindien, mais de multiples incarnations d'Amérindiens. James Luna cristallise volontairement ces divers visages en trois stéréotypes : l'Amérindien cérémoniel (celui des danses, des rituels et des pow-wows, celui qui est costumé à l'image du « grand chef »), l'Amérindien sauvage (celui qui vit, presque nu, dans la nature et qui correspond à la vision du Bon Sauvage glorifiée notamment par Rousseau), et l'Amérindien d'aujourd'hui (celui qui porte des vêtements « non autochtones », qui ne porte plus de signes de sa culture autres que son propre corps). Il s'agit de trois différentes présences qui ne souhaitent pas sortir du registre de la représentation et de l'économie du stéréotype. Au contraire, l'œuvre utilise les stéréotypes, les met en scène. En les plaçant côte à côte, James Luna souligne que ces images sont des stéréotypes.

Take a Picture with a Real Indian nous dit que tous les Amérindiens sont de vrais Amérindiens, ajoute qu'il est absurde de penser l'amérindianité en termes de vrai et faux, et plus encore de baser cette discrimination sur des vêtements. La question, que Luna dénonce davantage qu'il ne la pose, s'articule ainsi : un Amérindien est-il plus vrai habillé de manière cérémonielle, presque nu ou vêtu comme tout le monde ? Bien sûr, cette question est tout simplement idiote. Mais la mettre en scène illustre que c'est souvent sur de tels critères que l'on reconnaît l'identité culturelle amérindienne. Comme quoi il faudrait que la culture, en plus de s'inscrire sur le corps, s'inscrive aussi sur ce qui l'habille. En fait, James Luna démontre ici que ce n'est pas à son corps que l'on a tendance à reconnaître un « vrai » Amérindien, mais à ses vêtements. Si l'habit ne fait pas le moine, il semblerait qu'il fasse l'Amérindien.

La présence au présent

Comme Truman T. Lowe l'énonce dans le catalogue accompagnant l'œuvre de James Luna présentée à la Biennale de Venise : « *Luna's performance-installations explore what it means to be Native American in a contemporary world*¹¹. » L'enjeu peut paraître banal, mais il s'avère aussi complexe et délicat.

• 11 – LOWE T., CHAAT SMITH P., *James Luna : Emendatio*, Washington et New York, Smithsonian's National Museum of the American Indian, 2005, p. 14.

En effet, le simple fait d'être Amérindien aujourd'hui peut poser problème, puisque la plupart des signes d'amérindianité appartiennent à un monde traditionnel, à une autre époque. Comment alors conjuguer sa présence culturelle et le temps présent ? Comment être présent culturellement ou représenter sa culture de manière contemporaine ?

Souvent, ce à quoi l'on pense lorsqu'il s'agit de présenter ou de représenter une culture se compose d'éléments provenant de traditions. Les traditions peuvent bouger, s'actualiser, mais il arrive souvent qu'elles soient figées par les représentations qui en sont faites et qu'elles deviennent des clichés. Le travail d'un artiste comme James Luna consiste à renverser la vapeur, ce qui constitue une tâche qui n'a rien de facile. Il s'agit de donner à une culture une présence et un corps qui ne soient pas stigmatisés par un incessant retour vers le passé, mais qui, en tenant compte de ce passé, soient également en accord avec le présent. Mon corps et ma culture appartiennent au temps présent. Il ne peut en être autrement. C'est aujourd'hui que je suis présent, de corps et de culture. Ce qu'il importe de démontrer, c'est la sempiternelle opposition entre tradition et modernité, qui empêche le passé de s'actualiser.

Pour ce faire, il importe aussi d'être performatif dans la manière d'affirmer et de mettre en scène sa présence. La performativité à l'œuvre chez Luna lui permet de rejoindre un public, de s'adresser à lui de manière surprenante ou ludique. Qu'elles soient témoins involontaires ou spectateurs-participants, les personnes qui assistent aux performances-installations de Luna sont en quelque sorte forcées de réfléchir. Quelque chose survient, se produit, leur arrive, voilà en quoi consiste la performativité de l'œuvre. L'art performatif va à la rencontre de son public, cherche à partager une présence.

Parce qu'ils ont besoin d'un moment pour réaliser ce qui est en train de se passer, pour retrouver leur équilibre, ou simplement pour prendre le temps de participer à un jeu, les spectateurs de la performance (peut-être devrait-on dire : ceux et celles à qui ça arrive) sont rejoints, à un degré ou à un autre, attaqués par la présence du performeur. Cette présence, bien qu'elle puisse résonner en quelqu'un, se poursuivre à la manière d'un écho, est toujours immédiate. Ce qui est présent l'est au présent. La présence est performative au sens où elle traverse quelque chose chez l'autre : son tissu de préjugés, sa conception du monde, ses habitudes, sa bulle, son parcours.

Bibliographie

DURANTE D., *Les dépouilles de l'altérité*, Montréal, XYZ, coll. « Documents », 2004, 216 p.

- DURLAND S., « Call Me in '93 : An Interview with James Luna », *High Performance*, vol. 14, n° 4, hiver 1991, p. 34-39.
- GÓMEZ-PEÑA G., *Dangerous Border Crossers. The artist talks back*, Londres et New York, Routledge, 2000, 285 p.
- LE BRETON D., *La Peau et la Trace. Sur les blessures de soi*, Paris, Métailié, 2003, 144 p.
- LOWE T., CHAAT SMITH P., *James Luna : Emendatio*, Washington et New York, Smithsonian's National Museum of the American Indian, 2005, 112 p., accompagné d'un DVD.
- LUNA J., « Allow Me to Introduce Myself : The Performance Art of James Luna », *Canadian Theatre Review*, n° 68, automne 1991, p. 46-47.
- MATTE H., « Du sein supersonique à l'arroseur arrosé », *Inter*, n° 96, printemps 2007, p. 31-32. (Compte rendu de la performance de James Luna à la Rencontre internationale d'art performance de Québec en 2006.)
- SMITH D., « James Luna : Correcting the erroneous in a one-man show », *Inside Smithsonian Research*, été 2005 : [www.si.edu/opa/insideresearch/articles/V9_Luna.html].

Théâtralité, rituel et jeu dans le bioart

Petit historique d'un dialogue entre science et art : le cas de la leçon d'anatomie

La *mise en scène* ou plutôt la théâtralisation de la science ne constitue pas un phénomène propre à notre époque. En effet, un bref retour sur l'histoire permettra de mettre en relief comment les conventions théâtrales furent déterminantes dans cette *spectacularisation*¹ de la science depuis la Renaissance. Ce bref historique est motivé par trois objectifs bien précis. Dans un premier temps, je désire situer le creuset historique sur lequel viennent se déposer les pratiques actuelles du bioart, je souhaite également étudier le développement des interfaces art/science et enfin, je veux mieux comprendre la fonction du rituel dans ces leçons d'anatomie.

En guise d'introduction à ce retour sur l'histoire de la dissection, il convient de rappeler que la première performance publique documentée fut présentée en 1306 à l'université de Bologne. Malgré une sévère opposition papale, cette pratique scientifique et philosophique s'est rapidement propagée à travers l'Italie et au-delà de ses frontières². Du XIV^e au XVIII^e siècle, des dissections publiques furent présentées dans de nombreuses grandes villes européennes. Cette pratique a attiré mon attention car elle joue clairement sur les interfaces art/science. En effet, la dissection du corps humain ne fut pas toujours un processus destiné essentiellement à l'enseignement médical ou aux autopsies. Certes, ce fut le cas aux XIV^e et

• 1 – Debord définit la spectacularisation par l'idée du rapport social et non par les dispositifs techniques ou contenus présentés. « Le spectacle n'est pas un ensemble d'images, mais bien un rapport social entre des personnes, médiatisé par des images » in DEBORD G., *La société du spectacle*, Paris, Champ Libre, 1971, p. 10.

• 2 – TIERNEY T. F., « Anatomy and Governmentality : A Foucauldian Perspective on Death and Medicine in Modernity », *Theory & Event*, n° 2.1, [http://muse.jhu.edu/journals/theory_and_event/v002/2.1tierney.html] (page consultée le 7 septembre 2006).

xv^e siècles, mais au tournant du siècle suivant ces manifestations passèrent de la stricte leçon scientifique au spectacle³. De fait, elles ne furent plus seulement destinées aux lettrés ou aux médecins, mais attirèrent de plus en plus artistes et gens curieux en provenance de groupes sociaux divers. Rapidement, ces leçons d'anatomie furent considérées dans leur dimension théâtrale et on érigea des théâtres conçus spécifiquement à cet effet⁴. De la simple leçon, ces performances devinrent au xvi^e siècle de majestueuses cérémonies. Dans son traité dédié à l'empereur Maximilien I^{er}, le chirurgien anatomiste Alessandro Benedetti souligne comment l'horreur de la dissection comporte une dimension digne d'un spectacle (*horrido munere... materia suo theatri digna spectaculo*⁵).



**Photographie 1 : Rembrandt Harmenszoon van Rijn,
La leçon d'anatomie du docteur Tulp, 1632.**

« Au début de la Renaissance, observer un anatomiste opérant une dissection était le seul moyen pour les futurs médecins et artistes d'acquérir le sens de l'intérieur du corps humain. Quand l'anatomiste belge Andrea Vésale à Bologne ou ses collègues Jacobus Sylvius de Paris, et plus tard, Nicolas Tulp à Amsterdam (photographie 1), faisaient des dissections publiques, ni leurs étudiants ni les spectateurs n'étaient autorisés à toucher les corps. Les cadavres étaient sujets à une décomposition rapide si bien que les dissections devaient être effectuées rapidement et par des experts.

• 3 – FERRARI G., « Public Anatomy Lessons and the Carnival : The Anatomy Theatre of Bologna », *Past and Present*, n° 117, nov. 1987, [<http://links.jstor.org/sici?sici=00312746%28198711%290%3A117%3C50%3APALATC%3E2.0.CO%3B2-C>] (page consultée le 9 juin 2007).

• 4 – Le terme « théâtre » serait toujours utilisé dans les hôpitaux modernes pour indiquer la pièce où sont menées les opérations. KEMP M., WALLACE M., *Spectacular Bodies : The Art and Science of the Human Body from Leonardo to Now*, Londres, Haywood Gallery and University of California Press, 2000, p. 23.

• 5 – Cité in FERRARI G., *op. cit.*, p. 57.

[...] Vésale (1514-1564) tout en démontrant la complexité du corps, mit en lumière les *profondeurs de la réalité physiologique*. Le réalisme des cadavres étendus nus sur la table de dissection et la connaissance de leur passé criminel constituaient un spectacle fascinant pour un large public qui payait d'un substantiel droit d'entrée l'assistance à ces leçons d'anatomie⁶. »

Ces performances publiques étaient si appréciées que dans la deuxième partie du xvi^e siècle furent érigés des théâtres permanents à Montpellier (1556), Londres (1557), Pise (1569), Padoue (1594), Bologne (1595) et Leiden (1597)⁷. Le théâtre de Padoue (photographie 2) est typique de ces premières structures permanentes. Il fut construit en reprenant la forme d'un entonnoir dans lequel s'élevaient six galeries au-dessus de la table de dissection. L'espace était composé de cercles concentriques, dépourvu de lumière naturelle et les séances se déroulaient en général de nuit pour plus de sûreté. Le corps était préparé dans une pièce sous la salle, puis installé sur une table de dissection munie d'un système d'ascenseur actionné par des poulies. La plate-forme montait alors d'un espace appelé la cuisine (où l'on préparait le corps) au centre de l'auditorium. Si un vigile s'apercevait de la présence d'un homme d'église, le corps était tout de suite retiré et envoyé dans une trappe secrète pour être remplacé par celui d'un animal qui attendait toujours en cas de besoin. Les chirurgiens anatomistes devaient se montrer très prudents face à l'opposition papale⁸. Deux à trois cents personnes assistaient à ces spectacles. Ces places furent toujours distribuées de manière hiérarchique, la noblesse de la ville et les professeurs d'anatomie siégeant dans la toute première rangée.

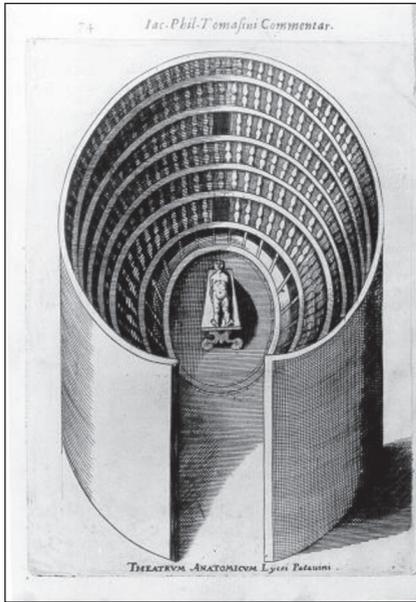
Les théâtres de Padoue et de Bologne (photographies 2 et 3) illustrent bien, selon Giovanna Ferrari, deux orientations assez nettes dans la construction de ces *studium* scientifiques. Celui de Padoue serait représentatif d'un modèle plus fonctionnaliste alors que celui de Bologne, par le caractère imposant de la *cathedra* ainsi que le faste général de l'ensemble, miserait davantage sur une dimension plus spectaculaire. Qui plus est, le côté aéré de l'espace, les bas-reliefs ainsi que la présence

• 6 – VAN DIJCK J., « La plastination : le corps anatomique comme art post-moderne », *Alliage* 50-51, *Le spectacle de la technique*, [http://www.tribunes.com/tribune/alliage/50-51/Van_Dijck.htm] (page consultée le 7 septembre 2006).

• 7 – TIERNEY T. F., « Anatomy and Governmentality : A Foucauldian Perspective on Death and Medicine in Modernity », *Theory & Event*, n° 2.1, [http://muse.jhu.edu/journals/theory_and_event/v002/2.1tierney.html] (page consultée le 7 septembre 2006).

• 8 – Cette question est fort complexe et de manière étonnante assez peu documentée. Il ressort évidemment des lectures effectuées l'idée bien claire que les chirurgiens-anatomistes de la Renaissance furent obligés à une grande prudence dans leurs nouvelles conclusions scientifiques sur l'anatomie humaine. Remettre en question les écrits de Galien, comparer les anatomies féminines et masculines demandait énormément de courage et de détermination.

de nombreuses sculptures invitent à une atmosphère plus détendue. D'ailleurs, le médecin André Vésale l'aurait lui-même à l'époque, qualifié d'élégant⁹.



Photographies 2 et 3 : Le théâtre anatomique de Padoue à gauche et celui de Bologne à droite.

Dans son traité théorique et pratique d'anatomie, *De dissectione partium corporis humani*, écrit en 1530 et publié en 1535, Charles Estienne consacra un chapitre entier à la description du théâtre anatomique idéal. Celui-ci se devait d'être de style vitruvien. Il considérait cet aspect fondamental pour la démonstration des leçons d'anatomie. L'anatomie ne pouvait, selon Estienne, être bien enseignée sans un espace approprié (*locus anatomicus*). Pour le médecin français, la leçon d'anatomie était comparable à tout autre spectacle public et le corps disséqué tout aussi digne d'être vu au théâtre (*quicquid in theatro spectandum exhibetur*) que n'importe quel type d'objet. Estienne démontra aussi un souci très important pour la construction d'un espace offrant une bonne visibilité de tous les angles de vue. Il fit preuve, dans ce chapitre, d'une très bonne connaissance du traité de Vitruve (*De architectura*) et utilisa la terminologie consacrée (*cavea, hemicyclus, scena*)¹⁰. Ferrari relève également le fait que ces liens avec l'architecture antique sont plus qu'explicités. Toujours dans

• 9 – Cité in FERRARI G., *op. cit.*, p. 62.

• 10 – FERRARI G., *ibid.*, p. 62.

ce même chapitre, Estienne appelle les chirurgiens à placer la table de dissection à l'avant du théâtre, là où les anciens plaçaient la scène (*Ante theatrum, quo in loco scenam antiqui constituebant, tabulam anatomicam... constituer oportet*). Il conseillait également à ceux qui exécutaient la dissection de prendre soin de regarder le public et de s'assurer que les actions performées étaient bien visibles par tous.

Toujours à propos de ces liens étroits entre les dissections publiques et le théâtre, il convient d'ajouter que les spectateurs payaient aussi un prix d'entrée¹¹. Le public venait assister à un spectacle hautement protocolaire et cérémoniel qui commençait habituellement par une procession de la faculté médicale. Ces festivités se prolongeaient parfois sur plusieurs jours et dans les théâtres de Padoue et de Leiden, les dissections étaient généralement accompagnées de musique. Plusieurs de ces théâtres offraient également des rafraîchissements et certains d'entre eux terminaient la saison des dissections par de somptueux festins. Notez également que ces performances étaient présentées l'hiver pendant le carnaval. Janvier s'avérait le mois idéal pour conserver plus longuement les corps et de plus, cette période de l'année marquée par la fête et les vacances, permettait au plus grand nombre d'assister à ces *utilia spectacula* : « *public dissections seem always to have been festive as well as solemn occasions, and to have attracted an audience of spectators not themselves engaged in the discipline*¹² ». Le théâtre d'anatomie confirmait l'avancement intellectuel d'une communauté, il constituait une valeur – signe de première importance pour le prestige culturel et artistique d'une ville¹³. Comme le mentionne Jonhatan Sawday, ces performances répondaient à de nouveaux objectifs philosophiques qui attiraient un large spectre de lettrés et d'artistes. L'anatomie devenait un passage obligé pour comprendre l'immensité complexe de l'univers et son principal composant : le corps humain. « *Anatomies were performed in public, then, as ritualistic expressions of often contradictory layers meaning, rather than as scientific investigations in any modern sense*¹⁴. » L'intérieur du corps se dévoilait au rythme des entailles dans la chair finement organisées selon une chorégraphie pré-déterminée. Ces événements étaient certainement empreints de fascination morbide et d'excitation. Ferrari rapporte que pendant le carnaval à Bologne certains spectateurs se présentaient même masqués. Le médecin-anatomiste agissait comme maître de cérémonie et déclamaient ses instructions et descriptions à un public enthousiaste.

• 11 – À partir de 1596, « *admittance to public anatomy theater was made free of charge in order that everyone might come into the theater and follow the course without having to pay anything at all* ». In FERRARI G., *op. cit.*, p. 98.

• 12 – FERRARI G., *ibid.*, p. 98.

• 13 – FERRARI G., *ibid.*, p. 98.

• 14 – SAWDAY J., *The Body Emblazoned : Dissection and the Human Body in Renaissance Culture*, Londres et New York, Routledge, 1995, p. 55.



Photographie 4 : La leçon d'anatomie de Jean de Ketham, *Fasciculus medicinae*, 1491.

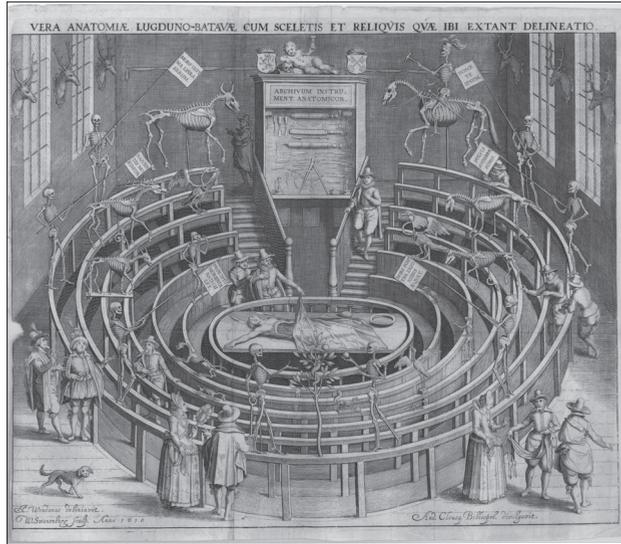


Photographie 5 : Frontispice du livre d'André Vésale, *La fabrique du corps humain*, 1542.

Ces deux illustrations montrent bien le passage d'une science du discours à celle de l'expérimentation. Aux ^{xiv}e et ^{xv}e siècles (photographies 4 et 5), les leçons d'anatomie sont exécutées par trois hommes : le *prosector* – celui qui coupe et qui deviendra le prosecteur des facultés de médecine –, l'*ostensor* – celui qui montre – et le *magister* – celui qui commente. Dans l'image de droite (photographie 5), le *magister* est remplacé par un squelette (mort de la scolastique et place à l'expérimentation). Vésale montre du doigt et touche même les chairs. Le médecin-anatomiste exécute désormais lui-même les dissections. Les deux images montrent également l'intimité des premières leçons par rapport à la dimension publique et parfois chaotique des dissections au ^{xvi}e siècle. Plus ces spectacles s'ouvraient au grand public, plus il était nécessaire de restreindre l'enthousiasme des participants. Vésale raconte dans son traité comment sa leçon d'anatomie portant sur les organes génitaux attira une foule immense.

Dans les multiples facettes de ces performances codifiées par des rites bien précis se joue aussi certainement le spectacle vivant du *Memento Mori*. La gravure ci-dessous (photographie 6) l'illustre sans équivoque. Les petits étendards tenus par les squelettes en témoignent : *Pulvis et Umbra Summus* (Nous sommes poussières et ombres), *Nascentes Morimum* (Nous sommes nés pour mourir). Au centre, les

deux squelettes se tiennent de chaque côté de l'arbre de la connaissance. Tous les attributs iconographiques y sont : la pomme et le serpent, nous sommes bien face à Adam et Ève, un autre squelette tient une bannière au-dessus de la tête d'Adam, *Principium Moriendi natalis est* (Le Principe de la mort est né).

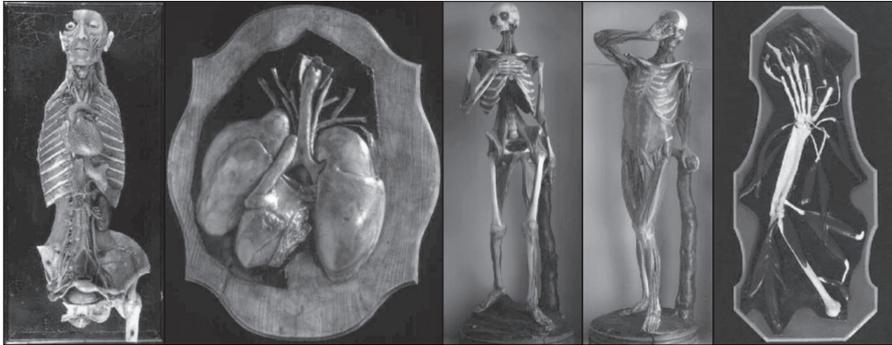


Photographie 6 : Willem Swanenburgh, *Le théâtre d'anatomie de Leiden*, gravure, 32,7 x 38,7 cm, 1610.

D'une part donc, le rappel que la mort représente une punition divine mais aussi une punition terrestre car il faut rappeler comment jusqu'au XIX^e siècle ces corps offerts à la science et au regard du public sont ceux de criminels. Voilà un aspect très important de ces performances. Un point de vue anthropologique plus fonctionnaliste, dans la lignée des travaux de Radcliffe-Brown¹⁵, verrait certainement dans la présence de ces rituels une stratégie culturelle visant à apaiser les tensions sociales face à la pratique de la dissection. Il convient de rappeler que ces cadavres étaient attribués par les instances souveraines comme une forme de soutien à la recherche. La dimension punitive de ces leçons d'anatomie n'était pas cachée mais participait totalement de la performance puisque c'était souvent la première phrase prononcée lors de ces cérémonies : *le sujet de notre leçon d'anatomie aujourd'hui fut pendu!* La charte de nombreuses universités, collèges et guildes leur

• 15 – RADCLIFFE-BROWN A. R., *Structure et fonction dans la société primitive*, Paris, Éditions de Minuit, 1968.

concédaient *de facto*, le droit de réclamer les cadavres à la potence. Ferrari rapporte même que parfois certaines exécutions furent reportées afin de répondre au calendrier des dissections. Dans les théâtres de Leiden et d'Amsterdam, on préservait les peaux des criminels pour exhibition. À Londres dans le premier théâtre de la compagnie des Barbiers-Chirurgiens, on pouvait voir, dans différentes niches aménagées à cet effet, les squelettes des criminels les plus célèbres.



Photographie 7 (a, b, c, d, e) : de gauche à droite :

a- Giuseppe Astorri (Bologne 1785-1852), *Testa, tronco e bacino femminile con dimostrazione del sistema cardiocircolatorio e del sistema nervoso periferico*, os naturel et cire, 94 x 44 cm.

b- Anna Morandi Manzolini (Bologne 1714-1774), *Blocco cuore polmonivisto posteriormente*, cire 54 x 44 cm.

c- Ercole Lelli (1702-1766), *Scheletro ricoperto da muscoli profondi*, os naturel et cire, 154 cm.

d- Ercole Lelli (1702-1766), *Statua in cera che raffigura parte dei muscoli superficiali ed alcuni muscoli profondi*, os naturel et cire, 158 cm.

e- Anna Morandi Manzolini (Bologne 1714-1774), *Ossa e muscoli dell'arto superiore*, os naturel et cire, 107 x 45 cm.

Università di Bologna. Ist. Di Anatomia Umana Normale, « Museo delle Cere Anatomiche », [<http://www.biocfarm.unibo.it/museocere/>] (page consultée le 6 septembre 2006).

Il est évident que dans cette visée morale, ces théâtres d'anatomie soient devenus des instruments de pouvoir. Aux XVII^e et XVIII^e siècles, le manque de cadavres força les anatomistes à chercher des substituts. Aussi fut créée une nouvelle spécialité : la céroplastie. La cire d'abeille avait l'intérêt à la fois de ressembler à la texture organique et d'être malléable. Les étudiants pouvaient manipuler, s'exercer à retirer certaines parties ou certains organes. Vers la fin du XVIII^e siècle, apparurent des écoles célèbres se spécialisant dans ce médium. Certains sculpteurs de Bologne, comme Lelli et Morandi ou encore les maîtres florentins Caldani et

Piranèse, élevèrent ces objets au statut d'objets d'art (photographie 7 [a, b, c, d, e]). D'ailleurs ceux-ci recevaient des commandes de mécènes royaux mais également de collectionneurs privés. Ces objets *médico-artistiques* suscitaient énormément d'engouement et passèrent rapidement des collections privées aux musées¹⁶. Il est facile d'imaginer que ces objets servaient également à une mise en scène de la science mais cette fois-ci dans la sphère de l'intime.

Certains de ces objets surprennent par une certaine théâtralité dans la pose où même par l'introduction d'une dimension ludique par le biais de pièces jouant sur le montré/caché comme c'est le cas pour la pièce de Pinson. Les liens très étroits qu'entretenaient ces productions de cérisculpture avec certains des canons de la représentation en vogue pour l'époque ressortent assez clairement. Pas étonnant que ces objets aient été facilement intégrés aux collections des cabinets de curiosité et des musées. Les poses classiques des hommes de Lelli présentées plus haut, mettent en relief comment l'imagerie scientifique se voit modalisée par les canons artistiques en vogue à l'époque.



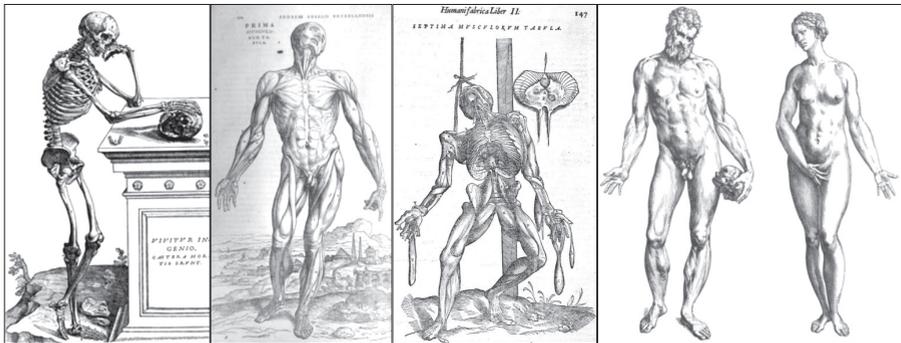
Photographie 8 : André-Pierre Pinson,
Anatomie d'une femme assise, cire, fin XVIII^e siècle.

Arrêtons-nous quelques instants sur cette question plus générale des liens entre science et art. Certains théoriciens, y compris Panofsky, soulignèrent à quel point l'émergence de la science anatomique aux XVI^e et XVII^e siècles ne peut être comprise sans y voir les influences de la culture artistique de la Renaissance. Dès le début

• 16 – VAN DIJCK J., « La plastination : le corps anatomique comme art post-moderne », *Alliage* 50-51, *Le spectacle de la technique*, [http://www.tribunes.com/tribune/alliage/50-51/Van_Dijck.html] (page consultée le 7 septembre 2006).

de la Renaissance, des mannequins furent utilisés pour montrer les différentes caractéristiques du corps humain (photographie 8). Il était difficile de travailler seulement sur des sujets d'anatomie à cette époque, car ils ne permettaient pas de voir le réseau sanguin ou encore le réseau complexe des tissus musculaires. Les mannequins permettaient, certes, une accentuation disproportionnée de certains éléments physiologiques afin de souligner des connaissances anatomiques particulières mais ils ne donnaient pas aux étudiants une connaissance sensorielle très adéquate de la matière organique.

Les dessins de Vésale, figure majeure de la science anatomique naissante, rappellent aussi les sculptures de l'Antiquité grecque. Dans *De humani corporis fabrica* (photographie 9 [a, b, c, d]) les sujets de dissection sont représentés très souvent debout et vivants, malgré le morcellement dont ils sont l'objet. La réalité scientifique de l'image embellie et esthétisée, devient plus agréable à l'œil. Les squelettes de Vésale et ses hommes musclés portent également la marque des principes de la tradition sculpturale : s'ils représentent des corps sans vie, ils posent debout et réfléchissent ou s'extasient. Les conventions classiques de la sculpture et de la peinture de la Renaissance déterminaient bien les éléments constitutifs de ces représentations anatomiques¹⁷.



Photographie 9 (a, b, c, d) : Vesale, *De humani corporis fabrica*, 1543.

En d'autres mots, comme l'avait mis en relief Panofsky, depuis la Renaissance les techniques artistiques de représentation dominant et modèlent les savoirs scientifiques. Cette conception est corroborée par Ludmilla Jordanova qui, dans son analyse détaillée des mannequins de cire du XVIII^e siècle, démontre comment l'idéal néoclassique mêle les jeux de séduction des déesses de l'amour et oblitère parfois le principal objectif qui est de représenter les fonctions de reproduction du corps

• 17 – *Ibid.*

féminin. Il existe à cette époque une tension nette entre la subjectivité artistique et l'objectivité scientifique¹⁸.

Revenons maintenant à la question plus spécifique de la *spectacularisation* du biologique. Avec l'arrivée du XIX^e siècle, apparaît ce que certains appellent l'objectivité mécanique et non interventionniste. De nouvelles inventions comme la photographie, et plus tard la radiographie, semblent, pour la première fois, éliminer la subjectivité de l'artiste. Une nouvelle conception de l'objectivité prend forme : la reproduction mécanique. Il faut également ajouter qu'un certain malaise s'installe dès la fin du XVIII^e siècle concernant les théâtres d'anatomie. Les ponts sont dès lors coupés entre la science et l'art. C'est aussi la fin des leçons d'anatomie comme spectacle. En effet, l'invention de nouvelles techniques chimiques et, en particulier, le formaldéhyde permet aux anatomistes de prolonger la durée de conservation et aux étudiants de prendre part à de véritables dissections. Celles-ci se jouent désormais dans l'intimité du laboratoire. Si l'on met un terme à la dissection comme spectacle, la mise en scène de l'anatomie et du biologique ne cessera pas pour autant mais elle servira désormais quasi exclusivement à des fins de moralisation des mœurs. Aussi, ce n'est plus l'acte de disséquer qui sera mis en scène mais bien les fruits de ces partitions. Apparaît aussi une certaine quête d'authenticité dans les modes de présentation des corps : les organes sont désormais exposés dans des bocaux de verre et l'on opte en général pour une présentation sans fioritures.

« Les organes génitaux atteints de maladies sexuelles ou les foies dégénérés par l'alcool avaient clairement une fonction pédagogique double. Ils familiarisaient les médecins avec l'aspect normal et anormal de l'anatomie humaine mais ils avaient aussi pour rôle essentiel d'enseigner à l'homme de la rue les lois de la conduite morale. Le XIX^e siècle est caractérisé par un mélange de valeurs éducatives, d'authenticité et de moralisme qui subsiste dans les musées d'anatomie de nos jours¹⁹. »

La *spectacularisation* du biologique devient aussi dans ce nouveau contexte, un instrument de pouvoir sur la conduite morale du peuple. Apparaissent de nouveaux exemples du corps scientifique comme cibles du pouvoir²⁰. Vers la fin du XIX^e siècle, l'émergence de nombreux musées de vie sociale et d'hygiène se révèle emblématique de la mise en œuvre de nouvelles mesures politico-sociales prises

-
- 18 – JORDANOVA L., *Sexual Visions : Images of Gender in Science and Medicine between the Eighteenth and Twentieth century*, Madison, University of Wisconsin Press, 1968.
 - 19 – VAN DIJCK J., « La plastination : le corps anatomique comme art post-moderne », *Alliage* 50-51, *Le spectacle de la technique*, [http://www.tribunes.com/tribune/alliage/50-51/Van_Dijck.htm] (page consultée le 7 septembre 2006).
 - 20 – FOUCAULT M., *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975, p. 160.

par l'État. La croissance urbaine rapide engendrée par l'industrialisation, la peur devant les épidémies comme le choléra, et le souci surtout de disposer de forces de travail en bonne santé suscitent de nombreux efforts en faveur de l'hygiène. L'hygiène et la santé des travailleurs deviennent une motivation majeure afin de maximiser les rendements. L'exposition d'hygiène deviendra un médium efficace et les expositions itinérantes seront très appréciées et atteindront une large cible. Le premier musée d'hygiène berlinois, ouvert à la suite de l'exposition de 1883 recevra plus de 900 000 visiteurs²¹. Le thème central de cette exposition sera la vulgarisation de la recherche en hygiène et en médecine.

C'est lors de l'exposition allemande générale précédant l'ouverture du musée que Robert Koch présente ses découvertes en bactériologie. On peut supposer que c'était là parmi l'une des premières mises en scène de boîtes de Pétri puisque c'est l'assistant de Koch, Julius Richard Pétri qui invente ce dispositif en 1877. Cette présentation publique marque aussi le début d'une longue série d'expositions d'hygiène en Allemagne. À Dresde en 1911, les visiteurs seront enthousiastes devant le caractère très dynamique de la présentation visuelle de ces nouvelles *leçons d'anatomie*. Dans la pièce d'entrée du pavillon « L'être humain », se dresse une « gigantesque statue humaine, avec l'inscription : Aucune richesse ne t'égale, ô santé²² ! ». À l'intérieur de cette section se trouve un corps décomposé en ses différentes fonctions organiques. Les organes surdimensionnés moulés dans du verre sont animés à l'aide de liquides colorés et de jeux d'éclairage. On mise même sur l'interactivité du dispositif puisque le spectateur peut activer lui-même la circulation sanguine.

En 1930, le médecin Bruno Gebhard pousse plus loin cette interactivité en mettant à la disposition du public des microscopes leur permettant de suivre le cheminement des expériences scientifiques : « Au moyen de microvivariums, des phénomènes microscopiques peuvent être projetés sur les murs d'une grande salle : le regard collectif sur l'intérieur du corps²³. » Ces informations se révèlent très intéressantes par rapport à plusieurs projets actuels de bioart. Ceux-ci, par leurs effets de moralisation de l'industrie et du public, s'inscrivent tout à fait dans cette tradition de *spectacularisation* du biologique.

C'est aussi lors de cette exposition de 1930 qu'est présenté l'homme de verre (photographie 10). Le catalogue nous apprend que ce modèle de l'être humain est conçu pour démontrer que l'homme est un chef-d'œuvre technique et artistique. Cette statue de verre fait totalement sensation puisque des milliers de spectateurs

• 21 – ROTH M., « L'homme de verre », *Terrain*, n° 18, *Le corps en morceaux*, mars 1992, [<http://terrain.revues.org/document3037.html>] (page consultée le 9 septembre 2006).

• 22 – ROTH M., *ibid.*

• 23 – ROTH M., *ibid.*

se pressent chaque jour dans la galerie d'exposition. Les bras levés, les paumes ouvertes, le regard vers le ciel cet homme transparent est composé d'un véritable squelette humain sur lequel furent ajoutés de faux organes de cire et recouvert d'une enveloppe en cellon, une matière synthétique translucide faisant également preuve de grandes avancées au niveau matériologique.



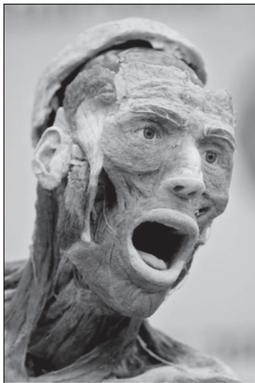
**Photographie 10 : *Der Gläserne Mensch* (L'homme de verre),
Musée de l'hygiène allemand, Dresde, 209 cm, 1934.**

Il est facile de comprendre pourquoi cet objet de haute technicité – pour l'époque – combinant des signaux optiques et acoustiques suscite une véritable fascination dans le grand public²⁴. Les artistes de l'école du Bauhaus sont aussi impressionnés par cette représentation technico-anatomique de verre. De nombreux dessins des artistes Herbert Bayer et Oskar Schlemmer s'inspirent de cette représentation fonctionnaliste de l'être humain. Cet homme de verre exerce une fascination telle qu'il fera la tournée des grandes expositions en Europe et aux États-Unis. L'affluence est parfois si grande qu'il faut carrément fermer l'exposition. Martin Roth raconte qu'à l'exposition internationale de 1937 à Paris, on lui réserva tout un pavillon. « Certains jours [...], c'est à peine si le pavillon peut contenir tous les visiteurs. Aussi a-t-il fallu organiser une queue et faire régler la circulation par la police. Pourtant, cette exhibition spéciale est ouverte jusqu'à minuit²⁵. »

• 24 – ROTH M., *ibid.*

• 25 – ROTH M., *ibid.*

C'est donc dire que la *spectacularisation* de l'anatomie et du corps biologique suscitent l'intérêt et la curiosité du public depuis le xv^e siècle. Pas étonnant alors que ce type de présentation fasse toujours courir les foules. À Vienne, l'exposition *Les mondes du corps* (photographie 11 [a, b]) de Gunther Von Hagens attirait près de dix mille spectateurs par jour et cet intérêt ne va pas en diminuant. Le travail de plastination très sculptural et esthétique de Von Hagens marque un retour en force de la représentation du corps biologique et anatomique en tant que divertissement ou même spectacle. Il est intéressant de noter que le scientifique allemand s'autoproclame artiste-anatomiste. Il se dit aussi professeur et selon Jose Van Dijck, il se plaît à rappeler constamment ses titres académiques. Il serait l'inventeur de la technique de plastination dont il détient le brevet. Il me semble intéressant de noter qu'ici aussi, se déploie une visée claire de moralisation du public participant. Le communiqué de presse du centre des sciences de Toronto où l'exposition fut présentée en 2005 en témoigne : « Certains spécimens mettent en évidence le contraste entre un organe sain et un organe malade, en illustrant l'importance d'un mode de vie sain. » Il convient également d'ajouter que G. Von Hagens n'occulte pas la dissection puisqu'il choisit souvent, quand le contexte culturel le permet, de montrer le travail de plastination sur grand écran. À l'aide de scalpels et de couteaux, il découpe la graisse et cisaille le corps, lui donnant forme, à la manière d'un sculpteur. Von Hagens ne se contente pas de présenter aux visiteurs un objet fini, il les met face-à-face avec la violence de la dissection, pratique évocatrice des anciens théâtres d'anatomie²⁶.



Photographie 11 (a, b) : Gunther Von Hagens, à gauche un visage plastiné et à droite l'artiste-anatomiste dans son atelier.

• 26 – VAN DIJCK J., « La plastination : le corps anatomique comme art post-moderne », *Alliage* 50-51, *Le spectacle de la technique*, [http://www.tribunes.com/tribune/alliage/50-51/Van_Dijck.html] (page consultée le 7 septembre 2006).

Il s'avère aussi important de souligner comment dans son apparence, Von Hagens joue la figure de l'artiste. Il apprécie d'ailleurs énormément que le public et la critique l'associent à Joseph Beuys. La ressemblance physique est par ailleurs frappante d'autant plus qu'il porte un Borsalino, l'un des traits distinctifs de Beuys. D'ailleurs les allemands le surnomment *die Leichen Beuys* (le Beuys-cadavre) ! On peut donc voir dans le travail de Von Hagens, une volonté de moralisation qui s'inscrit en lien étroit avec l'usage des organes et la *spectacularisation* de l'anatomique depuis la fin du XIX^e siècle.

Pour conclure momentanément ce bref historique, disons qu'il existe une tradition importante d'expositions consacrées à la mise en scène du corps, de l'anatomie et du biologique. Afin de mieux comprendre la charge symbolique liée à ce type d'exhibition, je me tournerai vers les travaux d'anthropologie culturelle de David Le Breton. Je m'appuierai sur ces éléments de réflexion pour commenter ensuite l'installation *Scynescape* de Cooper.

***Deep Play* ou *Shallow play*? : jeu et performativité dans le bioart**

Nous venons de voir comment la *spectacularisation* du biologique fascine depuis des siècles. À travers ces leçons d'anatomie, c'est aussi le spectacle de l'évolution de la science anatomique et médicale qui nous captive. Le XX^e siècle aura favorisé le déploiement d'une énergie humaine colossale consacrée essentiellement à connaître l'intérieur invisible du corps. À cet effet, sera mis en place tout un appareillage de pointe pour repousser toujours plus loin les frontières du corps visible.

Nous désirons réfléchir à présent sur les notions de jeux et de performativité. J'aimerais, dans un premier temps, réfléchir à la charge symbolique que porte un regard technoscientifique sur le corps. Comme le souligne Le Breton, ce « corps est aujourd'hui virtuellement saturé de regards appareillés et analytiques. Tout processus organique est susceptible d'une saisie oculaire analogique ou numérique²⁷ ». Cette volonté de traquer le corps jusqu'à la dernière molécule caractérise certes pour les chercheurs et les scientifiques en général une pulsion épistémique, mais qu'en est-il des artistes qui comme Cooper jouent la *spectacularisation* de ce regard appareillé, lourdement appareillé, dans le contexte d'une exposition ? Quel est le pouvoir symbolique de cette énergie épistémologique et technicienne dans le cadre d'une exposition en art actuel ?

Selon l'anthropologue David Le Breton, les imageries médicales prolongent aujourd'hui le dualisme vésalien et cartésien. Elles poursuivent ce morcellement du

• 27 – LE BRETON D., *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, PUF, 2005, p. 122.

corps en isolant les organes, les fonctions, voire même les cellules ou les molécules. « Un univers se révèle au sein de l'homme, mais par là se trouve accentué jusqu'au vertige le dualisme constitutif de la médecine moderne. Le sujet disparaît sous les paramètres biologiques qui se substituent à lui²⁸. » Il importe de souligner à quel point le savoir biomédical est devenu la représentation officielle du corps humain aujourd'hui, on l'enseigne dans les universités, sur lui reposent des laboratoires de recherche, il fonde la médecine²⁹. Il faut également ajouter que le développement phénoménal de l'imagerie scientifique dans la deuxième partie du xx^e siècle a certainement contribué à façonner cet imaginaire du biologique. Le foisonnement d'images résultant des possibilités de la modélisation numérique n'aura pas seulement servi la recherche mais aussi fortement participé d'une fascination collective pour le biologique.

Ainsi donc, des traités d'anatomie aux radiographies, de la scintigraphie à la scannographie, de la thermographie à l'échographie où à l'imagerie par RMN, un imaginaire de la transparence dévoile le corps dans la surenchère d'un effeuillage infini. Le désir de savoir s'étaye sur le désir de voir. Franchir l'intérieur invisible du corps, en enregistrer des images, ne rien laisser dans l'ombre. Pour David Le Breton, depuis l'homme anatomisé de Vésale aux techniques actuelles de l'imagerie médicale, le traitement de la figure rapportée du corps suit la voie d'une épuration de l'imaginaire au sein même de l'image. Selon l'anthropologue, nous assisterions au dépouillement des couches fantasmatiques qui, auparavant, altéraient le contenu scientifique. Le corps est aujourd'hui virtuellement saturé de regards appareillés et analytiques. Tout processus organique est désormais susceptible d'une saisie oculaire analogique ou numérique car dans cette surenchère d'efficacité, nous poussons toujours plus loin la visualisation du corps. L'espace intérieur de l'être humain est devenu tout aussi surexposé que son espace social. Bref, c'est tout l'imaginaire du corps qui se voit transformé par l'usage de ces nouvelles techniques de visualisation dans le domaine médical.

En parallèle à ces représentations issues des nouvelles formes de visualisation dans le domaine médical, le traitement électronique de l'information aura aussi permis le développement fulgurant des recherches expérimentales en biotechnologie. Les possibilités fantasmées ou réelles issues de ces champs technoscientifiques nourrissent également ce nouvel imaginaire du corps. En fait, on ne saura trop répéter à quel point la modélisation numérique aura largement contribué, et ceci de manière générale, à modifier notre regard sur le corps humain³⁰.

• 28 – LE BRETON D., *op. cit.*, p. 208.

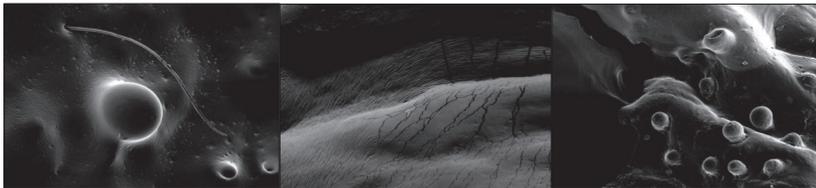
• 29 – LE BRETON D., *op. cit.*, p. 84.

• 30 – Ajoutons que, de manière générale, les nouvelles images de sciences résultant de ce passage au traitement électronique de l'information auront enrichi de manière titanesque ce que Bertrand Russell appelait « l'ameublement du monde ».

Par ailleurs, certains voient dans ce changement de régime scopique le reflet d'une véritable mutation anthropologique. De nombreux chercheurs en philosophie, sociologie et psychologie s'accordent pour dire que les vingt dernières années ont favorisé l'émergence d'un nouveau type d'individu dont les manières d'être, de faire et de ressentir diffèrent profondément de celles de ses prédécesseurs. La révolution technologique et scientifique enclenchée par l'ère numérique y jouerait un rôle essentiel. Selon la sociologue et psychologue Nicole Aubert, nous serions passés d'un corps asservi et dominé par la nature à un corps auto-façonné, tant dans son fonctionnement interne que dans son apparence et, sous peu, à un corps auto-fabriqué quand les techniques de clonage parachèveront ce processus d'auto-engendrement³¹. Pour Michel Serres, nous assistons à la volatilisation des frontières du corps *classique* :

« Possibles jusqu'à une certaine omnipotence, devenant peu à peu causes de nous-mêmes et de certaines totalités concernant le devenir du monde, nous perdons beaucoup de notre finitude. Nous quittons de plus en plus le *Lebenswelt* découpé autour du corps, notre vieille cabane étriquée [...]. Pénétrant à petits pas dans le global, nous quittons peu à peu nos anciennes maisons, le corps faible, les outils locaux, le monde borné³² [...] »

Nourris par cette mutation anthropologique et technologique, nous avons vu se multiplier au cours de la dernière décennie les projets artistiques traduisant cet intérêt ou fascination pour l'univers de la biologie et pour la représentation biomédicale (photographie 12 [a, b, c]). Il convient de le répéter, l'imagerie médicale est devenue la représentation officielle du corps humain aujourd'hui... Comme nous le mentionnions plus tôt, en parallèle avec les découvertes scientifiques réelles offertes par les recherches en biotechnologie, les fantasmes et désirs façonnant la culture visuelle autour de ces entreprises heuristiques participent également d'un nouvel imaginaire du biologique.



**Photographie 12 (a, b, c) : Projet *Scynescape*,
aux extrémités, images de la peau et au centre surface de dent.**

• 31 – AUBERT N., « Que sommes-nous devenus? », *Sciences Humaines*, 2004, p. 37.

• 32 – SERRES M., *Hominescence*, Paris, Le pommier, 2001, p. 38.

Nous nous arrêterons ici plus particulièrement sur l'environnement immersif *Scynescape*³³ (photographies 12, 13 et 14). Dans ce vaste autoportrait Cooper³⁴ nous invite à voyager dans des dimensions de son corps invisibles à l'œil nu : l'infiniment petit de la structure cellulaire des surfaces fines enveloppant son corps. Si dans un de ses projets précédents, *RAPT*, elle nous introduisait à des espaces corporels intérieurs par un montage d'images obtenues par résonance magnétique, avec *Scynescape*, nous avançons en périphérie de cet organisme biologique. Dans cet environnement immersif, le spectateur entre en contact avec une animation vidéo-graphique présentant des séquences d'images surdimensionnées prises à la surface du corps de l'artiste. Ces visualisations furent capturées par une technologie scientifique très sophistiquée : le microscope électronique à balayage³⁵. Pour rendre possible ces visualisations, l'artiste a fait des moulages à différents endroits de son corps et s'est ensuite servie de ces empreintes en positif comme échantillons pour l'observation microscopique. Elle a également utilisé un échantillonnage sonore réalisé dans une chambre sans écho où furent enregistrés, à l'aide d'une machine à échographie, le rythme de sa circulation sanguine ou encore, à l'aide d'un microphone sophistiqué, d'autres sons très iconiques comme le frottement de la peau, le craquement des os ou encore le bruit de la salive circulant dans la cavité buccale.

Il est important de mentionner à quel point ce genre de projet participe d'une véritable hybridation de ressources technoscientifiques et artistiques³⁶. D'ailleurs plusieurs artistes et scientifiques voient dans la culture numérique et ses possibilités de modélisation un élément majeur de rapprochement entre les champs de l'art et

• 33 – Conçu en 2000, cet environnement immersif fut présenté cet été à New York à l'espace *Eyebeam* du 12 juillet au 12 août 2006 au 540 W. 21st Street.

• 34 – Justine Cooper est australienne et vit actuellement à New York. Artiste des nouveaux médias, elle tisse des liens étroits entre l'art et l'imaginaire scientifique en usant des technologies scientifiques.

• 35 – Le microscope à balayage (*scanning electron microscopy*) conçu par Manfred von Ardenne en 1939 est un appareil qui balaie l'échantillon d'un faisceau d'électrons. L'échantillon à observer doit être préparé, c'est-à-dire nettoyé et mis en coupe; ces électrons percutent l'échantillon qui émet à son tour des électrons secondaires dont le nombre dépend de la nature de la surface étudiée. Ce sont ces électrons qui sont collectés et détectés et qui sont ensuite traduits en images sur un support informatique. Cooper a donc réalisé des moules à des endroits différents à la surface de son corps. De ces moules, elle a ensuite produit des empreintes en positif qu'elle a recouvert d'une feuille d'or. L'or devient un conducteur pour le faisceau d'électrons et permet d'obtenir l'effet de relief. Il faut ensuite nettoyer l'image et assez souvent on attribue de fausses couleurs à ce type d'images. Les revues de vulgarisation scientifique nous gavent de ces images de l'infiniment petit dont les couleurs arbitraires évoquent un univers de science-fiction. Cooper, quant à elle, choisit de ne pas colorer les résultats et elle utilise au maximum le potentiel visuel inhérent de ce microscope en reprenant intégralement, dans les séquences d'animation vidéo-graphiques, les mouvements exploratoires de cet instrument scientifique : le pan, le zoom et la rotation de l'échantillon.

• 36 – Les séquences vidéos furent créées au Australian Center for Microscopy and Microanalysis, le montage vidéo au Sidney Vislab et le montage sonore par Moodkiller productions et le Studio 301.

de la science (ou encore des technosciences) au xx^e siècle. La plupart des projets de Cooper jouent sur une vision apologétique de ces interfaces. C'est certainement le cas pour *Scynescape* qui n'échappe pas à un certain techno-romantisme (photographie 13 [a, b, c]).



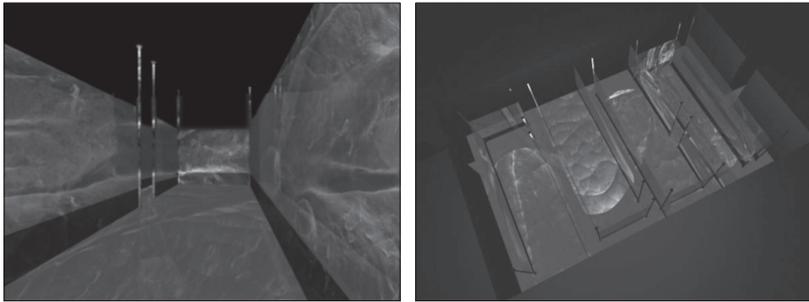
**Photographie 13 (a, b, c) : Projet *Scynescape*,
aux extrémités, images de la peau et au centre surface de dent.**

A priori, s'il est seul, le spectateur entre dans une pièce sombre et sa présence déclenche le surgissement d'un environnement visuel et sonore où les images de l'infiniment petit de la structure cellulaire du corps de l'artiste côtoient des sons évoquant l'intimité des sensations intéroceptives et extéroceptives. Ces images sonores se déploient dans l'espace en parallèle avec cette imagerie de l'infiniment petit qui envahit le plancher et les murs. Les mouvements visuels du microscope couplés à ceux des parois de projection créent un effet très énergique, disons même un effet de présence.

Prenons quelques instants pour mieux expliquer le dispositif (photographie 14 [a, b]). Les séquences d'images sont présentées dans une grande pièce noire divisée à la manière d'un petit labyrinthe³⁷. L'espace se partage en quatre chambres distinctes par des couloirs en latex dont les parois et le sol servent d'espaces de projection. Projetées sur ces surfaces transparentes, le plan de l'image occupe à la fois l'espace intérieur et extérieur des pièces. Cooper incite les participants à toucher ces parois de latex, communiquant ainsi des modulations vibratoires aux images. Ce contact tactile et même corporel fait onduler les surfaces de projection, ajoutant un effet de souplesse liquide à cet imaginaire visuel. Dans chacune des quatre chambres, ces séquences vidéographiques se déploient en fonction d'une chorégraphie sonore particulière. La bande-son épouse parfois le rythme du mouvement visuel inhérent au microscope (pan, zoom et rotation de l'échantillon) mais réagit aussi au déferlement des visiteurs. En effet, cet environnement

• 37 – Le projet porte également le titre suivant : *The Biological Maze Project*. Il nous semble moins alambiqué que *Scynescape* qui agit selon Cooper comme un condensé de plusieurs mots : « synesthesia, [...] kina (mouvement), landscape, science and escape ». Voir la présentation du projet sur le site de l'artiste [<http://justinecooper.com/>].

immersif répond à la présence humaine grâce aux huit détecteurs de mouvement. Si un seul visiteur occupe l'espace, une seule partie des bandes visuelles et sonores se déploiera et plus les participants seront nombreux, plus intense sera la présence visuelle et sonore car toutes les pièces du labyrinthe seront activées. L'animation vidéo produit un effet d'enveloppement comme si l'échelle microscopique ici surdimensionnée nous englobait complètement. Si toutes les images sollicitent un voyage à la surface du corps, certains bruits nous laissent ressentir un imaginaire du dedans : le craquement des os, la déglutition, les pulsations sanguines. Tout dans cet autoportrait nous parle d'un *corps-machine* et, comme dans l'imagerie bio-médicale, le clivage est marqué entre le corps et le sujet. L'expérience sensori-perceptuelle des bandes sonores et visuelles nous fait passer constamment d'une impression d'intimité à une sensation d'extériorité.



Photographie 14 (a, b) : *Scynescape*, vue latérale et vue aérienne de l'installation.

Le dispositif de présentation joue pour beaucoup sur ces effets de présence. Les images nous enveloppent et la bande sonore vient appuyer l'idée d'une perception nous donnant accès à l'intérieur du corps humain. D'ailleurs, le fait que les signes visuels soient parfois difficiles à déchiffrer vient appuyer le fait que cet espace est davantage là pour être habité que pour être lu³⁸. Si l'on suit Serge Tisseron dans son analyse de l'image matérielle comme contenant, on pourrait peut-être avancer l'idée qu'ici se joue un certain fétichisme à l'égard du biologique.

Comme nous le mentionnions plus haut, Cooper mise davantage sur l'idée d'une vision techno-romantique du corps biologique. Le choix de l'immersion évoque le jeu certes mais aussi la fonction d'enveloppe, si importante au cinéma et exaltée par la chambre noire. Cooper semble opter dans cette installation pour un niveau de performativité que le théoricien de la performance Bruce Kapferer a qualifié de

• 38 – Ces remarques s'inspirent de la définition que Serge Tisseron donne de l'image comme contenant. Voir TISSERON S., *Psychanalyse de l'image des premiers traits au virtuel*, Paris, Dunod, 1997, p. 167.

« deep play³⁹ ». Il s'agit ici d'une conception de l'investissement psychique selon laquelle la perception devient si totalement envahie et sollicitée par le lieu d'échange que cet engagement du corps et des effets de présence qui en découlent – le niveau de performativité – favoriserait moins une réflexion sur les codes ou les règles régissant la représentation. Il faudrait certainement ajouter ici qu'à moins de vivre une forme de transe, il est certain qu'entre ces moments de présence soutenus au fil du parcours de cet environnement immersif, le spectateur comprend que ce paysage organique vient ici donner au biologique et au regard technoscientifique une charge symbolique magistrale. À la question qui ouvrirait cet article peut-être pourrions-nous maintenant répondre par une nouvelle question : Si l'imagerie médicale cristallise une énergie épistémologique et technicienne, le fait d'instrumentaliser « artistiquement » ces *images-forces* dans une installation en art actuel ne correspondrait-il pas également à une volonté de jouer le pouvoir symbolique de l'imaginaire scientifique⁴⁰? C'est un peu rapide, j'en conviens. Il demeure cependant qu'en regard d'autres projets artistiques jouant également le biologique, ou encore le biotechnologique, Cooper déploie cet imaginaire bio-médical dans une perspective apologétique. Quoi qu'il en soit, il ne faudrait pas passer sous silence la dimension esthétique de ce travail car Cooper opère ici un détournement et ceci d'une instrumentation fort complexe.



Photographie 15 (a, b) : Critical Art Ensemble, *Free Range Grain*.

Pour le groupe *Critical Art Ensemble* (photographie 15 [a, b, c]), la perspective est toujours critique. Le ton est plus direct et l'on use généralement de stratégies

• 39 – KAPFERER B., « The Ritual Process and the Problem of Reflexivity in Sinhalese Demon Exorcisms », MACALOON J., *Rite, Drama, Festival, Spectacle*, Philadelphia, Institute for the Study of Human Issues, 1984, cité dans l'ouvrage de CARLSON M., *Performance. A Critical Introduction*, New York et Londres, Routledge, 2004.

• 40 – Il demeure que l'interface silencieuse dans ce type d'hybridation ou d'intersection entre les arts et les technosciences reste l'organisme subventionnaire. Plus ces artistes des nouveaux médias voudront travailler à la fine pointe des technosciences, plus ils seront à la remorque des équipements et des projets soutenus dans le domaine scientifique.

médiatiques pour rejoindre un large public. En fait, l'usage de la performance est devenu une stratégie politique assez généralisée pour de nombreux groupes d'activistes. Très influencés par l'Internationale Situationniste de Guy Debord et la pensée de l'artiste Joseph Beuys, ces tenants d'un activisme culturel⁴¹ travaillent la plupart du temps en collectif et agissent en défenseurs de nombreuses causes politiques liées à l'environnement et à l'industrialisation des biotechnologies.

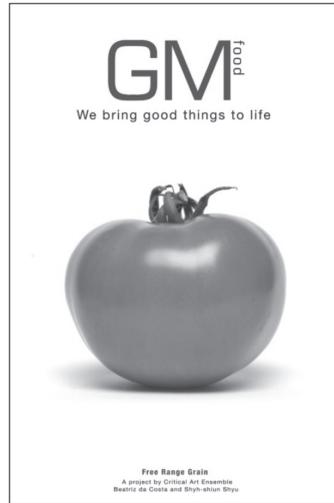
Le projet *Free Range Grain* est conçu comme un projet performatif et conceptuel qui fut destiné dans un premier temps à un public européen et dont l'objectif général est d'explorer les conséquences politiques et économiques de l'industrialisation des biotechnologies dans une perspective de mondialisation des marchés. À cet effet, les artistes Beatriz da Costa, Shy-shiun Shyu et leur collectif, le *Critical Art Ensemble* ont choisi d'élaborer une démarche critique à propos de l'indifférence de l'industrie alimentaire sur les questions entourant les organismes modifiés génétiquement (OGM). L'objectif de cette performance consiste à remettre en question l'étanchéité des frontières européennes quant à la circulation de denrées produites avec des aliments génétiquement modifiés. Les artistes souhaitent ainsi démontrer que ces frontières sont artificielles et qu'il est peu probable que l'Europe puisse continuer à maintenir très longtemps ce blocage à l'égard des OGM⁴². La dimension performative est importante dans ce travail car on mise beaucoup sur les effets de co-présence pour permettre aux participants d'intégrer cette réalité scientifico-économique. C'est pourquoi le CAE a choisi de construire un laboratoire portable permettant d'identifier, sur le lieu de la performance et devant le public, des aliments génétiquement modifiés. Ils demandent aux participants d'apporter dans le laboratoire/galerie des aliments sur lesquels ils ont certains doutes quant à leur *intégrité* génétique. Le but est d'identifier les produits génétiquement modifiés mais non étiquetés que l'on peut trouver sur des tablettes d'épicerie ou encore parmi des produits supposés ne contenir aucun organisme modifié génétiquement. Les participants reviennent soixante-douze heures plus tard pour connaître le résultat final des analyses. Tout ce processus d'expérimentation favorise le dialogue avec les participants sur les enjeux moraux et socio-économiques liés aux OGM. Le CAE semble miser beaucoup sur ce travail en temps réel pour nourrir la réflexion des visiteurs.

Pas de blouse blanche, les artistes ne jouent pas la figure du scientifique puisqu'ils manipulent ces instruments en vêtements de tous les jours. On joue la

• 41 – Cette expression tend à être de plus en plus utilisée car quelle distinction peut-on faire, mis à part parfois le contexte de diffusion, entre des performances politiques réalisées par des artistes et d'autres types d'activistes? Certainement pas le degré d'inventivité. Après tout la revue *High Performance* a bien commenté certaines interventions de Greenpeace. FELSHIN N., *But Is It Art? The Spirit of Art as Activism*, Seattle, Bay Press, 1995, p. 15.

• 42 – Voir le site du *Critical Art Ensemble* [www.critical-art.net/index.html].

convivialité, la transparence pour faciliter le contact et la discussion. Le public est invité à s'approcher au plus près des instruments scientifiques permettant le prélèvement de l'empreinte génétique⁴³. Il s'agit de créer un contexte phénoménologique où le spectateur peut brièvement avoir l'impression que ces instruments sont aussi faciles à manipuler qu'un mélangeur multifonctions ou encore une essoreuse à salade très sophistiquée! En deçà de cette démythification de quelques-unes des techniques expérimentales liées aux empreintes génétiques, le participant est aussi confronté à une forte charge politique contre l'industrialisation des biotechnologies. En effet, le CAE use également de stratégies visuelles pour mettre en relief la manipulation psychologique derrière les stratégies de marketing utilisées par les multinationales comme Monsanto. Ce jeu sur la figure du scientifique ou encore ces réflexions sur les codes visuels régissant les stratégies publicitaires des grandes multinationales, misent davantage sur le *Shallow play*⁴⁴. C'est-à-dire qu'un degré de performativité, de jeu, s'installe où le participant a suffisamment de distance à l'égard de la proposition artistique pour analyser et réfléchir sur les codes ou encore sur les règles jouées ou déjouées. D'ailleurs, les affiches accompagnant la performance jouent aussi l'ironie et interpellent le sens critique des participants.



Photographie 15 (c) : Critical Art Ensemble, *Free Range Grain*.

-
- 43 – La page internet du projet *Free Range Grain* illustre en détails tous les instruments utilisés au cours de l'installation/performance.
 - 44 – KAPFERER B., « The Ritual Process and Problem of Reflexivity in Sinhalese Demon Exorcisms », MACALOON J., *Rite, Drama, Festival, Spectacle*, Philadelphia, Institute for the Study of Human Issues, 1984, p. 20.

Ces fruits et légumes parfaits dans un décor d'une blancheur immaculée, avec des slogans inquiétants ou réjouissants selon le point de vue, mettent en relief, par la simplicité de leur code visuel, l'efficacité des stratégies de marketing et notre sensibilité de consommateurs. Pas besoin d'être fin sémiologue pour saisir également que positionné ainsi, l'acronyme GM (*Genetically modified*) vient ici évoquer l'un des fleurons de l'économie américaine au xx^e siècle : l'industrie automobile. Bref, le participant passera difficilement à côté du message politique de cette intervention écologique. Ici la moralisation de cette intervention artistique vise essentiellement à informer le public et à l'amener à élaborer une perspective critique à l'égard de l'industrialisation des OGM. Cela dit, sans nécessairement vouloir s'avancer trop loin dans cette question de la morphologie des publics, il y a fort à parier que le contexte de réception qu'est la galerie ou le musée invite une clientèle déjà sensibilisée à ces grands enjeux sociaux.

En terminant, il convient de souligner que l'empirisme et l'hybridation de ces deux différentes perspectives sur le bioart conduit ces artistes dans une zone aux confluences de l'art, la technologie et la science. Un syncrétisme qui d'ailleurs dérouté encore parfois certains individus maintenant une conception essentialiste du champ de l'art, et ravit ceux qui y voient le reflet d'un activisme politique refusant toute marchandisation.

Conclusion : le biologique comme nouvelle *Weltanschauung*

À l'ère de l'industrialisation des biotechnologies, les représentations du corps-biologique exercent aujourd'hui une véritable fascination. Les revues de vulgarisation scientifique, la science-fiction au cinéma et, depuis quelques années, les artistes des nouveaux médias puisent abondamment leur inspiration dans cet imaginaire. Nous avons vu au cours de ce texte que la mise en scène de la science à travers le spectacle des leçons d'anatomie a certainement constitué le creuset sur lequel viennent se déposer actuellement de nombreuses installations-performances dans le bioart. Toutes ces analyses demeurent encore très embryonnaires, certes, mais il s'agit pour le moment de pistes de réflexion.

Bibliographie

- AUBERT N., « Que sommes-nous devenus? », *Sciences Humaines*, 2004.
CARLSON M., *Performance. A Critical Introduction.*, New York et Londres, Routledge, 2004.
DEBORD G., *La société du spectacle*, Paris, Champ Libre, 1971.

- ESTIENNE C. (Carolus Stephanus), *De dissectione partium corporis humani libri tres*, Parisiis, Apud S. Colinaeum, 1545.
- FELSHIN N., *But Is It Art? The Spirit of Art as Activism*, Seattle, Bay Press, 1995.
- Ferrari G., « Public Anatomy Lessons and the Carnival : The Anatomy Theatre of Bologna », *Past and Present*, n° 117, nov. 1987, [<http://links.jstor.org/sici?sici=0031-2746%28198711%290%3A117%3C50%3APALATC%3E2.0.CO%3B2-C>] (page consultée le 9 juin 2007).
- FOUCAULT M., *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975.
- JORDANOVA L., *Sexual Visions : Images of Gender in Science and Medicine between the Eighteenth and Twentieth century*, Madison, University of Wisconsin Press, 1968.
- KAPFERER B., « The Ritual Process and the Problem of Reflexivity in Sinhalese Demon Exorcisms », MACALOON J., *Rite, Drama, Festival, Spectacle*, Philadelphia, Institute for the Study of Human Issues, 1984.
- KEMP M., WALLACE M., *Spectacular Bodies : The Art and Science of the Human Body from Leonardo to Now*, Londres, Haywood Gallery and University of California Press, 2000.
- LE BRETON D., *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, PUF, 2005.
- MACALOON J., *Rite, Drama, Festival, Spectacle*, Philadelphia, Institute for the Study of Human Issues, 1984.
- RADCLIFFE-BROWN A. R., *Structure et fonction dans la société primitive*, Paris, Éditions de Minuit, 1968.
- ROTH M., « L'homme de verre », *Terrain*, n° 18 – *Le corps en morceaux*, mars 1992, [<http://terrain.revues.org/document3037.html>] (page consultée le 9 septembre 2006).
- SAWDAY J., *The Body Emblazoned : Dissection and the Human Body in Renaissance Culture*, Londres et New York, Routledge, 1995.
- SERRES M., *Hominescence*, Paris, Le pommier, 2001.
- TIERNEY T. F., « Anatomy and Governmentality : A Foucauldian Perspective on Death and Medicine in Modernity », *Theory & Event*, n° 2.1, [http://muse.jhu.edu/journals/theory_and_event/v002/2.1tierney.html] (page consultée le 7 septembre 2006).
- TISSERON S., *Psychoanalyse de l'image des premiers traits au virtuel*, Paris, Dunod, 1997.
- VAN DIJCK J., « La plastination : le corps anatomique comme art post-moderne », *Alliage* 50-51, *Le spectacle de la technique*, [http://www.tribunes.com/tribune/alliage/50-51/Van_Dijck.htm] (page consultée le 7 septembre 2006).

Anatomia electronica ou le théâtre du corps et du média

La scène multimédia est imprégnée par les mutations technologiques et devient un reflet fidèle du réel interférant avec le virtuel. Le corps s'y présente comme point central déjà en dehors du champ artistique. Il est le thème de nombreux débats théoriques tant sur le plan anthropologique interrogeant le paradigme posthumain, que sociologique analysant le phénomène de cybercommunautés. Le dualisme cartésien du corps et de l'esprit se trouve redéfini à travers les possibilités données par le cyberspace qui mènent vers un élargissement du corps physique et une redéfinition de la chair humaine. Dans ce contexte, le travail de Stelarc, performeur du *body art*, est emblématique et influence considérablement les artistes œuvrant dans le même champ de recherche artistique. En effet, dès les années 1980, Stelarc constate que le corps de l'homme est obsolète et se trouverait aux limites non seulement de sa physiologie mais également de la pensée humaniste. De cette manière, il rejoint la lignée des théoriciens du posthumain¹. Stelarc présente une perspective extrême de l'être humain et travaille à un élargissement du corps, convaincu que l'idée de l'interface avec l'appareil technologique appellera une amélioration de la procréation. Artistiquement, cela se traduit dans les œuvres de l'artiste en ondes acoustiques et visuelles (renforcement des battements du cœur, des ondes du cerveau, des signaux musculaires) auxquelles il soumet son corps ainsi qu'en prothèses, comme le bras artificiel qu'il se greffe et qui interagit avec ses muscles². Il s'agit, chez Stelarc, d'une véritable interrogation du corps au sens propre du terme en le soumettant à l'examen technologique, en le transformant

• 1 – STELARC, « Beyond the Body : Amplified Body, Laser Eyes, and Third Hand », in STILES K., SELZ P. (dir.), *Theories and documents of contemporary art : a sourcebook of artist's writings*, Berkeley, University of California Press, 1966, p. 427-430.

• 2 – *Media Art Biennale WRO 97*, catalogue, 30 avril-4 mai 1997, Wrocław, Open Studio, 1997, p. 117-127.

de telle manière qu'il puisse être élargi virtuellement à travers les réseaux informatiques³. Ce faisant, Stelarc confirme les prévisions de Marshall McLuhan qui, en 1960 déjà, voyait dans le développement des moyens de communications le prolongement technologique de l'homme⁴.

Si l'on tentait rapidement une typologie, il serait possible de dire que les spectacles de nouveaux médias opèrent, entre autres, selon deux stratégies créatives au moins concernant le corps. D'une part, ils passent par la théâtralisation du corps robotique et virtuel comme chez Stelarc et Marcel-lí Antúnez Roca. D'autre part, ils mettent en jeu une *corporalité composite* comme celle que propose Elisabeth LeCompte, par exemple. Stelarc et Marcel-lí Antúnez Roca, sont des artistes qui s'inscrivent dans ce que nous pourrions appeler le « théâtre du cyborg », qui explore la science de la cybernétique en tant que méthode de création. Ce faisant, ils interrogent le corps de chair et d'os et ses rapports avec le cyberspace. Antúnez Roca utilise un dispositif complexe dont fait partie intégrante un exosquelette. Ce dernier est un costume équipé de capteurs et connecté à un appareillage informatique. Dans la performance *Protomembrana*, entre autres, l'artiste le porte lui-même, le manipule, et lui permet d'interagir avec l'image. De son côté, Elisabeth LeCompte explore en revanche les multiples techniques de visualisation et de sonorisation. Dans *The Hairy Ape* et *Hamlet*, par exemple, elle intègre des images émises et des captations en temps réel ainsi que les effets spéciaux de nature sonore. Elle construit dans ses mises en scène des relations variées entre le corps de l'interprète et les projections vidéo qui les transposent, dévoilant la complexité de la corporalité virtualisée, médiatisée, assujettie, dispersée, à mi-chemin entre le théâtral, le virtuel et le réel. Ces créations rendent explicites ce que l'extra-scénique nous garantit : une nouvelle anatomie en fusion avec le technologique, que nous nommerons *anatomie électronique*.

Dans les pages qui suivent, nous consacrerons notre réflexion à une définition de cette *corporalité composite* créée notamment à travers le lien complexe entre le corps en chair et en os de l'interprète et l'image projetée. Il s'agira d'analyser, d'une part, l'effet visuel créé par les artistes qui ont recours aux nouvelles technologies de visualisation et de sonorisation et, d'autre part, les enjeux dramaturgiques qui en émergent. Pour les créateurs de la scène, cette problématique constitue un terrain fécond où l'influence de la technologie sur le corps vivant de l'interprète apporte de nouveaux thèmes et des solutions dramaturgiques inconnues ou difficilement

• 3 – PRADO P. W. JR, « Inscire, à l'épreuve du technologique. Le corps entre l'art et l'artefact », in GARBAGNATI L. et MORELLI P. (dir.), *Thé@tre et nouvelles technologies*, Dijon, Éditions universitaires de Dijon, 2006, p. 39.

• 4 – McLuhan M., *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, traduit de l'anglais par Jean Paré, Tours, Paris, Éditions Mame, Le Seuil, 1968.

réalisables auparavant. Elle touche la problématique de la place de l'acteur face aux nouveaux médias, ainsi que la question du spectacle sans acteur réel. Une illustration éloquentes de ces propos se retrouve dans le spectacle *Akt-orke* de LLT Videoteatr « Poza » (photographie 9, planche IV). Piotr Lahmann, pilier et metteur en scène de ce théâtre, inscrit dans sa conception de la mise en scène non seulement une actrice réelle (Jolanta Lothe) ainsi que deux acteurs représentés par leur image (Jan Peszek et sa fille Maria) mais il intègre également un dispositif vidéo qui lui permet de mettre pleinement en jeu l'idée du corps fragmenté. Ce dernier prend forme à l'intérieur d'une seule image ou encore à travers la compatibilité de plusieurs projections et du corps réel. Ainsi l'image de Jan Peszek est retranscrite, à un moment donné, sur trois moniteurs placés les uns sur les autres verticalement⁵. Chaque écran nous montre une partie de la silhouette de cet interprète, de manière à ce que les images vidéo soient parfaitement compatibles et forment un tout complet, c'est-à-dire que l'image d'ensemble représente le corps entier de l'acteur. L'espace de jeu se transforme ainsi en un espace d'installation vidéo, car Jolanta Lothe, seule actrice de ce spectacle présente *hic et nunc*, quitte la scène à cet instant. Les moniteurs passent alors à une fonction de sculptures vidéo dont le public est le seul récepteur. L'image, dans ce cas-là, ne renvoie désormais qu'à elle-même en n'interagissant pas avec l'extra-filmique, représenté par l'espace où se trouvait l'actrice en chair et en os.

Dans son spectacle chorégraphique « + ou - là », Rachid Ouramdane s'inscrit également dans cette perspective scénique et interroge la corporalité fragmentée. Il confronte constamment le sujet filmé et le sujet regardant⁶. L'image captée par le danseur lui-même est à la fois projetée et accueillie par ce dernier. Dans l'espace scénique : un petit moniteur mobile couvre le visage du danseur et émet un gros plan du visage de cette même personne ou d'une autre. L'expression faciale variée, qui passe du sérieux au triste et pensif, vise à extérioriser un état intérieur. L'interprète apparaît comme un être scénique hybride : sa corporalité coexiste avec le *corps* technique de l'image, et construit, par la suite, l'identité du personnage.

Les œuvres citées ci-dessus abordent la fragmentation du corps à travers la configuration du corps réel et du corps projeté sous forme d'images. Des corporalités hybrides, mi-organiques mi-technologiques, incarnant des êtres post-biologiques en émergent. Cette représentation du corps a de fortes implications anthropologiques et sociologiques. Selon Johannes Birringer, ce corps fragmenté reflète, entre autres, la problématique de l'expérience de dislocation due au processus migratoire de la société contemporaine, ainsi que le rythme saccadé vécu aujourd'hui par

• 5 – *Akt-orke* de LLT Videoteatr « Poza », mise en scène : Piotr Lahmann, création : 1985.

• 6 – « + ou - là », chorégraphie : Rachid Ouramdane, création : 2002. Ouramdane explore dans ses chorégraphies (*Face cachée*, *À l'œil nu*, *Les morts pudiques*, *Cover*, *Superstars*) le rapport du corps du danseur et des nouveaux médias.

nos propres corps⁷. Ajoutons que la vitesse et l'hypertrophie de l'information auxquelles est confronté l'individu en constituent notamment des facteurs décisifs. Dans ce contexte, il serait difficile de ne pas mentionner également le travail séminal de l'artiste multimédia Lynn Hershman qui explore ce propos sur le plan photographique et par le biais d'installations interactives.

En 1988, elle entreprend un cycle de photos intitulé *Phantom Limb Photographs*⁸. Hershman y aborde plusieurs thématiques. Outre une discussion sur le champ de la critique féministe, elle se prononce sur l'influence des médias et des technologies contemporaines sur l'individu. Tout en parlant du *corps assujetti*, elle évoque la question de l'identité de l'être humain qui, selon elle, n'est pas fixe et se constitue sous l'influence de transformations sociales, entre autres médiatiques. L'œuvre d'art, photographique, vidéo ou installation, lui permet de déconstruire certains phénomènes et d'arriver aux mécanismes qui les gèrent, et que nous-mêmes, spectateurs, reprenons ensuite et intégrons plus ou moins consciemment. Dans *Phantom Limb Photographs*, le corps féminin apparaît composé de membres du corps et d'appareils techniques, notamment d'un téléviseur ou d'un appareil photographique. Cette composition constitue le leitmotiv de la série. Le collage *TV Legs* (photographie 10, planche IV), par exemple, représente de belles jambes féminines qui portent un poste de télévision. Ce dernier émet l'image des yeux d'une femme en gros plan. Les deux éléments en soi poussent à imaginer un modèle d'une part séduisant, car les jambes d'une belle forme portent des chaussures à talons hauts et une minijupe transparente, d'autre part intelligent, car des yeux émanent une présence et ces derniers établissent un contact avec le spectateur. Néanmoins, Hershman compose ici un corps féminin incomplet et hybride. L'image des jambes coexiste avec celle des yeux et la corporalité avec un support médiatique. Une autre photo réalisée par la même artiste, intitulée *Reach*, nous montre un modèle féminin assis sur un canapé, la main tendue vers le spectateur. À la place de la tête, l'artiste a placé un grand appareil photo. *Seduction*, à son tour, présente un corps féminin dont la tête est remplacée par un téléviseur et qui est couché sur un lit. Elle s'interroge ici sur le regard du spectateur qu'elle vise à faire sortir de l'inertie contemplative et du voyeurisme et à faire entrer dans le mécanisme perceptif inscrit dans l'œuvre elle-même.

Soulignons que l'*anatomie électronique*, du point de vue visuel, se constitue à travers deux interactions de base. Par la première, nous comprenons la situation lorsque l'image est compatible avec le corps de l'acteur et forme avec lui une entité cohérente à l'instar du corps biologique – ce que présente LLT Videoteatr « Poza »

• 7 – Voir BIRINGER J., *Media and Performance : Along the Border*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1998.

• 8 – Voir FERRER M. (dir.), *Groupes, mouvements, tendances de l'art contemporain depuis 1945*, Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, 2001.

ainsi que Rachid Ouramdane. Elle converge vers une reconstitution du corps humain. La deuxième interaction se caractérise par une incompatibilité visuelle et dérive du côté de la mise en abyme. L'effet introduit oblige à chercher l'explication de l'image soit dans l'interprétation de la pièce (construction des personnages, idée de la mise en scène) soit tout simplement dans une vision du corps contemporain et de ses états réels (perfectionné par l'intervention chirurgicale, lié aux objets technologiques, par exemple), sous forme de clin d'œil postmoderne. Dans les deux cas, il s'agit du *corps composite* et *recyclé* de matériaux hétérogènes, charnels et techniques. Notons que le procédé en question est fortement imprégné de théâtralité. C'est à ce niveau-là que le nouveau corps s'accomplit en tant qu'entité signifiante devant les yeux du spectateur, cohérent et divergent à la fois.

Une autre illustration de ce procédé, est la superposition intéressante de l'image et du corps de l'acteur dans le spectacle *House/Lights* du Wooster Group, pièce construite d'après le texte *Doctor Faustus Lights the Lights* de Gertrude Stein. Dans l'une des scènes, l'acteur se place derrière un moniteur central et fixe ainsi entièrement l'attention du spectateur. Comme dans l'installation *TV Bra for Living sculpture* et *TV Penis* de Nam June Paik, l'image fait partie du corps scénique de l'interprète⁹. L'image vidéo qu'utilise Elisabeth LeCompte ici n'est pas anodine, car elle représente des extraits d'un film porno kitch des années 1960 intitulé *Olga's House of Shame* qui fut également à l'origine du scandale suscité par le spectacle. L'image peut donc apparaître, tel que le remarque Johan Callens, comme le supplément du corps de l'acteur (lorsqu'elle en est l'extension) ou comme son complément, son remplacement¹⁰. À travers le prisme esthétique du travail du Wooster Group qui va de l'éclectisme à la déconstruction, la conception du corps oscille ici entre la proclamation de McLuhan sur le prolongement technologique de l'homme, l'idée du fétichisme freudien et le corps prothétique tel qu'il est vu par les artistes multimédias cités précédemment. C'est également l'idée du corps virtuel que LeCompte semble interroger sur scène, ce corps post-biologique qui naît de la rencontre entre la sphère technologique et la sphère biologique et qui s'inscrit dans la cyberculture. L'interrogation touche alors les nouvelles conceptions de la corporalité, de l'intelligence et de l'identité¹¹, nous permettant même de dire que LeCompte met en abyme le corps prothétique. La configuration image-corps peut être fondée sur un *dialogue* visuel d'abord et sur

• 9 – *House/Lights* d'après *Doctor Faustus Lights the Lights* de Gertrude Stein du Wooster Group, mise en scène : Elisabeth LeCompte, création : 1998.

• 10 – CALLENS J., « From Dismemberment to Prosthetics : The Wooster Group's House/Lights », in ROELEN N., STRAUVEN W. (dir.), *Homo Orthopedicus : Le corps et ses prothèses à l'époque (post) moderniste*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 393-415.

• 11 – KLUSZCZYŃSKI R. W., *Spełeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków, Rabid, 2001, p. 185-194.

une dramaturgie supplémentaire ensuite qui sont, l'un et l'autre, perçus et ressentis par le spectateur. Cette démarche est repérable également dans un autre spectacle du même groupe, *À vous, volant ou « Phèdre » revisitée*, fondé sur une nouvelle traduction et une adaptation de *Phèdre* de Racine, élaborée par Paul Schmidt¹². LeCompte place la pièce dans le contexte d'un match de badminton où les parties sont jouées par les protagonistes : Phèdre, Hippolyte, Thésée. Un plateau-échafaudage blanc, équipé de moniteurs et de surfaces en plexiglas découpe l'espace, de même qu'un fauteuil renversé et une plante artificielle. À l'arrière-plan, une piscine nous est suggérée à travers une échelle et des bruits d'eau. L'espace de jeu, peuplé de juges, de joueurs, de porteurs de volants, est accidenté. La mise en scène de LeCompte cherche ainsi à déconstruire la pièce racinienne et à la recomposer dans un contexte redéfini à chaque instant par le biais de projections et d'effets sonores. Elle rompt, bien sûr, avec la tradition scénique de la pièce et rompt avec les interprétations habituelles qui y sont liées. Le procédé visuel que LeCompte met en place et qui se situe entre l'image et l'acteur sur le plateau y est exemplaire. Il y a bien prolongement du corps au sens premier du terme : le moniteur montre un fragment du corps de l'acteur qui se tient derrière dans une synchronisation parfaite. Ainsi, par exemple, Thésée est couché par terre, caressé par les servantes et son visage apparaît uniquement en image sur l'écran. C'est donc son corps qui est visible sur la scène. De même, Hippolyte et Thémistocle sont assis et couverts en partie par un moniteur. Ce dernier montre l'image de leurs jambes et cache en même temps cette partie de leur corps¹³. Le plan filmique se superpose au plan de la scène vivante, bien que les deux représentent des réalités différentes.

Le contrepoint de ces concordances émerge lorsque la compatibilité est brouillée et qu'il n'y a plus de correspondance entre ce que montre le moniteur et ce qu'expose l'acteur. Cette démarche donne soudain un effet ironique, humoristique même. On observe ainsi l'interprète qui se déplace en quittant l'espace derrière le moniteur alors que ce dernier projette toujours son visage. Il arrive même que l'acteur semble dialoguer avec l'image en l'explorant comme un outil scénique ou en l'ignorant. Ainsi lorsque Phèdre perd sa partie de badminton, elle s'assied sur un banc. La vitre en plexiglas derrière elle reflète sa silhouette et le moniteur nous montre ses jambes. Elle balance son corps rythmiquement comme si elle voguait en bateau. Elle est accompagnée par CEnone vue de dos par le public. Le deuxième moniteur projette son visage. La configuration entre l'image et la scène provoque la démystification de l'illusion théâtrale et cette première peut apparaître comme une ellipse narrative qui comprime et densifie le message scénique.

• 12 – *À vous, volant ou « Phèdre » revisitée* de Paul Schmidt d'après Jean Racine, du Wooster Group, mise en scène : Elisabeth LeCompte, création 2001.

• 13 – FOUQUET L., « L'illustration par le décalage ou l'art de l'exploration », in *Cahiers de théâtre Jeu*, n° 103, 2002, p. 159-163.

Dans tous les exemples cités ci-dessus, le corps *composite* est constitué par la double corporalité de l'acteur et de l'image. Il arrive aussi que l'acteur soit privé de voix et se présente comme une figure muette dont la parole trouve sa source chez un autre comédien. L'*Anatomia electronica* se constitue dans ce cas différemment. Elle convoque non seulement la sphère visuelle mais également la sphère sonore. Dans *À vous, volant ou « Phèdre » revisitée*, il arrive que Phèdre ait une voix qu'elle emprunte à l'acteur masculin, ce qui donne un effet surprenant à la scène de séduction entre la reine et son beau-fils, par exemple, le tout étant accompagné d'une gestuelle mélodramatique. Cette démarche fait appel à la *voix off* qui est utilisée par le Wooster Group de manière très variée. Dans ce spectacle, le public entend régulièrement la phrase enregistrée « *Are you ready?* » prononcée par un arbitre absent de la scène. La voix de certains acteurs est superposée à celle de comédiens présents sur la scène. Il semble que LeCompte applique à la scène ce qu'Eisenstein, Poudovkine et Alexandrov ont appelé la « non-coïncidence » du son et de l'image. En effet, pour les réalisateurs russes le son doit constituer un « contrepoint orchestral » à l'action, ce qui permet d'ailleurs de l'intégrer dans la technique du montage¹⁴. On évite ainsi de le situer uniquement comme une illustration quasi mimétique accompagnant le protagoniste dans le film¹⁵. Chez LeCompte, le personnage peut être le résultat d'une dislocation du corps et de la voix. Puis, ces deux composantes sont mises en lien *dans* et *à travers* l'espace scénique. Selon LeCompte, le fait que les sons soient plus forts dans le spectacle qu'ils ne le sont d'habitude leur fait perdre leur caractère réaliste. Il ne s'agit plus, dès lors, d'une illustration mimétique mais d'une accentuation. C'est ainsi que dans *À vous, volant ou « Phèdre » revisitée*, le spectateur entend toute une gamme de sons qui accompagnent normalement un match de badminton : la frappe des raquettes, les gongs des sets, la voix d'un coach et les cris du public¹⁶. Ici le traitement sonore non seulement accentue mais densifie la narration. Un son stimule un champ associatif spécifique chez le spectateur et de cette manière risque d'ajouter encore un niveau supplémentaire à la lecture de cette représentation extrêmement polyphonique.

Nous retrouvons une interaction entre l'acteur, sa voix et l'image dans le spectacle *üBUNG* du metteur en scène flamand Josse de Pauw¹⁷. Ce dernier met en

• 14 – Voir EISENSTEIN S., « Przyszłość filmu dźwiękowego. Innowacja », in Gwóźdź A., *Europejskie manifesty kina. Antologia*, Warszawa, Wiedza Powszechna, 2002, p. 58-62.

• 15 – Dans le film exemplaire de Poudovkine *La vie est belle*, nous trouvons une scène avec une mère qui a perdu son fils. Les pleurs de la femme sont ici remplacés par la voix enfantine qui est une figuration de la relation maternelle et de l'enfance de l'homme adulte qui vient de décéder. Voir MARTIN M., *Le langage cinématographique*, Paris, Les Éditions du Cerf, 2001, p. 124.

• 16 – Pour LeCompte, les bruitages comme les coups de poing durant une bagarre et le claquement de la porte, constituent des signes.

• 17 – *üBUNG*, mise en scène et conception : Josse de Pauw, réalisation cinématographique : Robbie Boi, Piet Depoortere, Hilde Gythiel et Kurt Verleure, création 2001.

scène une dissociation du corps de l'interprète et de sa voix et ancre la signification de ce procédé dans les strates dramaturgiques de la mise en scène. Les comédiens présents sur la scène ont entre 14 et 17 ans et semblent participer à une répétition (*übung* en flamand signifie exercice pratique) durant laquelle ils apprennent la technique du doublage cinématographique. Ils prêtent donc leur voix aux personnages du film en noir et blanc qui est projeté durant le spectacle sur un grand écran dans l'espace scénique. Les jeunes interprètes peuvent également incarner des enfants qui jouent ou des adultes regardant un film à la télévision. Le film tourné avec une caméra numérique standard raconte l'histoire d'une soirée réunissant cinq personnes qui ont réussi dans leur vie, aurait-on envie de dire, et se déroulant dans une villa chic. Tout brille jusqu'à ce que les protagonistes se dévoilent peu à peu montrant leur vrai visage à la fin de la soirée. De Pauw a visiblement déplacé les rôles ici. Les adultes que nous voyons à l'écran sont hystériques dans leurs comportements et dans leurs jeux tandis que les acteurs-enfants se présentent calmes et distancés, malgré leur participation indirecte à l'action. Du point de vue formel, le son n'est pas intégré dans le champ cinématographique mais vient du hors-champ qui se situe dans l'espace scénique. L'acteur réel prête sa voix à l'image au prix de sa quasi-immobilité et l'image reçoit cette sonorisation de la scène théâtrale. Le film acquiert la théâtralité à travers le lieu de la projection qui est la scène. En revanche le plateau théâtral devient le studio de post-synchronisation. De plus, les voix des acteurs réellement émises sur la scène jouent le rôle de *voix off* au sens cinématographique. L'image-son prend corps *in vivo*, dans l'immédiateté théâtrale.

Il est important de souligner qu'un média de visualisation comme un moniteur ou une caméra, constitue le support qui permettra de déconstruire certains mécanismes liés à la médiatisation. Les multiples captations, projections et manipulations d'images donnent à l'artiste la possibilité de se regarder lui-même en tant que personnage et en tant qu'interprète. La scène multimédia agit ici comme un révélateur. En effet, en interagissant avec le corps, elle permet un meilleur examen de ce dernier en faisant émerger une perspective du *dedans* et du *dehors* de l'acteur. Cette démarche suscite une focalisation sur des éléments choisis sans que le spectateur perde l'interprète et le sujet scénique qu'il constitue dans sa totalité, totalité garantie par sa présence sur la scène. Ce qui peut apparaître au début uniquement comme un corps fragmenté, dans la perspective décrite ci-dessus, se présente dès lors comme une corporalité *sous examen*. L'élément du corps mis en évidence apparaît renforcé par l'agrandissement de sa taille et par une superposition avec l'image.

Il nous est donc possible de dire que la création multimédia met en scène le corps en chair et en os dans sa relation avec le médium technologique ; elle fait émerger un théâtre qui surprend par une exploration illimitée des hybridations spectaculaires de ces deux composantes de natures opposées. Ce type de

création transpose certains paradigmes qui accompagnent la cyberculture, tels qu'une *cyborgisation* et une médiatisation ainsi que l'examen de leurs limites. L'interprète apparaît comme celui qui, à travers son jeu et ses personnages incarnés, expose au public d'une manière suggestive des conduites affectives nouvelles¹⁸. À ce niveau-là, une création multimédia et la corporalité composite qu'elle propose sont non seulement une réponse artistique à l'actualité de la société de communication, mais elles lui permettent de vivre d'une manière symbolique un processus d'assimilation des changements anthropologiques qu'apportent les nouveaux médias¹⁹.

Bibliographie

- BIRINGER J., *Media and Performance : Along the Border*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1998.
- CALLENS J., « From Dismemberment to Prosthetics : The Wooster Group's House/Lights », in ROELENS N. et STRAUVEN W. (dir.), *Homo Orthopedicus : Le corps et ses prothèses à l'époque (post) moderniste*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 393-415.
- DUVIGNAUD J., *L'Acteur*, Paris, Écritures (l'Archipel), 1993.
- EISENSTEIN S., « Przyszłość filmu dźwiękowego. Innowacja », in GWÓZDŹ A., *Europejskie manifesty kina. Antologia*, Warszawa, Wiedza Powszechna, 2002, p. 58-62.
- FERRER M. (dir.), *Groupes, mouvements, tendances de l'art contemporain depuis 1945*, Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, 2001.
- FOUQUET L., « L'illustration par le décalage ou l'art de l'exploration », in *Cahiers de théâtre Jeu*, n° 103, 2002, p. 159-163.
- GARBAGNATI L., MORELLI P. (dir.), *Thé@tre et nouvelles technologies*, Dijon, Éditions universitaires de Dijon, 2006.
- GWÓZDŹ A., *Europejskie manifesty kina. Antologia*, Warszawa, Wiedza Powszechna, 2002.
- KLUSZCZYŃSKI R. W., *Spełeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Kraków, Rabid, 2001.
- LÉVY P., *Cyberculture*, Paris, Éd. Odile Jacob/Éd. du Conseil de l'Europe, 1997.
- MARTIN M., *Le langage cinématographique*, Paris, Les Éditions du Cerf, 2001.
- MAURIN F., « Scène, mensonges et vidéo », *Théâtre/Public*, n° 127, « Théâtre et technologie », janvier-février 1996, p. 41-47.

• 18 – DUVIGNAUD J., *L'Acteur*, Paris, Écritures (l'Archipel), 1993, p. 25-50.

• 19 – Voir ROBERTSON J. et MCDANIEL C., *Themes of Contemporary Art. Visual Art after 1980*, New York, Oxford, Oxford University Press, 2005.

- MCLUHAN M., *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, traduit de l'anglais par Jean Paré, Tours, Paris, Éditions Mame, Le Seuil, 1968.
- Media Art Biennale WRO 97*, catalogue, 30 avril-4 mai 1997, Wrocław, Open Studio, 1997.
- PRADO P. W. JR, « Inscire, à l'épreuve du technologique. Le corps entre l'art et l'artefact », in GARBAGNATI L. et MORELLI P. (dir.), *Thé@tre et nouvelles technologies*, Dijon, Éditions universitaires de Dijon, 2006, p. 33-47.
- ROBERTSON J., MCDANIEL C., *Themes of Contemporary Art. Visual Art after 1980*, New York, Oxford, Oxford University Press, 2005.
- STELARC, « Beyond the Body : Amplified Body, Laser Eyes, and Third Hand », in STILES K. et SELZ P. (dir.), *Theories and documents of contemporary art : a sourcebook of artist's writings*, Berkeley, University of California Press, 1966, p. 427-430.

Hypothèse # 4 : le cinéma fait son spectateur

Préambule à la retranscription

J'avais l'intention de construire une généalogie du spectateur de cinéma, comme matrice des transformations actuelles du spectacle (encore) vivant.

Pour que la séance de cinéma comme déroulement technique du temps et répétition à l'identique du même arrive à s'imposer, il a fallu qu'un très lourd dispositif immobilise les spectateurs. Ce dispositif n'est pas seulement architectural et disciplinaire – salles imposantes où l'on cesse progressivement d'avoir le droit de bouger, d'entrer et de sortir, où la norme oblige à regarder en silence du début à la fin (posture encore ridiculement Verdurin au temps de Proust et de Chaplin) – ce dispositif est également narratif, avec le primat du « suspens » comme suspension tétanisée de tout mouvement de la part du spectateur (Hitchcock et Selznick d'accord pour couper les scènes où les fauteuils osent grincer), et éthique : c'est l'unisson des spectateurs qui construit l'étayage réciproque et nécessaire d'une lisibilité, dans l'expérience indéfiniment réussie du consensus : un bon mélo c'est un film où tout le monde pleure en même temps, une bonne comédie, un film où tout le monde rit en même temps aux mêmes gags.

Comme « tout le monde » a pour vocation d'être suppléé par la boîte à rires, plus fiable, la place du spectateur pouvait déjà s'anticiper dès *Orange Mécanique* (photographie 1 a), même s'il était encore inimaginable que cette adaptation puisse se dispenser de tout tragique.

Ce spectateur de cinéma est en train de devenir le modèle du spectacle vivant et je voulais centrer mon intervention sur la façon dont le type de projections adoptées dans *Is You Me* (chorégraphié avec Benoît Lachambre) a été pensé comme contre-proposition à la mise au pas de la danse contemporaine par l'utilisation massive sur la scène actuelle du mélange des images et des performeurs.



Photographie 1 (a, b, c) : de gauche à droite :
 a- *Orange Mécanique* de Stanley Kubrick, 1971, DR.
 b et c- *Fenêtre sur cour* d'Alfred Hitchcock, 1954, DR.

Retranscription de l'intervention

Je vais essayer de dire comment et de quelle façon j'en suis venu à travailler sur le spectacle *Is You Me*.

Mon travail, dans le cadre duquel j'ai rencontré Benoît Lachambre, a commencé par un travail sur la représentation. Je me suis attaché à la représentation du corps, en essayant de voir jusqu'où était vraie cette vulgate actuelle selon laquelle toutes les images auraient déjà été faites... Le réel, et tout particulièrement le réel du corps, aurait été plus ou moins complètement exploré... Désormais il ne s'agirait plus que de jouer avec ces images [...] de les faire circuler, de les présenter autrement, et d'inventer de nouvelles façons de les partager.

J'ai commencé ce travail (*dernière fois de ma vie que je prononce ce vocable, je ne comprends pas pourquoi, après avoir réussi à fuir la chose, je continue à être encombré du mot*) en m'attachant à la photographie d'une part, à l'image animée de l'autre. Pour mon propos, la différence entre vidéo, cinéma, ou image numérique est marginale, c'est-à-dire qu'en faisant une sorte d'archéologie des images je me suis rendu compte assez vite que découvrir ce qui se disait aujourd'hui sur la vidéo, c'était retrouver très vite ce qui pouvait se dire sur le cinéma à sa naissance, et en remontant au-delà du cinéma, à ce qui s'était dit sur la photographie. Il y a une espèce de permanence des discours, de rémanence, et même s'il y a des choses qui viennent s'y attacher, il y a un discours (de fond) qui subsiste, un discours qui fait de l'image analogique – que l'appareil photo ou la caméra soit numérique ou analogique ne change rien –, une image qui ressemble, qui est censée ressembler, qui fait office de ressemblance, qui est la seule image qui permette de se poser la question de savoir si elle est vraie ou pas, la seule dont il est tout simplement faux de dire avec Godard qu'elle est « juste une image ». C'était le cas d'autres images, dans le sens où un certain nombre de discours sur la photo avaient déjà été formulés sur la peinture. Pour Vasari, par exemple, la peinture était déjà le lieu

du progrès technique vers toujours plus de vérité, c'était même pour lui le seul lieu du progrès. C'est d'ailleurs ce discours sur la perspective et la vérité sans cesse plus grande de la peinture qui a fixé le discours sur la ressemblance de l'image photographique... Aujourd'hui c'est cette image (la photo) qui fait socle de référence.

Donc, je m'étais attaché à cette image, en essayant de travailler le type d'image qui avait été faite avec Benoît Lachambre, il y a une dizaine ou une douzaine d'années, au moment où on s'est rencontrés...



Photographie 2 (a, b, c) : Les images de corps sont des videostills tirés de *Made with/out of* Anne Laurent, Maria Donata d'Urso, Benoît Lachambre, Chiara Gallerani et Nuno Bizarro, 1995-2002.

Ces images (photographie 2 [a, b, c]) ont eu un certain nombre d'effets dans le monde de la danse. Un premier spectacle intitulé *Self Unfinished*, par Xavier Le Roy, puis un second de Donata d'Urso intitulé *Pezzo Zero Duo*, ont été l'occasion pour ces chorégraphes de mettre sur scène les corps que j'avais fabriqués avec eux dans l'atelier.

Lors de la première étape du travail, j'avais mis au point un certain protocole de filmage, puisque parmi les différents modèles (*paradigmes*) que j'avais à disposition pour comprendre l'acte de filmer (mise en scène, direction d'acteurs, chorégraphie, etc.), aucun n'était opérationnel, tous s'avéraient plutôt des obstacles. Dans ce protocole il y avait cette idée de faire émerger dans un corps quelque chose de très personnel, de très particulier à la personne avec qui je travaillais. Par la suite, ces danseurs chorégraphes pouvaient s'emparer totalement de ce que j'avais fabriqué avec eux, pour le mettre sur scène. J'ai eu la chance de pouvoir travailler avec des performeurs prêts à *réinjecter* avec leur propre subjectivité tout le travail extrêmement objectivant qui avait été fait en amont.

L'enjeu était de produire une critique en acte de cette idée que la représentation était épuisée. En m'interrogeant sur ce qui se voyait dans les images que j'étais en train de faire (*tout ce que je fais consiste à me mettre à l'écoute et à apprendre des images que je fais*) et sur ce que ça signifiait pour les images elles-mêmes, j'ai été

amené à m'interroger sur ce qui me semblait nouveau, tant au niveau des images que des corps.

Cette question du nouveau en général et du nouveau en art, je l'ai abordée à travers un texte assez marginal du linguiste Émile Benveniste, dont je n'arrive malheureusement pas à retrouver les références. Il y explique que d'une langue à l'autre il n'y a jamais de problème pour tout dire, dans la mesure où tout peut se traduire. Par conséquent, on peut toujours faire passer l'intégralité de l'information. En revanche, la difficulté principale dans la traduction, la difficulté la plus grande, porte sur les informations obligatoires dans une langue, des informations qui se situent au niveau de la grammaire. C'est l'exemple canonique du *you* anglais qui, lorsqu'on le traduit en français, implique de choisir entre les pronoms *tu* et *vous*. Ainsi, en français l'on donne une information supplémentaire qui n'est pas dans le texte original. Supplémentaire parce que obligatoire dans cette langue. Il y a des obligations de ce type en littérature ou en art. Dans le théâtre classique, la qualité des personnages (nobles ou non) est une donnée obligatoire, et elle implique un niveau de style (tragique ou comique). La nouveauté du roman consiste à se débarrasser de cette obligation, à pouvoir penser une écriture où il n'est même plus transgressif de négliger cette obligation. Le nouveau n'est donc pas quelque chose que l'on ajoute, mais au contraire, le nouveau est quelque chose qu'on enlève. On enlève une obligation : l'obligation de dire ou de représenter quelque chose.



**Photographie 3 : Laurent Goldring, *Videostills* tirés de
*Made with/out of Anne Laurent, Maria Donata d'Urso, Benoît Lachambre,
Chiara Gallerani et Nuno Bizarro, 1995-2002.***

Au cours du processus, en observant les images que j'avais faites, les images qui se faisaient, en discutant avec ceux à qui je les montrais ou avec ceux avec qui je les faisais, je me suis rendu compte que c'étaient des nus [dans la tradition du nu] et, plus encore, qu'il s'agissait de nus où l'information, en général fondamentale, du genre était éclipse ou, du moins était devenue secondaire. En effet, il n'y a pas de représentation qui soit simplement représentation de corps nu, il n'y a pas de représentations de nu, il n'y a pas de nu, mais en revanche, il y a des

représentations de corps féminins nus, ou de corps masculins nus. Dans mon travail, la rupture, le nouveau, consistait à inventer un mode de représentation où la question de la sexualité (du genre¹) devenait d'une certaine manière secondaire (photographie 3 [a, b, c]).

Certes, il existe bon nombre de représentations où le sexe du corps est mis en cause, est questionné, mais ces questions ont tendance à devenir le cœur de la représentation. Or les images que nous produisons s'attachent à montrer un corps sans que cette question du féminin ou du masculin soit présente.

S'en est suivie une sorte d'archéologie de l'image, photographique, analogique, cinématographique, et vidéographique aujourd'hui, où je suis remonté en questionnant cette idée de ressemblance : qu'est-ce qui fait qu'une image est ressemblante ? Qu'est-ce qui fait qu'une image est dissemblante ? Qu'est-ce qui fait qu'une image distord ? Qu'est-ce qui fait qu'on remixe quelque chose qui est déjà là ? Cela m'a, entre autres, permis de redécouvrir ce couplage extrêmement étroit entre la théorie spontanée de la photographie et des notions issues non pas tant du champ esthétique que du champ juridique.

Effectivement, ce n'est pas d'un point de vue esthétique qu'il a été établi que la photographie ressemblait, qu'elle était un reflet, qu'elle était un reflet fidèle, c'est juridiquement qu'on a tout de suite énoncé ce qui semble aujourd'hui aller de soi, c'est-à-dire ce couplage entre la photographie et la ressemblance qu'elle entretient avec son référent. Un couplage certifié par une loi – la loi du 3 juillet 1839, votée à la Chambre des députés, en France, sur un rapport d'Arago –, loi qui a énoncé (annoncé) cette vérité, dont personne ne s'était rendu compte jusque-là – puisque personne ne s'était vraiment intéressé au daguerréotype et aux inventions de Niepce jusqu'à cette loi. D'ailleurs, avant cette loi, personne ne trouvait ni que ça ressemblait à quoi que ce soit ni que ça rimait à grand-chose.

Ce couplage (du photographique et du juridique, du juridique et de l'esthétique) m'a amené à travailler en même temps sur des questions de ressemblance et de représentation, et en même temps sur ce que signifie « travailler avec » et sur des histoires de droit d'auteur et des histoires de « qui fait quoi ? », que ce soit au niveau d'un film ou au niveau d'un spectacle. Un certain nombre de collaborations se sont alors engagées à partir de ces questionnements, et tout particulièrement à partir d'une critique en acte du droit d'auteur dont la logique est aux antipodes de celle de la création².

Ce travail-là, je l'ai continué ensuite sur les visages.

• 1 – Mais le mot est compliqué à employer, trop chargé de présupposés théoriques.

• 2 – Simplement découvrir, là aussi à partir des images, que le droit est à l'origine, au moins autant que les pratiques artistiques, des modalités de collaboration entre artistes. La langue de ces collaborations est d'ailleurs un mixte de jargon bureaucratique et de théorie esthétique. Les références

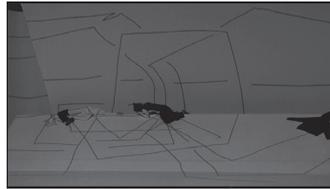
À la suite de ces recherches sur les corps et les visages, j'ai commencé à travailler sur l'espace environnant, sur l'espace qu'il y a autour des corps. Comment ceux-ci réagissent-ils à leur espace? Qu'est-ce qui se passe quand on regarde vraiment? Que se passe-t-il quand on arrête de plaquer sur un corps ou sur un visage des notions de ressemblance? Qu'est-ce que cette notion de « à quoi est-ce censé ressembler »? L'idée était vraiment de laisser surgir du médium, du médium photo, du médium vidéo lui-même, ce qui pouvait émerger du corps. Il y avait là l'idée de revenir à une position moderniste si l'on veut, moderniste au sens où c'est la spécificité du médium qui permet de découvrir des choses, où c'est en creusant ce que cette image a de spécifique qu'on peut, à l'inverse, faire surgir des choses dans le corps – que ce soit le corps du danseur, que ce soit la réalité d'un spectacle, que ce soit au niveau d'un visage dans la perspective d'un film qui est en train de s'élaborer à ce moment-là.

Donc, la gageure était de savoir s'il est possible de suivre les évolutions, les métamorphoses d'un visage, sans en faire nécessairement une lecture de type psychologique. Est-il possible de casser ce couplage qui semble tellement évident entre modifications des expressions d'un visage et lecture psychologique? Au bout de quelques années il a été possible de le faire, à la suite de quoi il y a eu la mise au point (*qui n'est pas encore complètement terminée, je tiens à le préciser*) d'un protocole de travail avec un certain nombre de personnes avec lesquelles je travaille depuis quelques années, dont Benoît Lachambre, sur un projet d'adaptation de *La recherche du temps perdu*. C'est dans le cadre de ce projet que Benoît Lachambre m'a proposé de travailler sur un spectacle qu'il était en train de faire, ce qui m'a permis de mener plus loin une première tentative que j'avais faite avec Mathilde Monnier autour du dessin.

À partir du travail avec Mathilde Monnier, j'ai mis au point une façon de faire du dessin animé, assez souple, qui consiste à suivre les découpes du corps et des visages – l'organisation des volumes qui avaient surgi dans les images renvoyait plus au pictural qu'au photographique. En utilisant le logiciel de base « Flash », et en exploitant les caractéristiques de l'ordinateur, j'avais remarqué que, lorsque l'on projette *en live* des dessins dans l'espace et que l'on peut jouer avec les écrans, il est possible, grâce à l'ordinateur, de reproduire au niveau des surfaces, les particularités de la ligne. Ainsi, j'ai commencé à créer des espaces qui n'étaient pas le fruit d'une représentation mais celui du médium en tant que tel, de ses modalités de fonctionnement et surtout de ses modalités de dysfonctionnement. Quand on dessine, on peut suivre la ligne, se laisser guider par la ligne. Avec l'ordinateur on peut faire la même chose mais avec

majeures pour tenter d'échapper à cette langue sont : Brecht sur le cinéma, Debord sur le musée, les labels indépendants pour la musique et les théoriciens du *copyleft* à partir des logiciels libres. La problématique ici reste esthétique et non pas juridique.

les surfaces. On a donc la possibilité de traiter des surfaces, de très grandes surfaces, d'emblée, et d'interagir en direct, via le médium (ordinateur, palette graphique, et projecteur) au niveau d'un espace sur un corps. Cela donne le spectacle *Is You Me*, dont la scénographie a été composée à partir de ce système très simple réunissant des animations flash, du dessin en direct réalisé avec le logiciel Photoshop et l'aide d'une palette graphique et un projecteur. Il y a la scénographie de l'espace, il y a la scénographie par les danseurs – leur écriture de l'espace par le corps. C'est le lien ou l'absence de lien entre les deux qui œuvre tout au long du spectacle.



Photographie 4 (a, b, c, d, e) : Laurent Goldring, dispositif de *Is You Me* de Benoît Lachambre. Les trois écrans font six plans, le sol et la pente pour le premier écran, derrière un premier écran vertical qui fait un angle pour fermer la scène et un second, décalé par rapport au premier, qui fait un angle de l'autre côté. Un projecteur unique projette sur l'ensemble des trois écrans et sur les performeurs.

Le dispositif du spectacle *Is You Me* (photographie 4 [a, b, c, d, e]) se compose d'une scène partagée en quatre surfaces de projections : des panneaux blancs sont situés sur les deux côtés latéraux, un autre en fond de scène et un quatrième au sol. Les projections sont générées par un unique projecteur situé devant la scène. Ce sont les interactions entre les projections en direct de dessins réalisés *live* (à

partir des gestes et mouvements des danseurs) et les corps en mouvement, interactions auxquelles se greffent encore la musique jouée également *live*. Les corps, les silhouettes, génèrent des traits que je récupère pour composer graphiquement des surfaces qui sont reprojctées dans l'espace scénique. D'autres fois, l'accumulation de traits blancs vient créer à la fois l'espace et la lumière. Le décor est, dans ce cas, un peu abstrait et se prête à des interprétations multiples. Mais le cœur de cette démarche est la déclinaison d'un certain nombre d'interactions possibles entre les performances en direct des danseurs, du musicien et de moi-même.

Il y a un tel pouvoir des images, une telle disproportion ne serait-ce que physique (par rapport à la taille des images, par exemple) que travailler la danse et le dessin ensemble ne va pas de soi et implique la fabrication de cette relation à partir d'une collaboration étroite entre dessinateur, danseurs et chorégraphes.

Ma démarche, dans ce spectacle, a été de travailler le dessin en tant que mouvement. Il s'agissait de retrouver sur l'ordinateur les caractéristiques d'une gestuelle, du geste, de retrouver le dessin comme geste et, sur la palette graphique, les mouvements – frottis, gribouillage, coups de crayon – qu'elle semblait exclure. Cette approche a permis, entre autres, de faire une sorte de retour sur toute cette rhétorique du virtuel, de comprendre d'une part que l'image informatique, pour qu'elle soit là, nécessite un lourd dispositif et, d'autre part, qu'elle implique tant au niveau du *software* qu'à celui du *hardware*, une vraie matérialité. Il y a quelque chose dans la technologie elle-même qui induit une idée de dématérialisation, dans la mesure où on a affaire à des objets techniques qui impliquent aussi une rapidité de traitement toujours croissante, donnant l'impression – l'illusion – que ce qui ne peut pas se faire avec cet objet-là va pouvoir se faire avec la génération suivante. Plus concrètement, il y a un moment où l'appareil photo va permettre de prendre des photos en pleine nuit de choses qui vont très vite : il y a un moment où l'ordinateur va aller suffisamment vite pour traiter les images. Cela signifie que potentiellement, imaginativement, l'outil (en l'occurrence l'appareil photo ou l'ordinateur) est totalement transparent à l'utilisation qu'on veut en faire, alors qu'il y a toujours une matérialité de l'outil qui installe une certaine opacité. Le parti-pris dans *Is You Me* a été de faire exactement l'inverse et d'utiliser l'outil informatique comme un outil, comme un matériau de l'œuvre au même titre que les corps des danseurs, par exemple.

On a, pour commencer, un *software* à un temps *t*, on n'en change surtout pas, de façon que ça devienne quelque chose qu'on a en main, qu'on peut réellement utiliser. On cesse d'être tributaire de ces changements dans les raccourcis clavier, on n'a pas à réapprendre le *software* à chaque fois. Même chose pour l'outil informatique, le Macintosh lambda. Cela redonne donc une certaine matérialité à cette utilisation des outils informatiques, ce qui a permis de revisiter aussi cette

idée de dématérialisation, qui court un peu partout. En effet, quelle différence y a-t-il entre un corps et un corps remixé? On se rend compte que l'accent est mis sur la circulation, sur le passage d'un médium à l'autre, pour les images, sur les interactions comme étant premières par rapport à ce qui circule. Ce qui circule n'est alors que le résultat des différentes interactions. Qu'est-ce que ça donne très concrètement?

Très concrètement, cela donne des choses qui passent de génération en génération, qui passent de médium en médium, et qui perdent à chaque fois de leur définition ou acquièrent une autre définition. Ainsi, dans une perspective moderniste, pour faire contrepoint, on peut suivre les réflexions de Dubuffet dans *Prospectus et Tous Écrits Suivants*³, où sa question est de savoir ce que signifie copier un tableau? Copier un tableau, c'est se laisser guider par la matérialité de la peinture, retrouver des accidents, les hasards heureux du jeu du pigment. Si au final, monsieur devient madame ou si un corps humain devient une automobile ou une vache, c'est très secondaire. On peut dire que dans l'idée aujourd'hui très présente d'une circulation nécessaire des images, la conception de l'image est très exactement l'inverse. C'est ce qui peut passer d'un médium à l'autre, ce qui n'est pas spécifique à un médium en particulier, ce qui peut se décoller et circuler d'une inscription à une autre. C'est très exactement ce qui résiste à cette circulation. Or ce qui résiste à cette circulation – et c'est cela qui a été découvert au cours de ce périple –, ce n'est pas n'importe quelle image, ce sont exclusivement des images qui supportent cette circulation même. C'est-à-dire qu'il y a un certain nombre de traitements que la Joconde, Einstein, Gandhi, Che Guevara et Mickey peuvent supporter, parce qu'on les reconnaît au premier coup d'œil, parce qu'il y a un mécanisme de reconnaissance immédiate avec un minimum de définition, avec un minimum de pixels. Mais dès que l'on sort de ces icônes qui circulent en permanence, la reconnaissance s'effondre. Ce système de circulation implique la circulation iconique d'un très petit nombre d'images, celles qu'on retrouve absolument partout, et celles qui saturent le champ de l'art contemporain et des médias en général.

J'ai fait une recherche, à un moment donné, sur tous les symposiums, colloques, expositions portant sur « sciences et art ». L'on y retrouve la Joconde et Einstein, systématiquement, simplement parce que, quel que soit le nombre de pixels qui restent, on les reconnaît effectivement.

Donc il y a un couplage très fort qui se fait entre le fait de circuler et la raréfaction générale du nombre des images qui sont en circulation. Cela a permis de revenir en arrière, de revoir un tout petit peu l'histoire de la représentation, et de se rendre compte que cette situation de circulation générale et de primat

* 3 – DUBUFFET J., *Prospectus et Tous Écrits Suivants*, tome I, Paris, Gallimard, 1967, p. 6-63.

de la circulation, de changement d'un médium à l'autre, d'un support à l'autre, il y en a une très belle description dans un texte de Foucault⁴, qui décrit cette accélération qui fait que les images changent de support en permanence. Il situe cette accélération vers 1840, donc à une époque qui, d'une part, commence à terriblement dater, et d'autre part, permet de réévaluer très considérablement l'aventure moderniste, qui apparaît comme une parenthèse de résistance face à quelque chose qui s'est mis en place dès les années 1820-1830 et qui a été considérablement ralenti par la réaction iconophobe des artistes qui se sont inscrits en faux contre la représentation. Ces derniers ont quitté progressivement le domaine de l'image pour aller vers le traitement des spécificités (c'est l'histoire je dirais « greenbergienne » de la modernité, chaque médium allant vers sa spécificité propre pour couper toute circulation avec les autres médiums), et vers le refus de l'image qu'il a pu y avoir progressivement dans les différents [médias]... avec les peintres au premier plan... (refus de l'image, abstraction à l'horizon de ce refus, et refus des circulations, on voit que le postmodernisme a été refusé, critiqué en acte et dénoncé par la modernité même, avant qu'il ne se manifeste). Tout ceci s'effondre après la Seconde Guerre mondiale et l'on passe à un autre paradigme, mais cet autre paradigme n'est que la reprise de ce qui s'est passé auparavant (*au XIX^e siècle*).

Ce sont là des découvertes faites au fur et à mesure de ce travail. La logique du travail avec Benoît Lachambre et Louise Lecavalier a été une logique non pas de « travailler avec », mais de travailler chacun dans sa spécificité, c'est-à-dire ne pas travailler ensemble. On a travaillé ensemble dès le début (*bien évidemment*), mais il ne s'agissait pas pour le dessin de mimer quoi que ce soit, ou d'aider, d'aider la danse, ou encore d'*aller vers*. Il s'agissait de voir ce qui, dans le dessin, dans sa spécificité même, pouvait *travailler* (avec de) la danse, et ce qui pour la danse pouvait travailler avec du dessin.

Il n'y a pas eu un seul geste de dessin qui n'ait été fait sans les danseurs. À chaque fois c'était une interaction qui supportait le dialogue entre le geste de la main qui dessine et les mouvements des danseurs. Un maximum de répétitions ont eu lieu pour permettre à ces derniers d'évoluer à l'intérieur du dessin. Il n'y a pas eu de séparation entre danse et dessin au moment du processus, au même titre qu'il n'y a pas eu de conception fixée en amont du spectacle, de ce que celui-ci allait donner. Le dialogue entre danse et dessin s'est fait dans une découverte progressive des possibilités qu'offrait cette « inter-action », à l'instar des images de corps qui se sont faites dans mes précédents travaux.

• 4 – FOUCAULT M., *La Peinture Photogénique*, in *Dits et Écrits*, II, Paris, Gallimard, (1975) 1994. (Foucault parle en fait de la période 1860-1880.)

La chose la plus intéressante qui a surgi de cette collaboration c'est de nous apercevoir que refaire un dessin sur une scène n'obéit à aucune tradition. Cette répétabilité des choses qui n'est pas fixée par une tradition est très problématique. Pour le théâtre, pour la danse, pour la musique, on sait si c'est la même chose ou pas, on sait si la reprise est ratée ou pas, même s'il peut y avoir des zones d'improvisation. On sait si c'est pareil ou pas. Il y a des critères, on sait si on refait la même chose ou si on est complètement ailleurs. Pour le dessin tel que je le pratique dans *Is You Me* on ne sait pas.

Dans *Is You Me*, il s'agissait donc, pour la danse, de questionner cette répétabilité qu'il y a dans le spectacle, tandis que pour le dessin il était question d'interroger l'immobilité dans laquelle on regarde le dessin habituellement et de voir ce que le mouvement pouvait générer. Il s'agissait aussi de voir le dessin comme un produit généré par le mouvement. C'étaient, du moins, les deux gageures de ce spectacle.

Le dialogue avec les danseurs portait moins sur l'identité des traits, de la structure dessinée, de l'espace dessiné, que sur le temps : quand est-ce que le dessin commence ? Quelle interaction amène-t-il entre les danseurs ? Ces questions, qui sont hétérogènes au dessin – ce dessin qui se supporte d'un certain trait, d'un certain geste – ont été problématiques. La difficulté à faire dialoguer la danse et le dessin venait du fait que pour le dessin, le rythme était infiniment plus important que l'identification des moments où il commençait et où il se terminait, ou encore que de savoir quels points il reliait dans l'espace et quel contenu il venait figurer. Ainsi, la question du dialogue et de la concordance du dessin et de la danse reposait à certains moments sur une concordance de rythme (reproduire le même rythme), et à d'autres moments il s'agissait de reproduire la même forme.

Enfin, l'un des paradoxes qui m'a le plus frappé au cours de ce travail, c'est de m'apercevoir que le but de chaque spectacle est la répétabilité absolue, au top près, à la seconde près, au mouvement près, et au micromouvement près. Dans cette situation, l'utilisation massive des projections a un effet de sursynchronisation, et de surcouplage. Or, il est intéressant de voir qu'il y a un discours défendant l'idée d'une unicité absolue de chaque moment et de chaque spectacle, expliquant ainsi le fait qu'il n'y a jamais deux fois le même spectacle. C'est vrai qu'il n'y a pas deux spectateurs qui voient le même spectacle. Néanmoins, quand une énorme machine (telle celle employée pour une utilisation massive de projections) est mise en place afin de permettre, à tous moments, une répétition à l'identique (d'un geste, d'un mouvement, d'une parole, etc.), et qui fait donc de la répétabilité un but, il semble que la forme spectacle est en train de prendre massivement le pas sur les idéaux de la danse contemporaine hantée par une quête de performativité. En effet, le synchronisme recherché

entre les différents composants du spectacle (images, mouvements, etc.), et la répétabilité qui s'y rattache, ne vont-elles pas à l'encontre d'une forme qui tend à mettre en avant sa nature performative?

Bibliographie

DUBUFFET J., *Prospectus et Tous Écrits Suivants*, Paris, Gallimard, 1967.

FOUCAULT M., *La Peinture Photogénique*, in *Dits et Écrits*, II, Paris, Gallimard, (1975) 1994.

Utopie et autres lieux du corps

« Il y a eu *cosmos*, le monde des places distribuées, les lieux donnés par les dieux et aux dieux. Il y a eu *res extensa*, cartographie naturelle des espaces infinis et de leur maître, l'ingénieur conquistador, lieu-tenant des dieux disparus. Vient à présent *mundus corpus*, le monde comme le peuplement proliférant des lieux (du) corps¹. »

À l'automne 2007, j'écrivais un premier article traitant du projet, un peu fou, et carrément colossal, de *l'Abécédaire du corps dansant*² (photographie 11 [a, b, c, d, e], planche V). J'y expliquais le concept même de cette entreprise, en en traçant le squelette et en donnant les paramètres de la structure envisagée. J'y expliquais aussi, entre autres choses, la position et la posture du corps comme incarnation propre et unique de *l'Abécédaire*, la rencontre du réflexif, du dit, du corporel et du dansé, et la fameuse position de la lectrice. Position un peu étrange dans une proposition dansée, mais position tout de même assumée et voulue comme telle.

L'essai entamé ici est en quelque sorte la suite logique de cet article, à la différence près qu'il ne s'attarde plus aux premières modalités de ce qui fait et constitue *l'Abécédaire* dans ses fondements théoriques, corporels et structurels. Il se concentre plutôt sur un certain nombre de réflexions et de constats apparus au cours des processus renouvelés de recherche et de création. On ne peut passer plus de trois ans à regarder, analyser, scruter, travailler le corps – du dedans comme du dehors – sans que cela ne nous conduise à réinterroger nos postures initiales et à en tirer quelques hypothèses que nous espérons valables. Ces éléments n'ont pas valeur d'absolu. Loin de là. Ils résultent cependant d'une expérience répétée de création, de recherche et de réflexion ; d'une pratique réflexive et « critique

• 1 – NANCY J.-L., *Corpus*, Paris, Éditions Métailié, 2000, p. 36.

• 2 – MARTIN A., « Anatomie d'un projet », *Paysages du corps*, Cahiers de théâtre Jeu, n° 125, décembre 2007, p. 117-121.

qui combine sensibilité et filtration³ », points de vue et *pensée sur*. Mais toute vérité étant porteuse en elle-même de son propre mensonge, il ne saurait y avoir d'affirmation ici qui ne puisse être repensée, discutée, contestée, ou du moins précisée, raffinée. Une chose est certaine, c'est que nous avons appris à faire la différence entre ce qui relevait de la danse et ce qui appartenait au « chorégraphique », comme à l'action corporelle quotidienne et à la simple attitude posturale. Nous avons aussi ressenti le besoin de comprendre davantage la limite entre recherche gestuelle et mise en scène et ce, pour mieux situer le type de travail que nous faisons. Déceler les subtilités de ce que nous étions en train de faire et les chemins sinueux parcourus jusque-là. Nous avons compris aussi qu'il y avait au moins deux types de pensée dans le champ de la danse, une pensée sur le corps et une approche proprement corporelle où le corps est pensé de l'intérieur, à partir de celui-ci, par et à travers ce dernier. C'est de là, de ce lieu de l'impossible, que surgit la danse.

Quel corps?

Le corps, dans l'*Abécédaire*, se constitue en un lieu d'expérience et d'expérimentation extrêmement vivant, changeant et fuyant⁴. Toujours là où on ne s'y attend pas, plus ou pas encore, incroyablement variable, à la fois temporel et intemporel, solide, fluide et musculaire, parfois impalpable et improbable. C'est un terreau fertile de savoirs; savoir-faire et savoir-être bien sûr, mais aussi savoir-exister, savoir-interpréter, savoir-chercher, savoir-(s')interroger. Un ou plutôt des corps, questionnés de toutes parts, de A jusqu'à Z, à la fois organiques et exprimables, structurés et désordonnés; traversés et révélés autant par le travail et la mise en scène du corps lui-même que par la sémantique des mots; la réflexion naissant de l'action comme du mouvement. Corps réflexif et réfléchi, témoignant à ce titre de la nature même du projet de l'*Abécédaire*, où la lettre, le mot, le discours prennent leur place aux côtés du corps et du geste, mais sans jamais le supplanter (là n'est pas le but). Corps invariablement mixé – mixé avec un plaisir certain, superposé, juxtaposé, orienté, traversé, par d'autres sortes de corps, mais aussi des objets et des accessoires, de la lumière, du son, des images (parfois, mais pas toujours), de

• 3 – PEETERS J., « Les corps sont des filtres », Les Éditions du mouvement, 2005, p. 9, disponible en ligne à l'adresse : [<http://www.mouvement.net/site.php?rub=8&cid=100316>].

• 4 – S'il nous est apparu au départ un terrain infini de réflexion – ce qu'il est, à n'en pas douter – nous nous sommes rapidement rendu compte que c'était le travail même du corps qui serait la voie de salut de ce projet aux confluent de la théorie et de la pratique, de la recherche et de la création. C'est par ce travail qu'il nous serait possible de nous rapprocher véritablement et concrètement du corps dansant, de rester au plus près de sa réalité et de ses paradoxes, tout en ne négligeant jamais l'incroyable apport, riche en rebondissements, de la pensée théorique et réflexive sur celui-ci.

la musique et du texte, beaucoup de texte. Énoncé donc, en même temps qu'il élabore sa propre énonciation, réaffirmant par là son autonomie si chèrement acquise au cours de son histoire.

Corps travaillé, traversé par une pluralité d'approches corporelles et théoriques, de techniques, de pensées, d'actions... Toujours dans le but d'en faire quelque chose ; mais quelque chose qui ne soit pas une forme, du moins pas vraiment – quelque chose qui ne relève pas d'une identité fixe et définie une fois pour toutes. Un *corps flux*, un *corps mouvement*, *mouvant*, présenté et décrit comme tel, qui ne cesse de réaffirmer ses accointances avec les concepts deleuziens de devenir et d'al-térité. « Une opération de rupture permanente, un questionnement constamment reconduit, une inquiétude, une vigilance qui oblige à ne jamais rester à la même place, à ne jamais succomber à la certitude. Penser autrement pour penser l'autrement⁵ .» Nous ne pourrions visiblement travailler autrement qu'à partir d'une pensée du corps qui nous échappe. Une pensée, comme « un tissu fragile, qui tend à se défaire si on l'ausculte de trop près et dont la consistance tient précisément à la fluidité⁶ ». Je crois que c'est, somme toute, ce qui nous stimule et nous plaît le plus.

Et un corps enfin, non pas uniquement pris comme pure expérimentation en studio, mais confronté à sa propre mise en forme et mis en scène, aux aléas de la composition, de l'organisation dans l'espace et le temps du lieu – réel ou fictif – de la scène. Nous l'avons choisi et voulu ainsi. Pour nous, il importait que le corps dansant trouve son aboutissement dans une proposition finie, conçue comme telle. Qu'il trouve son aboutissement dans sa confrontation avec le spectateur ; qu'il se complète en se présentant à la face du monde, si l'on peut dire. Qu'il en trouve son sens (ultime ?) et sa complétude. Comme il nous fallait la présence en chair et en mouvement du corps pour pouvoir réellement penser et parler du corps dansant, dans une saine dialectique entre le faire et le dire, nous ne pouvions nous attaquer au corps dansant sans que le spectateur y prenne activement part en faisant appel à sa sensibilité et à sa propre grammaire, c'est-à-dire à « l'organisation articulée de la perception, de la réflexion et de l'expérience, la structure nerveuse de la conscience lorsqu'elle communique avec elle-même et avec les autres⁷ ». Dernière phase du processus créateur selon Anzieu, son fameux « produire l'œuvre au-dehors⁸ », phase de l'amour et du don chez Sibony⁹, présenter une proposition complétée,

• 5 – NOUSS A., LAPLANTINE F., *Métissages. De Arcimboldo à zombi*, Paris, Éditions Pauvert, 2001, p. 54.

• 6 – CAUQUELIN A., *Fréquenter les incorporels*, Paris, Presses universitaires de France, 2006, p. 8.

• 7 – STEINER G., *Grammaire de la création*, Paris, Gallimard, 2001, p. 14.

• 8 – ANZIEU D., *Le corps de l'œuvre : essais psychanalytiques sur le travail créateur*, Paris, Gallimard, 1981, p. 127.

• 9 – SIBONY D., *Création : essai sur l'art contemporain*, Paris, Le Seuil, 2005.

rencontrer le public pour dire les choses plus simplement, demeureraient pour nous le moyen véritable de faire le tour du corps dansant ; ou, du moins, de tenter le plus possible de le faire. Corps dansant entre le faire et le présenter, le représenter, « trouvant dans la forme de l'objet le véhicule plus ou moins adéquat¹⁰ de sa divulgation et réactivation future¹¹ ». Une action qui témoigne sans conteste du désir secret et légitime de réification, chez les actants de la danse.

Personnalité(s)

« Qui d'autre au monde connaît quelque chose comme "le corps" ? C'est le produit le plus tardif, le plus longuement décanté, raffiné, démonté et remonté de notre vieille culture. Si l'Occident est une chute, comme le veut son nom, le corps est le dernier poids, l'extrémité du poids qui bascule dans cette chute. Le corps *est* la pesanteur. Les lois de la gravitation concernent les corps dans l'espace¹². »

Comme tout corps dansant, le corps dans l'*Abécédaire* évolue avec et à même le corps des interprètes qui le portent, lui donnent vie et forme ; incarnation singulière toujours colorée et texturée d'une personnalité, d'une morphologie comme d'une physionomie, d'une manière d'être, de faire, de penser la danse, mais aussi d'une infinité de désirs, d'une grande maîtrise et de quelques maladroites. Corps non pas générique, mais bien charnel, personnalisé. Un corps dansant choisi à travers des milliers d'autres corps dansants¹³, pour en incarner les forces et les failles, en chercher la pluralité du sens et des sens, en explorer l'infinité des formes et des sensations ; entre grandeurs et misères, beautés, folies et paradoxes. En cela aussi il est initialement mixé ; mixé avec la personne qui donne corps à l'*Abécédaire*. Un danseur tout seul, affirme Nathalie Schulmann, ça n'existe pas¹⁴.

Il n'y a pas un seul pas, un seul geste (même minime) chez le danseur qui ne soit consciemment ou non pensé, analysé, décortiqué puis d'une certaine manière, recomposé. En amont de l'action, en aval, ou dans l'instant même ; comme en improvisation. Un peu plus rapide ou plus lent, plus à droite ou à gauche, plus vif,

• 10 – Mais le véhicule tout de même, nous soulignons.

• 11 – POUILLAUDE F., « Œuvre, expérience, pratique », dans *La part de l'œil*, n° 24, Bruxelles, 2009, p. 27.

• 12 – NANCY J.-L., *Corpus*, Paris, Éditions Métailié, 2000, p. 9-10.

• 13 – Dans le cas de l'*Abécédaire*, il s'est agi au départ des interprètes et collaborateurs : Judith Lessard-Bérubé et Nicolas Fillion, puis par la suite Johanna Bienaise, Catherine Gaudet, Caterina Farina, Caroline Gravel, Ariane Boulet, Jade Marquis et Sarah Dell'Ava.

• 14 – SCHULMANN N., « Le danseur est une personne », *Sens Public, Revue Internationale International Web Journal*, 2005, p. 2 : [<http://www.sens-public.org/spip.php?article170>].

plus doux, plus mou ou moins sec, plus clair ou plus imprécis, plus flou, et ainsi de suite. Le corps y est travaillé comme une pâte, une matière osseuse, musculaire et nerveuse, mais aussi profondément humaine, charnelle, émotive, spirituelle (mystique, même, pour certains) affectée comme tout être par la vie, l'histoire et son cours.

Conjuguant au pluriel de ses désirs, de ses fantasmes et de ses capacités, les dynamiques corporelles, relationnelles et pulsionnelles, le danseur n'en demeure pas moins traversé par quantité de paradoxes. Cherchant le naturel et l'authenticité comme l'animal sa nourriture et sa sécurité, mais trouvant, plus souvent qu'autrement, dans le façonnement et le contrôle de son corps, sa voie de salut.

« Entre corps concret et l'émanation plus subtile d'intentions internes spécifiques, le danseur hésite : il doute de la confiance qu'il peut donner au fonctionnement de son corps et pressent la non fiabilité des expériences qu'il traverse. Il doit simultanément prendre appui sur le modèle objectif d'un corps anatomique et dissoudre cette connaissance abstraite en acceptant l'instabilité du moment vécu. Le choix et l'intégration de modalités expressives sont contraignants : loin de l'accalmie du savoir acquis, il est toujours sur le qui-vive¹⁵. »

Doute, incertitude, réalisation et abandon. Mais au-delà de l'encodage de la technique, qu'est-ce qui est recherché et travaillé, au juste ? Comment cela est-il travaillé ? Quel(s) chemin(s) danseurs et chorégraphes empruntent-ils pour atteindre ce qu'ils cherchent avec tant d'ardeur et de sueur ?

Il semblerait que ce soit par le biais de leur propre poids, de leur propre organisation gravitaire que la personnalité et l'unicité du danseur se révéleraient le plus. Pas tant par son (ses) intention(s) expressive(s), mais bien par la manière dont il aborde et attaque le mouvement et le monde avec son corps. En faisant de ce chemin de réflexion le fondement de sa pensée sur la danse, Hubert Godard en a révolutionné l'analyse, l'enseignement et les pratiques, aux côtés ou à la suite de Halprin, Rainer, Grotowski, Barba et Barbier, et avec l'immense apport de tout le champ de la somatique. Selon lui, c'est dans la mémoire gravitaire et dans le dialogue tonique que le danseur puise les éléments fondateurs de sa danse, dans le pré-mouvement que se réalise une grande partie du subtil travail de la présence et de l'expressivité du danseur.

« On en revient forcément au mystère de ce qui se passe avant le mouvement : quelle image du corps (reliée à quelle plasticité ?), quelle géographie, quelle histoire ? Et surtout quelle intentionnalité ? Le pré-mouvement est une zone vide, sans déplacement, sans activité segmentaire. Et pourtant tout

• 15 – *Ibid.*, p. 7.

s'y est déjà joué, toute la charge poétique, le coloris de l'action. Bref passage dépressionnaire correspondant à ce moment totalement fondateur : l'anacrouse gestuelle¹⁶. »

Mais à la suite du travail sur la lettre *S-sens, sensation, perception*, intense en essais, erreurs et expérimentations de toutes sortes, il semble qu'au facteur poids, il faille ajouter le facteur souffle. Le souffle comme générateur et support du mouvement, qui lui permet d'ajouter du dansant au corps, d'en faire émerger une certaine poésie, de la douceur à l'intensité la plus extrême. Le souffle ferait bien plus que d'accompagner simplement le mouvement des danseurs et d'en faciliter l'exécution. Il (le souffle, ou plutôt un certain travail du souffle) serait un des éléments clés qui permettraient à la danse d'exister, d'être effective dans le corps du danseur, d'en rendre possible la circulation et le (les) transport(s). Anne Cauquelin explique en ce sens que, chez les stoïciens « le flux qui traverse le monde et le tient ensemble est dit *pneuma*, souffle, ou air, ou encore âme. Ce souffle est corporel, il est chaud, c'est un feu artiste, au travail, qui génère ce qui existe. Ce souffle est dit aussi "âme" (*psuchê*), qui est capable de sensation et perçoit¹⁷ ».

Il est clair aujourd'hui que le corps dansant s'attarde de moins en moins à reproduire un mouvement, cherchant plutôt à le produire, le générer, de l'intérieur. Il est évident aussi qu'il prête une attention particulière aux sensations vécues par le danseur lui-même, ainsi qu'à celles générées chez autrui. Évident aussi que l'abandon de la forme uniquement spectaculaire du corps dansant a autorisé le danseur à investir davantage ce qui se passe et se trame dans son propre corps, ses muscles et ses affects, et que cela a fini par donner lieu à une pluralité de langages corporels et dansés entre corps mixé et remixé, vide et trop plein, quotidienneté et stylisation, réalisme et hyperréalisme, expression de soi et expression de soi comme un autre, etc. Et c'est ici qu'on en revient au dialogue gravitaire expliqué par Godard, qui tient autant de l'objectivité que de la subjectivité de l'individu dansant, de sa stabilité que de son instabilité corporelle, ontologique.

« Pourquoi sommes-nous émus quand quelqu'un danse, quand il engage des enjeux importants quant à la stabilité, qu'il commence à travailler l'axe gravitaire? Parce que cela fait référence à cette histoire qui est complètement marquée dans notre corps, dans ces muscles qui nous redressent. Cette histoire, c'est ce qui a été enregistré du "dialogue tonique". C'est l'histoire éternelle de nos rapports avec le premier objet d'amour.

• 16 – GODARD H., « Le déséquilibre fondateur : Le corps du danseur, épreuve du réel. Entretien avec Laurence Louppe », dans *Art press* « 20 ans, l'histoire continue », hors-série n° 13, 1992, p. 141.

• 17 – CAUQUELIN A., *Fréquenter les incorporels*, Paris, Presses universitaires de France, 2006, p. 24.

Et c'est encore cette histoire qui nous est renvoyée chaque fois qu'un acte de danse authentique propose des errances d'équilibres, des chutes, des reprises, qui font écho à cette rémanence profonde des premières crispations. La force de la danse est d'atteindre ces couches sensibles qui vont au plus loin dans notre imaginaire et notre mémoire¹⁸. »

Le danseur n'aurait donc pas d'autre choix que de danser ce qu'il est, pour le meilleur et pour le pire, de danser son propre corps, son histoire, avant d'incarner quoi que ce soit d'autre.

Mais n'est-ce pas la marque réelle ou unique (ultime) du geste artistique? N'est-ce pas ce dialogue tonique, ce jeu gravitaire qui se rejoue à chaque mouvement, à la fois propre et commun à tout individu, qui fait du geste du danseur un geste artistique? Car ce qui est réellement recherché, c'est bien ce geste-corps artistique; pas un geste parmi tant d'autres, mais bien le geste dans sa subtilité et sa finalité artistique. Ce geste que l'on dit unique, un peu hors du temps qui, même s'il se veut parfois quotidien, demeure tout de même poétique.

« Si, comme le dit Héraclite, "on ne peut descendre deux fois dans les mêmes fleuves car de nouvelles eaux coulent toujours sur nous", si on ne peut "toucher deux fois une substance périssable dans le même état, car elle se disperse et se réunit de nouveau par la promptitude et la rapidité de sa métamorphose", alors, pour la métaphysique antique mais aussi pour le cartésianisme, l'objet, s'il est constamment mouvant, n'est pas susceptible d'être "connu"¹⁹. »

Le geste artistique ne saurait être uniquement la conséquence du dialogue gravitaire, ni même celle d'une certaine manière d'aborder le souffle. Il relèverait plutôt d'abord du travail de l'imaginaire s'inscrivant dans et à même le corps, mais aussi d'un réseau complexe d'éléments puisant dans l'infinité des interconnexions possibles chez l'être humain, les fondements mêmes de son identité et la valeur de ce qui la fonde; du rhizome à l'écécité. Ainsi, la question est loin d'être simple. Nous demeurons, bien malgré nous, condamnés à constamment réfléchir les paramètres et les mécanismes de construction/déconstruction/constitution de la danse et du corps dansant, sans jamais être touchés par la « divine » certitude de la vérité trouvée. C'est là une zone flottante maintes fois reconduite par les praticiens et les théoriciens. Une zone relevant du « mouvement subtil et complexe des écarts, des variantes, des nuances beaucoup plus difficiles à cerner selon des critères d'objectivation, mais sans aucun doute beaucoup plus conformes à la

• 18 – GODARD H., *op. cit.*, p. 143.

• 19 – DESPRÉS A., *Travail des sensations dans la pratique de la danse contemporaine : logique du geste esthétique*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2001, p. 138.

réalité de la perception du danseur²⁰ » lui-même. Pas une réponse donc, mais plusieurs; des milliers peut-être, toutes fortes, toutes valables, en autant qu'elles correspondent à la réalité du terrain et qu'elles résonnent dans l'imaginaire du danseur et de celui qui (le) regarde. Points de vue interne et externe aux danseurs et à la danse fusionnés.

Toutefois, d'un point de vue plus objectif, on s'accorde à dire que le corps dansant est un corps à la fois poétique et esthétique, exempt de toute fonctionnalité – sauf celle, bien sûr, d'être faiseur et porteur d'œuvre. Cela est indéniable. C'est ce qui en fait un art, lui permet d'accéder au statut de langage artistique, de pratique performative, et de se distinguer des pratiques corporelles de mise en forme et de bien-être, du travail manuel et physique ou du sport. Bien qu'il exige une mobilisation complète du corps, un effort constant, un engagement corporel qualitativement et quantitativement significatif, comme pour le travailleur manuel – cultivateur, ouvrier ou artisan – il n'en partage pas la finalité, ni les contraintes et ne projette pas la même image aux yeux du monde. Il traverse plutôt les champs de la métaphore et du symbole, du signe et de la pluralité du sens. Corps en acte, il suggère et affirme, propose et s'expose, est et témoigne, sans avoir à être d'une quelconque utilité productive pour notre monde, c'est, du moins, la position qu'il défend avec beaucoup d'ardeur. En fait, c'est un corps libre dont la seule contrainte véritable demeure celle de ses propres limites, physique et expressive.

Mixé ou remixé? Altérité et devenir

Mixer ou remixer? De la même manière qu'il y a, pour nous, deux types de pensée du corps, l'une de l'ordre de la poïesis et l'autre appartenant au champ de l'esthétique, il existe au moins deux manières de faire se rencontrer le corps avec ce qui le ponctue et l'entoure. Dans l'*Abécédaire*, il s'agit de penser en premier le corps dansant (ce qui représente déjà tout un sujet), puis de le mixer, ou de l'imaginer comme tel. Remixer, pour nous, sous-entendrait qu'il y aurait eu au préalable un mixage, une première association d'éléments, un premier mariage que l'on tenterait de reproduire, d'ajuster ou de modifier, un premier maillage face auquel ou en regard duquel on se positionnerait. Or, rien ne laisse supposer une quelconque primauté de rencontre ou d'assemblage ici – sauf bien sûr celle de la rencontre du corps avec l'espace, du corps avec le lieu de la danse. Si, dans les arts visuels et médiatiques, cette pensée peut avoir un sens²¹, dans la danse, les

• 20 – SCHULMANN N., *op. cit.*, p. 5.

• 21 – Mixer est d'ailleurs employé en français comme terme technique dans le domaine de l'audiovisuel (cinéma, vidéo, radio, son) et signifie la combinaison de plusieurs éléments. REY A. (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française*, Le Robert, 2010, p. 1345.

choses ne se pensent pas et ne sont pas pensées de la sorte. Du corps part le travail et avec lui se crée l'œuvre, mixée ou pas. Dans le cas qui nous intéresse, celui de l'*Abécédaire*, l'acte de mixer emprunte des voies et des chemins de traverse que nous commençons tout juste à déchiffrer. Mais il demeure clair pour nous qu'il y a dans la moindre petite association réalisée ici – entre deux ou plusieurs corps, entre corps et accessoire, corps et musique, corps et son, corps et image – une relation de cause à effet perceptive (donc sensitive, émotive, cognitive, réflexive) qui se répercute dans ce qui est donné à voir et à recevoir par le spectateur-témoin. Et on n'y échappe pas. On en revient toujours à Merleau-Ponty pour qui l'être humain n'est pas devant la chose, mais bien avec elle, ne regarde pas une chose mais à travers elle, tout comme il expliquait qu'il voyait le carrelage au fond de la piscine non pas malgré mais à travers l'épaisseur de l'eau traversée par les reflets qui faisaient de cette fameuse piscine observée ce qu'elle est et pas autre chose²². Et c'est cette manière de se fondre et de se confondre avec la chair du monde qui fait du corps le lieu privilégié du devenir et de l'altérité.

Le corps dansant, comme le fleuve d'Héraclite, ne peut jamais être deux fois le même. L'effectivité de son devenir semble donc incontestable, tant dans son devenir-soi que dans son devenir-autre et son devenir-sensible. Cela va de soi. Pour être plus précis, on parlera d'un triple statut du devenir : devenir-corps du danseur, devenir-corps de la danse et devenir-danse du corps. Trois devenirs (et même plus, si l'on considère les devenir-imaginaire, devenir-personnage, devenir-souffle), comme autant de variations et de points de vue sur la même entité, qui ne cessent de résonner les uns dans les autres, les uns avec les autres, comme « le ruissellement, la course des eaux de pluie ou de la fonte des neiges, qui apparaît, disparaît, tantôt filet, tantôt nappe, bientôt torrent ou rivière²³ ». Un devenir qui n'est pas finalité, mais parcours, processus, métamorphose, ancré dans le passé, constamment ouvert vers le futur, mais se réactualisant dans le moment présent, dans cette zone d'intranquillité, quelque part entre ce qui vient d'advenir et ce qui est en train ou qui est sur le point d'advenir.

Avec le concept de devenir, il ne s'agit pas ici de contourner le problème de l'indéfinissable du corps dansant et « des innombrables relations, non localisables, du mouvement comme fait du corps²⁴ », mais bien d'en faire, à l'image du principe d'indétermination chez Heisenberg, une composante même de sa réalité et de sa définition. Insérer dans la pensée du corps ce fameux « jeu perpétuel entre

• 22 – MERLEAU-PONTY M., *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1985.

• 23 – NOUSS A., LAPLANTINE F., *Métissages. De Arcimboldo à zombi*, Paris, Éditions Pauvert, 2001, p. 199.

• 24 – MARTIN A., *Abécédaire du corps dansant : X... variable inconnu*, texte de la version scénique, 2010, non publié.

ce qu'est le corps, dans l'hypothétique temps présent, et ce qu'il devient et advient dans son parcours dansé²⁵ », dans sa relation à lui-même et aux autres.

Et il en va de même de l'altérité, en tant qu'être soi et autre à la fois. Le corps dansant comme « tissage, texture, [...] filage d'éléments divers, empruntant tour à tour les trames qu'il rencontre et qu'il se choisit dans l'horizon ouvert des possibles²⁶ », moi-même et autre simultanément, altérité et devenir mélangés. Non pas un, mais multiple, multiplié et multipliable.

Corps utopique

On se rend finalement à l'évidence que le corps de la danse est un corps utopique. Non pas lieu sans lieu, tel qu'imaginé par Thomas More²⁷, mais lieu sans lieu véritable du corps humain, pays d'utopie, île de partout et de nulle part à la fois, île heureuse et harmonieuse, du moins dans le fantasme du danseur. Sans temporalité, sans espace, sans poids ni forme précise, sans lieux définis, sinon ceux du corps lui-même, d'avant et d'après la danse. Fascinant donc, mais utopique; tout simplement parce qu'il n'existe pas en soi, comme entité propre indépendante du lieu, du temps, de l'espace, de la pensée et la culture où il s'inscrit et évolue. Simplement aussi parce que nous avons la possibilité de lui faire dire et exprimer presque tout ce que l'on veut²⁸ ou presque, à condition d'y mettre le temps et l'énergie, de le travailler et de le faire travailler suffisamment. « L'utopie, c'est un lieu hors de tous les lieux », nous dit Foucault. « Mais c'est un lieu où j'aurai un corps *sans corps*, un corps qui sera beau, limpide, transparent, lumineux, vélocé, colossal dans sa puissance, infini dans sa durée, délié, invisible, protégé, toujours transfiguré²⁹. » Même si cela fait bien longtemps que l'on a dépassé le stade de la technicité en danse, notamment dans le travail de pionniers comme Yvonne Rainer, Steve Paxton et Anna Halprin et celui des pratiques performatives³⁰ des années 1990-2000, le danseur sait « qu'en tant que danseur il bénéficie d'une certaine maîtrise de son corps³¹ ». Et c'est la maîtrise de

• 25 – *Ibid.*

• 26 – NOUSS A., LAPLANTINE F., *op. cit.*, p. 54.

• 27 – « *Utopia*, formé comme nom propre d'un pays imaginaire par Thomas Morus [...] qui signifie proprement "en aucun lieu", est construit à partir du grec ou "non, ne... pas", négation sans origine claire, mais probablement apparentée au latin *ve*, et *topos* "lieu", mot d'origine inconnue. » REY A. (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française*, Le Robert, 2010, p. 2401.

• 28 – Cependant, le corps dit toujours ce qu'il veut bien dire.

• 29 – FOUCAULT M., *Le corps utopique, les hétérotopies*, Paris, Nouvelles Éditions Lignes, 2009, p. 10.

• 30 – Voir à ce sujet l'ouvrage très complet de Céline ROUX, *Danse(s) performative(s)*, Paris, L'Harmattan, 2007.

• 31 – PEETERS J., « Les corps sont des filtres », Les éditions du mouvement, 2005, p. 9 : [http://www.mouvement.net/site.php?rub=8&cid=100316].

son corps, la conscience qu'il a de celui-ci, de ses capacités physiques, créatrices et expressives, qui font de lui un danseur qui sait la danse – sa danse.

Le danseur cherche donc à faire de son corps quelque chose qui n'existe pas ; ou plutôt pas encore. Tant qu'il ne l'aura pas dansée, la danse – sa danse, cette danse qu'il s'évertue à chercher – n'existera pas. Il passera d'ailleurs sa vie à la perdre et à la retrouver, à la découvrir. C'est en cela qu'il est porteur d'espoir (mais aussi de désespoir) et d'utopie, de fantasme(s) et de rêverie, d'angoisse et de désir ; mais aussi de folie. C'est, à mon sens, ce qui le pousse à travailler, à explorer et expérimenter, à avancer, à regarder constamment plus loin et voir en rêve son corps le devancer, le surprendre, le dépasser, le charmer et l'étonner. Pas un délire, mais un désir intense, nourri au quotidien. Corporellement se réinventer, se redécouvrir à chaque instant ; plaisir absolu. Corps fantasme et fantastique, relâché et contrôlé à la fois, naturel, sans résistance, se laissant guider à la demande, à satiété. Corps aussi connu qu'inconnu et reconnu, jeu sans fin entre corps probable et improbable. « Fragment d'espace imaginaire³² » où la scène et la danse – à l'instar du masque, du signe tatoué et du fard, déposent en lui et sur lui, « tout un langage : tout un langage énigmatique, tout un langage chiffré, secret, sacré, qui appelle sur ce même corps la violence du dieu, la puissance sourde du sacré ou la vivacité du désir³³ ». Rien de moins. Après tout, demande Foucault, « est-ce que le corps du danseur n'est pas justement un corps dilaté selon tout un espace qui lui est intérieur et extérieur à la fois³⁴ » ?

Bibliographie

- ANZIEU D., *Le corps de l'œuvre : essais psychanalytiques sur le travail créateur*, Paris, Gallimard, 1981.
- ARDENNE P., *L'image corps*, Paris, Éditions du Regard, 2001.
- ARENDT H., *Condition de l'homme moderne*, Paris, Calmann-Lévy, 1961-1983.
- BERNARD M., *De la création chorégraphique*, Paris, Centre national de la danse, 2001.
- BERTHOZ A., THÉODULE M.-L., « Au commencement était l'action » : [<http://www.larecherche.fr/content/recherche/article?id=4847>].
- BERTHOZ A., *Le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.
- BROHM J.-M., « Corpus Symbolicum », in *Quel corps ?*, n° 34-35, 1988.
- CAUQUELIN A., *Fréquenter les incorporels*, Paris, Presses universitaires de France, 2006.

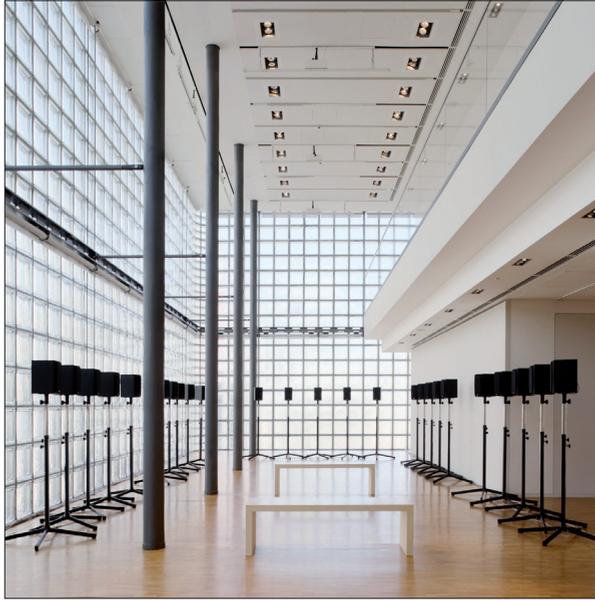
• 32 – FOUCAULT M., *Le corps utopique, les hétérotopies*, Paris, Nouvelles Éditions Lignes, 2009, p. 15.

• 33 – *Ibid.*

• 34 – *Ibid.*, p. 17.

- CHARMATZ B., LAUNAY I., *Entretenir, à propos d'une danse contemporaine*, Paris, Centre national de la danse, 2003.
- DESPRÈS A., *Travail des sensations dans la pratique de la danse contemporaine : logique du geste esthétique*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2001.
- DELEUZE G., *Francis Bacon, logique de la sensation*, Paris, Le Seuil, 2002.
- DELEUZE G., GUATTARI F., *Mille plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980.
- DELEUZE G., GUATTARI F., *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1991.
- FONTAINE G., *Les danses du temps*, Paris, Centre national de la danse, 2004.
- FOUCAULT M., *Le corps utopique, les hétérotopies*, Paris, Nouvelles Éditions Lignes, 2009.
- FOUCAULT M., *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975.
- Gestualités*, Protée, vol. 21, n° 3, Chicoutimi, Automne 1993.
- GODARD H., « Le déséquilibre fondateur : Le corps du danseur, épreuve du réel. Entretien avec Laurence Louppe », dans *Art press*, « 20 ans, l'histoire continue », hors-série n° 13, 1992.
- GODARD H., « Le geste et sa perception », in MICHEL M. & GINOT I. (dir.), *La danse au XX^e siècle*, Paris, Bordas, 1995.
- LOUPPE L., *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Éditions Contredanse, coll. « La pensée en mouvement », 1997.
- LEÃO M., *La présence totale au mouvement*, Paris, Éditions Point d'Appui, 2003.
- MARTIN A., *Abécédaire du corps dansant : X... variable inconnu*, texte de la version scénique, 2010, non publié.
- MARTIN A., « Anatomie d'un projet », *Paysages du corps*, Cahiers de théâtre Jeu, n° 125, décembre 2007.
- MERLEAU-PONTY M., *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1985.
- MERLEAU-PONTY M., *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1945.
- NANCY J.-L., *Corpus*, Paris, Éditions seu, 2000.
- NEWELL P., « Credit : who takes it? Defining the dancer's role », in *The Dance Current*, vol. 6, n° 5, 2003.
- NISHIDA K., « L'intuition agissante », *Laval théologique et philosophique*, vol. 64, n° 2, 2008, p. 277-293, [<http://www.erudit.org/revue/ltp/2008/v64/n2/019499ar.pdf>].
- NOUSS A., LAPLANTINE F., *Métissages. De Arcimboldo à zombi*, Paris, Éditions Pauvert, 2001.
- PEETERS J., « Les corps sont des filtres », Les Éditions du mouvement, 2005, p. 9, disponible en ligne à l'adresse : [<http://www.mouvement.net/site.php?rub=8&id=100316>].

- POUILLAUDE F., « Œuvre, expérience, pratique », in *La part de l'œil*, n° 24, Bruxelles, 2009.
- RANCIÈRE J., *Le partage du sensible*, Paris, La Fabrique-éditions, 2000.
- RANCIÈRE J., *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique-éditions, 2008.
- REY A., « L'idée du corps en Occident », in *Le dictionnaire culturel de la langue française*, Paris, Le Robert, 4 volumes, 2005.
- ROLNIK S., GODARD H., « Regard aveugle. Entretien avec Hubert Godard », in ROLNIK S. et DESIRENS C. (dir.), *Lygia Clark : de l'œuvre à l'événement*, Nantes, Musée des beaux arts de Nantes, 2005.
- ROUX C., *Danse(s) performative(s)*, Paris, L'Harmattan, 2007.
- SCHULMANN N., « Le danseur est une personne », in *Sens Public, Revue Internationale International Web Journal*, 2005, p. 2 : [<http://www.sens-public.org/spip.php?article170>].
- SCHULMANN N., « Paradoxe de l'interprète et de ses interprétations », in *Nouvelles de danse*, n° 31 (printemps), 1997.
- SIBONY D., *Création : essai sur l'art contemporain*, Paris, Le Seuil, 2005.
- STEINER G., *Grammaire de la création*, Paris, Gallimard, 2001.



Photographie 1 : Janet Cardiff, *The Forty Part Motet* (2001).
© Atsushi Nakamichi/Nacása & Partners Inc.
Courtoisie de la Fondation d'entreprise Hermès, 2009.



Photographie 2 : Janet Cardiff & George Bures Miller,
The Paradise Institute (2001), vue intérieure. © Federico del Prete.



Photographie 3 : Janet Cardiff
& George Bures Miller,
The Paradise Institute (2001),
vue de l'installation.
© Markus Tretter.



Photographie 4 : Janet Cardiff
& Georges Bures Miller,
The Paradise Intitute (2001).
Still tiré du film.



Photographie 5 : Janet Cardiff
& Georges Bures Miller,
The Paradise Intitute (2001),
vue de l'intérieur.
© Markus Tretter.



Photographie 6 : Philippe Bruneau (KPHB),
Nude 02-Grand Nu, 2005.



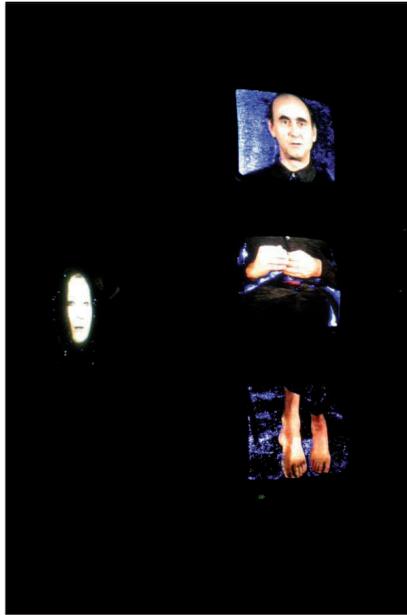
Photographie 7 : Sebastien Loghman, *Adam's Cam*, 2005.



Photographie 8 : Reynald Drouhin, *Mise à nu*, 2005.

Les photographies de *Mise à nu* sont extraites du site
[www.finearts.sk] (Human Anatomy of Artists; Female Anatomy
Photos by Akira; Th World Wide Beauty).

Voir Reynald Drouhin : [<http://www.incident.net/works/miseanu/>]
(section « Read me! Lisez-moi! ». Page consultée le 23 mai 2011.



Photographie 9 : Jan Peszek dans le spectacle *Akt-orki* de LLT « Videoteatr » Poza. Musée Narodowe, Poznan. Festival de théâtre « Malta », 2003. Photographie : LLT Videoteatr « Poza » DR.



Photographie 10 : Lynn Hershman, *TV Legs*, 1990, tirée du cycle de photos *Phantom Limb* series, gelatin silver print, edition of 8. Courtoisie de la Galerie Bitforms NYC.



Photographie 11 (a, b, c, d, e) :
Judith Lessard-Bérubé sur la photographie.
© Dominique Malaterre.

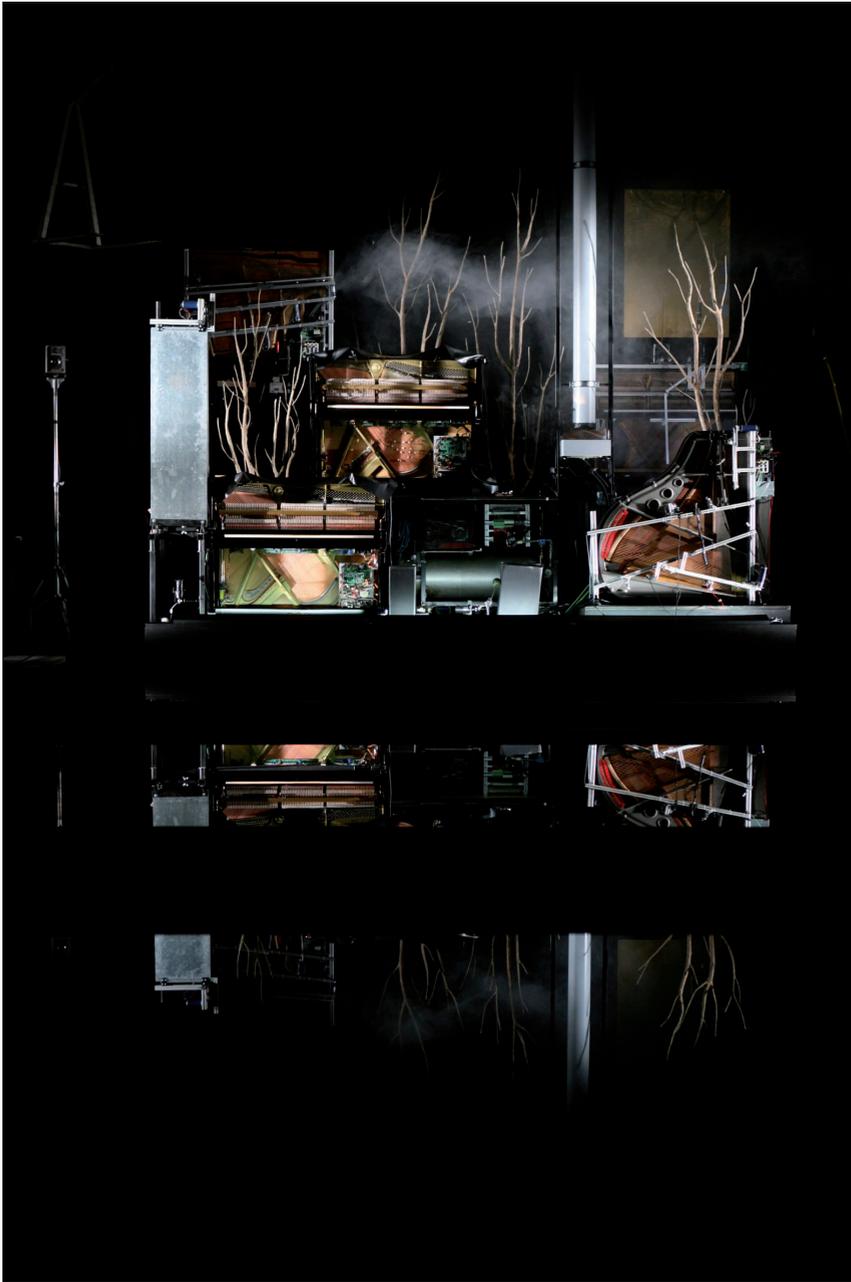


Le corps y est passé au crible de la théorie et de la pratique, pour mieux en connaître et en apprécier toutes les forces, toutes les subtilités.

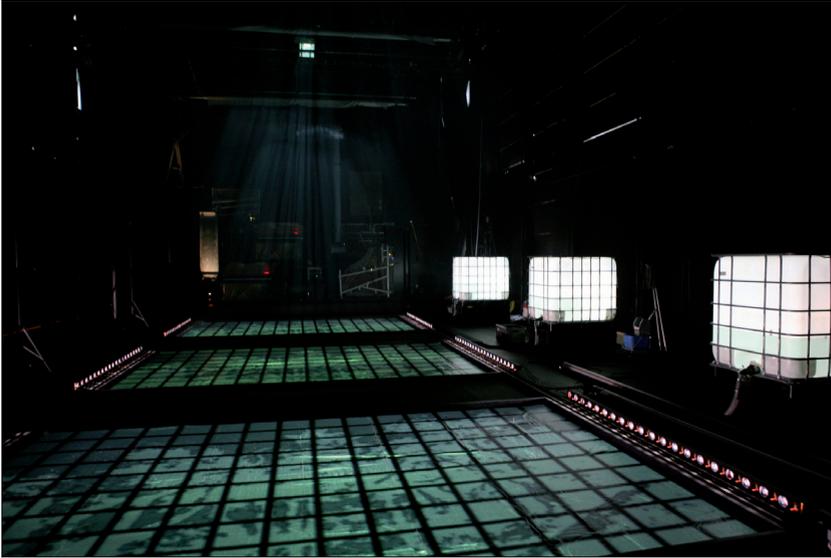


Il n'y a pas une attitude posturale, pas un geste, un corps, une modalité de mouvement qui ne soit pas interrogé dans l'Abécédaire. Pas de mauvaise ou de fausses questions.

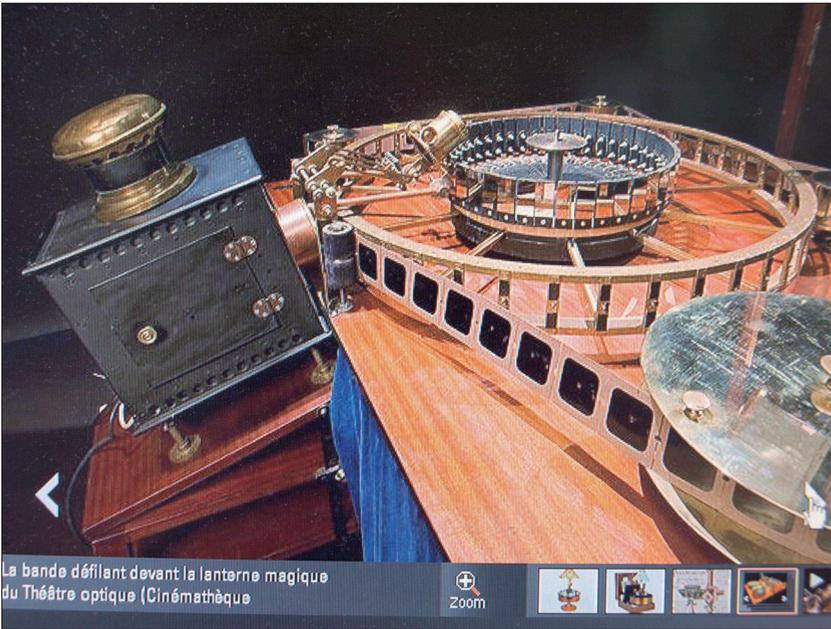




Photographie 12 : Heiner Goebbels, *Stifters Dinge*,
Théâtre Vidy, Lausanne : le mur des pianos mécaniques.



Photographie 13 : Heiner Goebbels, *Stifters Dinge*, Théâtre Vidy, Lausanne : la scène remplie d'eau où va apparaître l'écriture.

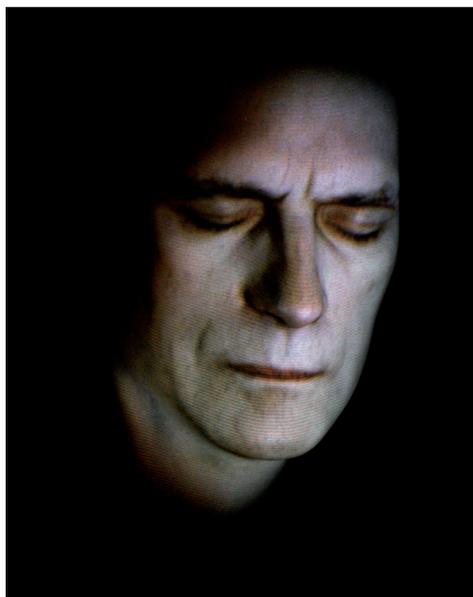


La bande défilant devant la lanterne magique du Théâtre optique (Cinémathèque)

Photographie 14 : Émile Reynaud, Théâtre optique, 1894.
© Cinémathèque française.



Photographie 15 (a, b) : Catherine Ikam, Louis Fléri, *Oscar*, 2003.
© Jean-François Ballay.



Photographie 16 : Denis Marleau et Stéphanie Jasmin, *Les Aveugles* (2002),
masque de l'acteur Paul Savoie. © Stéphanie Jasmin.



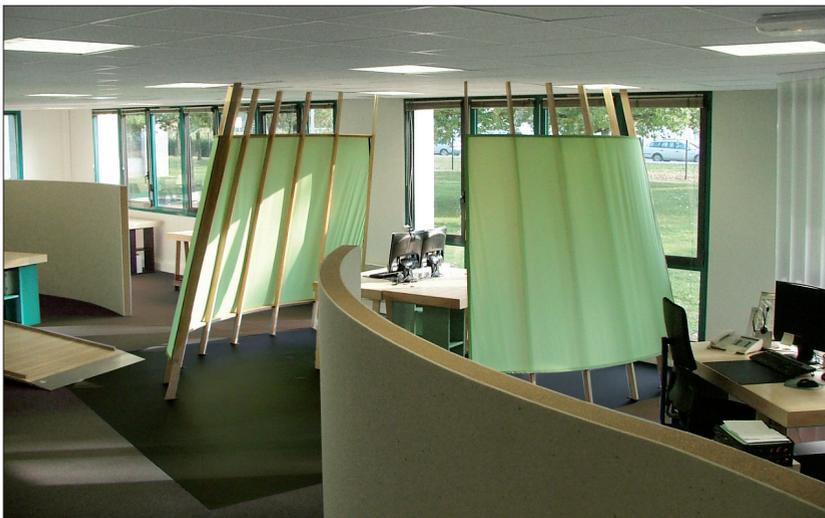
Photographie 17 (a, b, c) :
Le problème à Delphine, répétition.
© Pidz.



Photographie 18 : XYdanse, répétition.
© Philippe Guisgand.



Photographie 19 : XYdanse.
© Philippe Guisgand.



Photographie 20 (a, b, c, d) : Vos/agence des hypothèses, Claire Dehove, Cleo Laigret, *Les trois plateaux*, entreprise de Services à la personne, Grenoble, 2006.



Photographie 21 (a, b) : Wos/agence des hypothèses, Claire dehove, J.-B. Verguin,
La Passerelle, entreprise de Services à la personne, Grenoble, 2004.



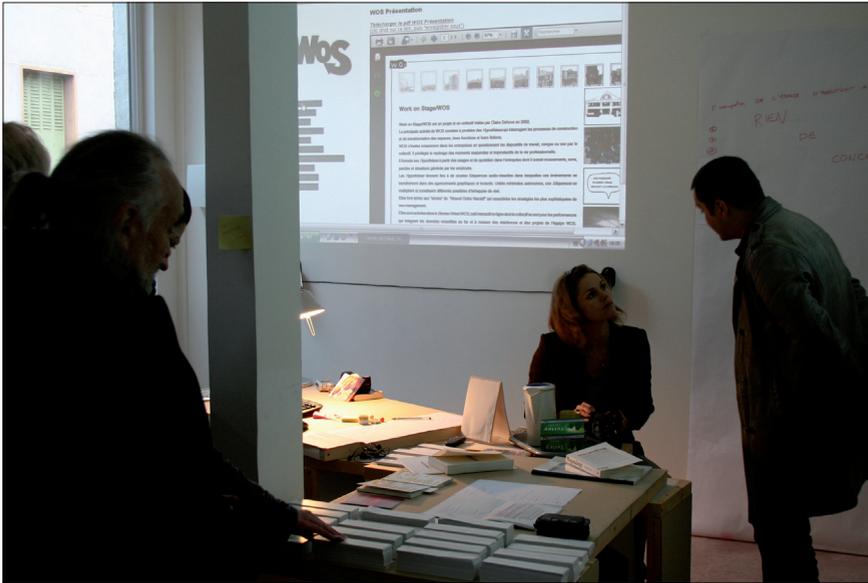
Photographie 22 : Wos/agence des hypothèses, Claire Dehove, Laigret,
Geffrad, Frieddrikson, performance collective dans le stand Wos,
Valeurs Croisées, Biennale d'art contemporain, Rennes, 2008.



Photographie 23 : Wos/agence des hypothèses, Claire Dehove, Cleo Laigret, performance devant le personnel encadrant d'un centre d'appel pour une chaîne télévisée, *Valeurs Croisées*, Biennale d'art contemporain, Rennes, 2008.



Photographie 24 : Wos/agence des hypothèses, Claire Dehove, Cleo Laigret, résidence sur les plateaux d'un centre d'appel pour une chaîne télévisée, *Valeurs Croisées*, Biennale d'art contemporain, Rennes, 2008.



Photographie 25 (a, b) : Wos/agence des hypothèses, Claire Dehove, Cleo Laigret, *Work on Stage*, performance de Crystal Sheperd-Cross, Centre d'art visuel synesthésie, 2008.

2

ENTRE ABSENCE ET DISTANCE

EMPREINTES

La représentation spectrale

Dans *La Crise de la représentation*¹, je me demandais pourquoi (comment) une séculaire représentation, fortement liée à la graphosphère et à l'autorité du livre, glissait vers des formes toujours plus directes, plus chaudes, plus vives, en un mot plus « réelles » de présence? Ces *aventures de la représentation* sont fortement corrélées à celles de la démocratie, s'il est vrai que ce régime, lui-même fondé sur une représentation électorale point trop censitaire, désigne toujours un certain nivellement ou une déhiérarchisation des conditions précédentes. Or ce qui vaut pour les hiérarchies sociales proprement dites s'observe ou se rejoue dans les domaines artistiques et sémiotiques : la mise à niveau du réel et de la fiction, de l'acteur et du personnage, de la scène et de la salle, de l'artifice et de la vie... ; toutes ces propositions qui ont scandé, disons depuis le Romantisme, les aventures de la scène et des arts plastiques, agissent comme une loupe grossissante pour le devenir de notre démocratie. Ce qui arrive de plusieurs façons au théâtre concerne l'ensemble de notre culture (artistique, médiatique, politique), et mérite réflexion.

Pour le dire en bref et par anticipation : une scène simplement représentative ne nous suffit plus. S'il est vrai que cette notion de représentation, d'ailleurs obscure et toujours à préciser et à reconstruire, implique en esthétique, en sémiotique autant qu'en politique celles de substitution et de délégation, elle se heurte à une impatience proprement moderne. On s'emporte contre la substitution qui dédouble le monde, c'est-à-dire contre la fonction symbolique elle-même visant une idéalité, une verticalité. La transcendance ne paie plus. On lui préfère l'immanence, les matérialités (in)signifiantes, la participation à un événement, l'immersion dans un flot ou un processus, en un mot dans « la vie ». Et les principales avant-gardes du xx^e siècle ont manifesté au nom du réel, ou de la vie.

• 1 – BOUGNOUX D., *La Crise de la représentation*, Paris, La Découverte, 2006.

Or la vie comme telle n'est pas représentable, puisqu'elle n'est pas un objet, mais l'opération même du *présent*. J'aimerais citer ici, au seuil d'une réflexion sur les spectres, la mise en garde d'un sorcier africain à l'adresse d'un ethnologue trop pressé d'étudier les « esprits » : « *One doesn't study the spirits, one follows them...* » Le théâtre pas plus que les esprits n'est un lieu ni un objet théorique d'étude, il convient d'y entrer. C'est-à-dire d'épouser sa constitutive opacité. *Opacification* : telle serait, selon Valéry, l'opération même de la fonction poétique sur le langage ordinairement transparent, dans son usage vernaculaire. Le signifiant s'épaissit, il nous est rappelé par un tour, un jeu ou une torsion qui s'appellent aussi l'autoréférence.

Entrée du spectre : Hamlet

Un spectre n'est ni mort ni vivant, ni présent ni absent. Il entre en représentation (en spectacle), mais avec quel degré de réalité? Quel est le mode de présence d'un spectre? Et d'un acteur?

Hamlet s'ouvre précisément, en lieu et en temps réels, sur ce que la nuit va nous donner à voir. Acte I, scène I, Marcello : « Eh bien, cette chose est-elle encore apparue cette nuit? » L'incertitude domine touchant l'apparition : c'est là tout près et complètement ailleurs, au-delà des remparts, c'est-à-dire de la rampe. Logé au cœur de ce théâtre, touchant à son inquiétante représentation ; plus tard, au centre de la pièce, il y aura un petit théâtre monté tout exprès pour démasquer le crime de l'usurpateur Claudius, pour lui faire avouer son forfait. Et cette scène nommée « la souricière », mais d'abord, comme à l'acte I, la Chose semble elle aussi spectrale ou d'outre-tombe : « *The play is the thing/Wherein I'll catch the conscience of the king.* » (II, 2.)

Phrase suivie du rideau de l'acte II, ou du retour à la nuit. Tout au long de la représentation, les lugubres « *good night* » ponctuent le présent de l'énonciation du théâtre, c'est-à-dire du temps et du lieu des apparitions. D'un théâtre dangereusement proche du cimetière, sur lequel s'ouvrira l'acte V. Si un cimetière sert d'enclos aux sépultures pour éviter que les morts ne reviennent errer parmi les vivants, le théâtre assigne peut-être une semblable circonscription aux fantômes. Au fil des scènes d'*Hamlet*, long casse-pipe où tombent successivement Polonius, Rosencrantz et Guildenstern, Ophélie, Laertes, Claudius, Gertrude et enfin Hamlet lui-même, le théâtre nourrit le cimetière – et inversement.

Cette machination spectrale se dissémine dans les multiples répétitions (de mots, de scènes et de personnages) qui émaillent le texte comme si la scène ne cessait de revenir ou de faire retour sur elle-même; elle se concentre dans la plus célèbre tirade du répertoire, le monologue « *To be or not to be* », maxime

d'acteur, ou de fantôme. Scène d'anthologie, qu'il faudrait avec Derrida nommer « hantologique ». La logique spectrale s'imprime jusqu'à la toute dernière parole, de Fortimbras, avant le salut final : « *Take up the bodies* », enlevez les cadavres ! ou relevez les corps. Nous nous demanderons, touchant le régime spectral de la représentation, jusqu'à quel point les corps se laissent relever (*Aufheben* disait Hegel) sur la scène d'un théâtre. Celle d'*Hamlet* constitue une leçon particulièrement aboutie, en nous montrant au présent de la représentation sa machination, sa machinerie ou ce machin de la Chose, autour de laquelle je me propose ici de tourner.

Quelle cruauté ?

Nul plus qu'Antonin Artaud n'aura, dans *Le Théâtre et son double*², clamé son refus apparent de la représentation et du différé au profit de la présence, et d'un certain direct – refus en général de l'art pour mieux exalter la vie (« J'ai dit *cruauté* comme j'aurais dit *vie* »). En marge du texte et contre ses codes, Artaud en appelle aux souffles, intonations, rythmes, gestes, jeux du corps ; à ses forces animant (balayant ?) les formes.

Artaud réclame un art qui ne donne pas lieu à des œuvres (« Pour en finir avec les chefs-d'œuvre »), donc une dramaturgie qui retarde ou brouille la visée des signifiés ; toute relation signifiant/signifié suppose, en effet, une visée d'idéalité ; à nos routines d'un verbe prosaïque, il oppose le régime du hiéroglyphe, de l'énigme, de la clameur ou du cri. Le signe symbolique (au sens de Peirce) qui stabilise l'interprétation par l'appel à l'idée n'apporte qu'une déchéance ou un « vol » (aux deux sens du terme), la rature et l'oubli du *réel*. L'œuvre vue sous cet angle rejoint l'excrément, ce qui se détache et chute hors du corps comme font la pensée, les idées, et notamment la plus haute ou la plus détachée de toutes, l'idée de Dieu. « Connaissez-vous quelque chose de plus outrageusement fécal/ Que l'histoire de dieu... » Artaud rêve donc d'un théâtre ou d'un art qui ne retombe pas en œuvres, c'est-à-dire aussi en commentaires, en conservation et en circuits marchands. Ce détachement ou cette retombée seront toujours le fait d'une certaine art-iculation : « Il ne s'agit pas de supprimer la parole articulée, mais de donner aux mots à peu près l'importance qu'ils ont dans les rêves. » La théâtralité nommera cette parole d'avant les mots, sa résidence et son travail au niveau de la chair, l'épreuve d'une vie qui comme telle n'est ni détachable ni représentable – si nous appelons « vie » l'origine ou le fond non-figurable de nos représentations.

On sent à quel point, lisant Artaud, *la représentation ne suffit pas*. Lui-même rêve d'en finir avec un concept imitatif, secondaire ou subalterne de l'art. Or nos

• 2 – ARTAUD A., *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, 1964.

scènes resteront théologiques tant que le langage des mots y régnera en maître. L'Occident poursuit sur ce point l'effacement de la scène, son verrouillage ou son assomption dans le verbe ; metteur en scène, Artaud propose d'ouvrir enfin celle-ci, il travaille à son espacement. Toutes ses propositions construisent donc une critique de la représentation (au sens de : ce qui viendrait répéter une présence et/ou un présent), remplacée par la manifestation d'un sensible et d'un visible purs, non fléchés par l'idéalité ; Artaud veut qu'on ne puisse plus préférer une pièce lue à la même pièce *jouée*.

Cherchant à effacer la répétition en général, il met fortement en question le signe, à commencer par le jeu de l'acteur.

« Il me faut des acteurs qui soient d'abord des êtres, c'est-à-dire qui en scène, n'aient pas peur de la sensation vraie d'un coup de couteau, et des angoisses pour eux *absolument* réelles d'un supposé accouchement. Mounet-Sully croit à ce qu'il fait et il en donne l'illusion, mais il se sait derrière un garde-fou, moi je supprime le garde-fou », écrit-il à Roger Blin.

Et par conséquent sur cette voie : « Le théâtre est le seul endroit au monde où un geste fait ne se recommence pas deux fois » ; la *cruauté* cherche à donner le spectacle d'une vie à l'état naissant. Comment accomplir cette représentation ou plutôt cette manifestation sans prendre appui sur aucune répétition ? Qu'est-ce qu'un présent vivant que ne traverseraient aucun code, aucun souvenir, nul langage ? Que n'entamerait aucune coupure sémiotique ? Théâtre impossible, Artaud le sait bien sûr. Du théâtre il aura voulu l'*âtre* (le bûcher qui consume les planches, comme lui-même le dit dans une image célèbre qui ouvre *Le Théâtre et son double*³). L'inaccessible cruauté restera donc spectrale, non-représentable, utopie ou limite, point de fuite intérieur de toute scène.

Elle tremble particulièrement dans le *présent* (le don et la présence) du corps exposé, au rebours du corps différé ou soustrait des enregistrements contre lesquels Artaud s'emporte (textes, imprimerie, médias en tous genres). Peut-être la cruauté n'advient-elle jamais mieux au théâtre que dans sa panne soudaine : aphasie de l'acteur, accident, effondrement symbolique, irruption du réel...

Du côté de l'indice

Ces garde-fous qu'il retire à l'acteur, appelons-les par exemple *coupure sémiotique*. Celle-ci ne sépare pas seulement la scène (espace de l'illusion) de la salle bien réelle, elle faufile les décors, et le corps de l'acteur (divisé entre sa personne physique et son personnage). Or dans l'échelle des signifiants (des différentes façons de faire signe),

• 3 – ARTAUD A., *op. cit.*

le degré le plus bas, le signe que nous partageons avec les animaux et les jeunes enfants correspond à l'indice, qu'on définira comme le signe qui attache (à son référent), ou qui refuse l'idéalité : chose parmi les choses, corps vivant, couche expressive, échantillon, fragment ou empreinte physiques (la fumée pour le feu, les traces de pas, l'odeur...), mais aussi paramètres et cadres de l'énonciation verbale par exemple. Notre voix est toute capitonnée d'indices – et l'indice en général fonctionne comme point de capiton (entre le corps et le code, la nature et la culture).

Le régime de l'indice est en effet celui de la présence réelle; une présence pas forcément de premier plan, et qu'on n'enregistre pas avec une pleine conscience, mais qui donne son poids et son charme à la scène. Le charme du théâtre, c'est l'incarnation, autrement dit le verbe sous nos yeux fait chair. La parole (et le corps qui la porte) réinventés par l'interprète, rejoués chaque fois à l'état naissant. L'effervescence sémiotique propre au théâtre motiva sa condamnation politique, morale, religieuse ou philosophique, facile à relever de Platon jusqu'à Brecht en passant par Bossuet, Rousseau ou encore Freud, qui conçut la psychanalyse en réaction (scientifique, verbale) aux trop fascinantes présentations de l'hystérie par Charcot à la Salpêtrière. D'où, inversement, la tentation du théâtre sur les écrivains, Hugo, Mallarmé, Sartre, Aragon ou Barthes..., d'un théâtre seul capable d'accomplir et de parachever une énonciation poétique qui demeure incomplète ou orpheline (étriquée) sans le porte-voix de la scène.

Si l'indice opère par continuité et contiguïté, sa « présence réelle » décapite le surplomb symbolique et rétrograde la représentation en *manifestation*, sans coupure sémiotique ou contre, tout contre la rampe. Cette présence réelle est notamment celle du corps de l'acteur. Ce qu'on fête au théâtre c'est le corps humain, un et pourtant double, réel toujours et déjà idéal. Cette particularité de la sémiologie théâtrale est évidente si on la confronte à la représentation parfaitement congelée du cinéma, sans lapsus ni accident possibles. Une perturbation de la projection filmique telle que la montre Woody Allen dans *La Rose pourpre du Caire* (passionnante mise en abyme et métafilm riche en réflexions sémio-pragmatiques) est rigoureusement exclue au cinéma, mais parfaitement possible au théâtre. (Un dispositif inverse d'entrée ou de poussée des spectateurs de film dans l'écran est cocassement réalisé chaque vendredi et samedi soirs au studio Galande à Paris avec la projection de *The Rocky Horror Picture Show*.) *La Rose pourpre* nous montre un espace-temps du film non scellé vis-à-vis de celui du spectateur, une continuité entre la scène écranique et la salle, une possibilité théâtrale d'enjamber dans les deux sens la rampe.

Tout dans le film ordinaire est différé, alors qu'au théâtre il arrive qu'on joue *en direct*. Il y a des échelles de direct, et ce mot demande à être précisé. C'est le cas du corps : un gros ne peut jouer qu'un gros, un nain qu'un nain, etc. Étendrons-nous cette *physique de l'emploi* au caractère? Confier le rôle du nerveux

à l'hystérique, distribuer celui d'Alceste à l'atrabilaire, celui de la coquette à une coquette, etc. ? Ce serait confondre le jeu théâtral avec l'expression symptomale de soi, la représentation avec le psychodrame. Diderot en son temps rédigea son fameux *Paradoxe* pour réagir contre une mise en œuvre trop indicielle ou analogique des signes, et conserver au jeu son métier. L'interprétation ne doit pas être naturaliste, c'est-à-dire continue. De même Brecht renforça la coupure entre le personnage et l'acteur en plaidant pour un théâtre *modulaire* qui ne se laisse pas contaminer par la nature, d'où qu'elle vienne ; une scène cloisonnée, qui résiste aux déferlements mimétiques-hystériques et à la contagion des passions. Comme on divise un sous-marin en compartiments étanches, Brecht élaborait un théâtre insubmersible pour résister aux poussées et aux courts-circuits indiciels – allant jusqu'à demander à l'acteur moins de jouer que de *citer* son personnage.

Les exemples de « points de capiton » entre la scène et la nature ou le monde extérieurs sont pourtant innombrables, et ils donnent ici ou là au théâtre sa troublante, sa spectrale *cruauté*. Si nous connaissions mieux la vie interne des troupes, nous pourrions déchiffrer dans le jeu des acteurs une chronique en direct de leurs relations ; que de déclarations d'amour se glissent au théâtre ou au cinéma... dans des déclarations d'amour (*idem* pour les disputes conjugales et les scènes de ménage) ! Sur cette capture mimétique ou ces points de capiton, Karel Reisz a réalisé un film complexe et troublant, *La Maîtresse du lieutenant français* ; et Marivaux en a fait le ressort comique autant que dramatique d'une pièce jadis mise en scène par Jacques Lassalle, *Les Acteurs de bonne foi* (« Ils font semblant de faire semblant »)... Cette négation de la négation théâtrale entraîne une déflation de l'espace représentatif, et un brutal effet de réel.

Toute scène dose l'illusion et déplace le curseur d'une coupure sémiotique mobile, mal fixée, le cru de la cruauté insiste dans la cuisson à feu doux du théâtre. *Less is more* : la maxime joue dans les deux sens. Il est admis au théâtre que le réel ne doit pas tyranniser la scène, où son effet ne s'obtient pas sans détour (Barthes, épris de codes dans sa période sémiotique militante, en appelle à Brecht indiquant comment *signifier* l'usure d'un vêtement)... Pour atteindre à la présence réelle et porter la chose à son état exclamatif ou exaltant, il faut rogner sur cette présence, s'en remettre au semblant et au signe : la nature se rature, la spontanéité s'éduque, la présence s'apprend (les hommes politiques ou les *présentateurs* du journal télévisé en savent quelque chose). Tout théâtre pourtant rapatrie du réel sur l'espace de la scène, et sa sémiotique largement indicielle rejoint celle de l'empreinte photographique ; au point que la question n'est plus de savoir, avec Rosalind Krauss, si la photographie est un art mais dans quelle mesure les arts, au fil du xx^e siècle, n'ont pas basculé dans « le photographique » – un régime ou une esthétique dont le théâtre pourrait figurer la butte témoin.

Être moderne, d'une façon générale, c'est être direct, comme le souligne fortement Georges Banu dans son ouvrage stimulant *Miniatures théoriques*⁴. Le théâtre y contribue en cherchant l'électrochoc, le réveil, la secousse hors du confort spectatorial. Contre les vertus dormitives du beau, l'opium de l'esthétique, les bonnes manières de la culture et les raffinements épuisants de la forme, une certaine barbarie envahit la scène (ou l'ob-scène) contemporaine. Le principe de réalité combat et pourchasse le principe de plaisir. La scène se veut moins représentative que symptomatique, indicielle. On y accumule par exemple le kitsch pour dénoncer le kitsch, la vulgarité pour dénoncer la vulgarité... Georges Banu explique bien comment la scène allemande cultive l'encombrement pour renvoyer à notre propre accumulation consumériste, et accuser les pollutions venues des objets : on n'y respire plus, on ne s'oriente plus, on s'installe dans le chaos et l'asphyxie. Ces scènes obscènes nous enfoncent dans notre condition *indépassable*, sans *Aufhebung* ni symbolisation possibles, sans idéalité ni issue spirituelle. Scènes asignifiantes, fléchées vers le bas du corps, affairées autour du pipi-caca, montrant le sexe mieux que l'amour, résonnant de cris plus que de paroles. Des corps avachis, indociles ou rebelles à l'éducation y protestent contre les figures trompeuses de l'idéalisation publicitaire, philosophique ou médiatique. Ce théâtre voudrait nous démontrer que le monde *réel* ne se laisse ni survoler ni surplomber, que l'art noble ou cathartique est une faillite ou une imposture ; contrairement au théâtre du répertoire, la scène ne dédouble plus rien, et raille ouvertement les anciens édifiants projets de transformation du monde, par l'éducation populaire ou le tant vanté accès à la culture. Cette scène que nous dirons *cynique* (au sens philosophique) collabore ouvertement, et non sans défaitisme, avec les aspects les plus bas ou repoussants du « réel » extérieur.

Comédiens au bord de l'abyme

La mise en abyme, avec son paradigme évidemment hamletien de la pièce-dans-la-pièce baptisé « souricière », offrirait un rebond fertile aux motifs du spectre, d'une autoréférence déconstructrice (mise en jeu notamment chez Brecht), ou de *l'inquiétante étrangeté* théorisée (assez imparfaitement) par Freud. Quand le théâtre se boucle sur le dispositif même de sa représentation, quand on y montre ou rappelle qu'on est au théâtre, quand on joue à jouer, cette négation de la négation produit une bizarre affirmation, un étrange retour du réel ou un effet de cruauté : court-circuit du détour re-présentatif, jeux sur la plus petite distance et dénudation de la couche indicielle au terme desquels, paradoxalement, les extrêmes se touchent et Brecht rejoint Artaud.

• 4 – BANU G., *Miniatures théoriques*, Arles, Actes Sud, 2009.

Quand une pièce nous parle de sa propre mise en œuvre, ou quand l'acteur y semble saisi dans son propre rôle, resurgit la question-incipit d'*Hamlet* : *Who's there?* Est-ce le spectre? Mais un spectre se laisse-t-il saisir ici et maintenant, le rencontre-t-on en vis-à-vis? Dans la mesure où la spectralité brouille les frontières de la présence et de la représentation, de la vie/la mort, du virtuel/de l'actuel, du passé et du futur..., on peut penser avec Jacques Derrida que le monde qui vient, avec ses prothèses médiatiques et ses hybridations techniques, sera de plus en plus spectral – et que de ce devenir-spectral, la représentation théâtrale moderne, elle aussi hybride, tiraillée entre les surenchères de l'artifice et de la cruauté, est un bon indice ou témoin.

Kantor et les « réalités du niveau le plus bas »

Boucler ce trop bref parcours en invoquant Kantor permettrait de souligner ceci : la scène théâtrale autant que les arts plastiques au xx^e siècle (et l'on sait que Kantor pratiquait les deux) auront dramatisé la coupure sémiotique, c'est-à-dire la prétention, pour les signes de l'art, à s'installer dans l'idéalité (d'autres diront : prétendre à la spiritualité). Un mouvement inverse, depuis au moins le dadaïsme (mais il faudrait remonter à la théorisation kantienne du sublime, à l'expression romantique, aux querelles du réalisme et de l'obscénité agitées autour de Baudelaire et de Flaubert, ou encore à la rupture médiologique majeure opérée par la naissance de la photographie...), n'aura cessé de tirer la représentation vers les « réalités du niveau le plus bas » : vers les enfers proprement *ob-scènes* de ce qui ne se laisse pas représenter, le fond, l'inférieur, la terreur, l'innommable ou plus simplement le trivial, en un mot *le réel*, défini par Lacan comme l'impossible à symboliser. Et ce réel, comme le rêve ou le deuil selon Freud, travaille la scène, chose mentale et miroir par excellence de nos facultés.

L'enjeu, pour quantité de metteurs en scène modernes ou contemporains, est de montrer en s'emparant de cet espace éminent de visibilité à quel point le réel nous demeure opaque, « bête » ou non-idéalisable ; de pointer dans le pacte de clôture du théâtre une convention fragile, dans la scène une vacuole menacée, de toutes parts assiégée. Il s'agit donc de saborder la scène « comme jeu et représentation » pour lui substituer une scène de la manifestation et du symptôme. En démocratie comme en art, la représentation (trop élitare, codée, abstraite, censitaire) ne nous suffit plus, elle suscite l'impatience et le désir indiciel de participer, de toucher. Au nom du principe de réalité d'autre part, on s'irrite de l'alibi ou du confort esthétique, forcément mensonger, on répudie le plaisir en réclamant de l'authentique, du direct ou du proche, et sur cette voie du banal, du laid, du trash... La *désymbolisation* délibérée de la scène se traduit par un refus en général de la verticalité, donc de toute idéalité.

Tadeusz Kantor fut un artisan particulièrement subtil de cette déconstruction. Sa présence dans un coin du plateau, où il endossait en direct son propre rôle de méticuleux régisseur, voulait nous dire aussi : tout ce que vous voyez ici n'est plus que théâtre et triste manège. *Qu'ils crèvent les artistes!* Ces simples hommes, ces femmes et cette splendide prostituée, ce musicien et cet enfant mal enterrés sont passés à l'état de spectres. Un cataclysme a eu lieu, la guerre, le ghetto, les camps qu'il n'est pas question de représenter. Depuis, ceux-ci tournent en rond avec une rageuse impuissance, avec une résignation poussièreuse. Et de fait, au lieu de revenir à la vie sous nos yeux, malgré nos applaudissements et nos rappels, ils ne savent que cela : non saluer mais encore et mécaniquement tourner comme le disque rayé du cauchemar, revenants figés dans leurs attitudes de photos jaunies.

La forte prégnance visuelle recherchée par l'esthétique de Kantor fait affleurer dans ses tableaux le *cliché* : très vite nous avons le sentiment de les avoir déjà vus – selon le mécanisme du déjà-vécu propre à certains cauchemars. La scène kantorigienne se boucle et revient sur elle-même dans un effet de parade et de ronde, de revenance. La duplication soulignée des personnages, la présence des jumeaux, des mannequins ou de diverses prothèses et appareils qui rongent l'individualité conduisent à se demander assez vite qui est qui, ou qui fait quoi? Cette scène nous met devant des types plutôt que des *tokens* (des individus ou des sujets) : la pute, le soldat, l'enfant, la mariée ou le curé n'accèdent pas vraiment à la subjectivité, ils végètent au niveau du genre ou du cliché. Ceci favorise aussi un mélange subtil de jeu et de non-jeu, ou le développement d'actions sans finalité évidente : la scène déroule une obscure liturgie encombrée de misérables tics, elle nous place devant des lambeaux ou des grumeaux de mémoire. Sally Jane Norman parle à son sujet d'un mausolée barbare où seraient enterrés vivants les souvenirs...

Pour montrer adéquatement l'homme dans le monde avec sa grandeur, son mystère et ses drames, il faut la pauvreté agressive des matériaux et l'étroitesse parfois étouffante de la scène. Dans l'étrange commerce qu'il poursuit avec les fantômes, le théâtre se tient entre la vie et la mort, à une distance indéfinie. Les spectacles (spectraux) de Kantor permettent de préciser : dans un passé suspendu, une présence lancinante.

Bibliographie

ARTAUD A., *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, 1964.

BANU G., *Miniatures théoriques*, Arles, Actes Sud, 2009.

BOUGNOUX D., *La Crise de la représentation*, Paris, La Découverte, 2006.

La voix atopique : Présences de l'absence

Technologies et crise de la représentation

Depuis les radiophonies d'Antonin Artaud, les expériences vocales au théâtre avaient ciblé ce qui dans une voix, fait présence de corps. Mais à partir des années 1970, l'utilisation de média comme le micro-port, les haut-parleurs et plus tard les *sound computer*, les *vo-coder* ou les *sampler* contribuait à radicaliser l'exhibition d'une altérité de la voix et de la parole : en séparant la voix émise du corps de l'acteur, l'unité du personnage fut alors mise à disposition. Artaud cependant nous avait déjà fait entendre avant toute intervention d'appareillage technique une telle séparation par un travail sur l'intervocalité¹ : celle-ci suggéra d'appréhender la voix au théâtre comme toujours déjà autre, multiple et à la recherche de son lieu. Elle se distingua toutefois de l'intervocalité des acteurs virtuoses. Tandis que ceux-ci faisaient entendre la multiplicité des voix d'écriture selon une vraisemblabilité expressive rhétorique, Artaud injectait un corps polylogue dans l'écriture : en superposant des voix rendues sensibles comme voix soufflées, il projetait comme rapport à autant de voix et paroles soufflées l'utopie d'un espace vocal². Or l'intervention d'un appareillage technique rendait par la suite la voix autant étrangère

• 1 – Voir FINTER H., « Mime de voix, mime de corps : L'intervocalité sur scène », HAMON-SIRÉJOLS C. et SURGERS A. (dir.), *Théâtre : Espace sonore, espace visuel*, Actes du colloque international organisé par l'université Lumière-Lyon 2, 18-23 septembre, Presses universitaires de Lyon, 2003, p. 71-87.

• 2 – Voir DERRIDA J., « La parole soufflée », *L'écriture et la différence*, Paris, Le Seuil, 1967, p. 253-292 ; FINTER H., « Die soufflierte Stimme », *Theater heute*, 1982, p. 45-51 (version française : « Entre clameurs et citations : La voix soufflée », *Spirales, Journal international de culture*, n° 16, 1982, Paris, p. 43-46). Comme la voix, la parole est aussi soufflée, mais ce fait ne se limite pas seulement aux discours, comme l'avait relevé Jacques Derrida, mais touche aussi la voix, car non seulement chaque langue prévoit par sa prosodie une voix spécifique, un souffle, un corps, mais cette voix est aussi un élément constitutif du sujet dans sa psychogénèse.

que la parole : en la séparant du corps visible sur scène, la voix techniquement modifiée déconstruit la vraisemblabilité du lien entre corps et langage et, de ce fait, la représentation du personnage sur scène.

Aujourd'hui nous assistons dans notre quotidien à une généralisation du commerce avec des voix dépourvues de tout soutien de présence physique : celles-ci sont enregistrées ou transmises par des techniques de télécommunication. Si l'intrusion de ces voix pouvait encore susciter des impressions d'un *unheimlich* dont témoignent des textes de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle – Jarry, Kafka ou Benjamin –, la voix sans corps physique présent a – depuis quelques décennies – envahi notre quotidien avec les successeurs digitalisés de la téléphonie, du gramophone, de la radio, du magnétophone, etc. Nous dialoguons avec ces voix, nous les entendons et les écoutons, nous suivons leurs consignes dans nos activités de tous les jours, par exemple en voiture avec les GPS.

Nous nous sommes accoutumés à l'absence physique de la présence vocale. Si nous connaissons les personnes qui émettent ou ont émis ces voix, ces dernières surgissent devant nos yeux intérieurs avec leur corps physique ou alors nous conférons aux voix inconnues une image corporelle selon des règles implicites de probabilité et de vraisemblance à partir de leur corps vocal. Dans le quotidien, nous gérons donc sans problème l'absence physique d'un porteur de voix en lui suppléant imaginativement une image corporelle procédant de la présence du son et du ton ainsi que de la prosodie de cette voix.

Ce phénomène de réception d'une voix enregistrée ou télécommuniquée est assez proche de celui de la réception de la voix dans l'écriture. Ayant fréquenté de leur vivant certains écrivains ou simplement entendu leurs voix enregistrées – telle celles de Gertrude Stein, Marguerite Duras ou de Heiner Müller –, nous pouvons entendre, quand nous lisons leurs textes, leurs voix de la même sorte que celles des lettres de nos proches. Pour ceux auxquels une telle fréquentation vocale fait défaut, c'est le *style* de ces textes qui nous fait imaginativement entendre ces voix.

En outre, même l'intrusion de la technique au cœur des voix ne nous est plus étrangère, car de nouvelles techniques modifient depuis longtemps la formation des voix singulières. Ainsi les voix synchronisées des films et des séries télévisées modèlent aujourd'hui chez ceux qui ont grandi avec leur présence envahissante, la prosodie et l'image vocale ; les voix digitalisées des jeux vidéo modèlent la segmentation des phrases et l'intonation ; la technique exerce dès lors une influence sur la présence vocale, elle façonne des voix articulées *live*.

Comment alors parler de l'effet de présence d'une voix enregistrée et produite sur scène ? Est-ce que cet effet est conditionné par la présence de la personne ? De quels éléments dépend-il ? Rappelons qu'au théâtre certains textes dramatiques sont pour toujours liés dans la mémoire du lecteur ou spectateur à certains acteurs

et pour maints textes, ces voix se superposent. Ce qui fait présence dans une voix est apparemment régi par la *mémoire* vocale et l'*imaginaire* qu'elle sait provoquer. L'impression de présence dépendant du sujet singulier et de son écoute, est dès lors un fait à la fois subjectif et social.

La voix au théâtre a toujours été une voix travaillée par des techniques qui permettent d'actualiser à la fois cette mémoire et cet imaginaire. Ce fut d'abord la rhétorique du débit vocal à laquelle s'ajoutent depuis quelques décennies des techniques d'amplification et de transformation. Elles séparent la voix, elles la soufflent, la volent et l'exproprient du corps présent en la transformant. Mais ces techniques créent aussi des présences cinématographiques³ avec des *close up* sonores. Une telle présence peut être *unheimlich* (Freud) ou alors irradie d'un halo d'*aura* (Benjamin) selon qu'elle suscite l'apparition d'une proximité du lointain sur la scène ou celle d'un éloignement de ce qui y est proche. La voix séparée de l'acteur est ainsi mise en scène comme objet de désir, cet *objet a* que la pulsion invocatrice (Lacan) poursuit comme l'objet perdu d'un premier continent maternel mais aussi d'un premier corps vocal fantasmatique.

Ainsi l'unité conventionnelle du corps et de la voix, garantie par la présence de l'acteur sur scène, qui elle-même certifie le présent de sa représentation, n'est dès lors que très rarement de mise. Depuis bien plus de soixante ans, les assauts d'un théâtre de l'art ont fini par remettre en question la notion même de présence. Non seulement interrogés après 1945 par les radiophonies d'Artaud mais aussi vingt ans plus tard, par l'introduction du magnétophone sur les planches par le Beckett de *Krapp's Last Tape* ou de *That Time*, cette unité et son effet de présence sont alors entamés avec l'évolution de la technologie. Ainsi l'invention du *microport*, du *sound computer*, du *vocoder* ou du *sampler*, permet, à partir des années 1970, de faire intervenir sur les planches à la fois l'œil et la voix cinématographiques de pair avec l'utilisation de voix acoumatiques⁴ d'une part et de gros plans visuels et auditifs d'autre part. Issus d'une systématisation de la séparation entre le corps et la voix sur scène, ces principes esthétiques répondaient à la séparation cinématographique entre le son et l'image. L'électronique aidant, l'esthétique du *video-clip* fait son entrée tout autant que les voix synchronisées des *soap operas*, les voix électroniques des ordinateurs ou les rythmes et sonorités des *play stations*.

Le théâtre réagit et donne ainsi de nouvelles réponses à une société dans laquelle les médias façonnent non seulement l'image corporelle mais aussi le débit des voix.

• 3 – FINTER H., « Das Kameraauge des postmodernen Theaters », THOMSEN C. W. (dir.), *Studien zur Ästhetik des Gegenwartstheaters*, Heidelberg, Reihe Siegen 58, Carl Winter Universitätsverlag, 1985, p. 46-70.

• 4 – CHION M., *Audio-vision*, Paris, Nathan, 1990; CHION M., *La voix au cinéma*, Paris, Éditions des Cahiers du cinéma, 1982.

Il dramatise ces nouveaux modèles tout en déconstruisant ses habitus vocaux et corporels inconscients. Le regard et la voix en tant qu'objets de désir sont projetés au centre de la dramatisation, modulant des effets de présence toujours déjà tributaires d'absence : ce que *Brace Up* du Wooster Group laissait entrevoir depuis 1991, s'est accompli récemment avec *Les Aveugles* de Denis Marleau : un théâtre sans acteurs présents est possible avec un dispositif technique audio-visuel faisant appel aux pulsions scopique et invocatrice pour susciter la construction imaginaire d'une présence de l'absence. Le théâtre d'art dramatise aujourd'hui les désirs d'entendre et de voir à partir du constat implicite que le corps et la voix sont des *objets a* dont la présence ne peut être qu'effet de représentation. Ainsi suggère-t-il son deuil en réponse à l'affirmation d'une présence immanente que les médias de la société du spectacle font miroiter, selon Guy Debord, comme Fatah Morgana. Une crise de la représentation – de l'incarnation, de l'incorporation d'une parole, d'une voix autre dans un corps présent – en résulte sur certaines scènes, tandis que d'autres mettent l'emphase sur la présence de voix exceptionnelles adulées comme quasi divines, celles par exemple, des divas du chant.

Cette crise sera abordée à partir d'un phénomène dont on peut observer l'insistance depuis quelques années : le retrait de la voix énoncée sur scène au profit de la présence de plus en plus majoritaire de voix enregistrées. Si beaucoup se contentent de tirer un surplus de théâtralité de la confrontation de voix enregistrées et de voix émises *live* – du Robert Wilson de l'*Orlando* (1990-1993)⁵ au Pippo Delbono de *Questo buio feroce* (2007) –, il y en a d'autres qui relèguent les voix dans les haut-parleurs et ne peuplent la scène que de corps dépourvus de parole. C'est notamment le cas de Romeo Castellucci dans une grande partie de sa *Tragedia endogonidia*. Un théâtre sans acteurs nous semble promis à l'avenir, avec *Stifters Dinge* de Heiner Goebbels⁶.

On pourrait alors conclure à la fin imminente du théâtre. Or il y a toujours une scène physiquement réelle et, en face, des spectateurs dans la salle ; il y a encore des corps en action, même s'ils sont « anorganiques » ; et pendant une durée de temps définie s'effectue encore une co-présence scène et salle. De telles performances me semblent, en effet, toujours relever du théâtre, car elles projettent sur une seconde scène imaginaire un *drame* – au sens d'une action concrète, même si celle-ci, plutôt psychique, ne se passe plus au niveau des personnages mais est celle du drame de la perception du spectateur. Toujours est-il que ce drame est issu d'une dialectique entre présence et absence. Ce théâtre procède,

• 5 – Voir FINTER H., « The Body and its Doubles : On the (De-)Construction of Femininity on Stage », *Women & Performance. A Journal of Feminist Theory*, n° 18, New York, Staging Sound, 1998, p. 118-141.

• 6 – Création au Théâtre Vidy-Lausanne le 13 septembre 2007.

en outre, et entre autre, de la force de la voix, qui bien qu'enregistrée, déploie sa capacité à susciter imaginativement une présence. Pour analyser celle-ci et les fins *autres* d'un tel théâtre, j'esquisserai d'abord l'effet de présence vocal à partir de ses migrations entre corps et langage; j'interrogerai après la voix du théâtre psychique et sa théâtralité pour questionner la dramatisation de ses origines hypothétiques sur scène et discuter les enjeux des nouvelles réponses que donne un théâtre de voix enregistrées à cette crise de la représentation.

Présences de voix

La présence de la voix est l'effet d'une absence, car une voix singulière est déjà le produit d'un rapport à d'autres voix : rapport à la voix de la langue et rapport à la voix imaginaire d'un corps qui, lui-même, est médiatisé par une image⁷. La voix est donc plurielle. Chacun, chacune a dans sa vie plusieurs voix. Selon l'âge, selon la situation dans laquelle on parle, mais aussi selon l'état psychique et physique, la voix change. La voix se modifie aussi quand on chante ou quand on crie. Elle sonne différemment selon la langue qui est parlée. Ceux et celles qui parlent plusieurs langues, savent qu'avec chaque langue le corps change, car chaque langue présuppose un corps vocal propre.

En parlant français, mon corps s'allège, emporté par le flux d'une autre ligne prosodique; il s'alourdit par contre quand je parle allemand parce que sa prosodie m'impose de m'asseoir sur la première syllabe des mots, de donner du poids aux accents; en parlant italien, le corps devient plus expressif, les voyelles l'ouvrent, les [r] roulés font entendre le fond de la gorge et les résistances des cordes vocales au souffle; sa prosodie mélodieuse l'approche plus du chant et de la déclamation, et la présence ainsi exhibée d'un corps lui confère un certain pathos. Mon corps vocal italien est plus théâtral que mon corps français, plus musical, mais moins fluide que ce dernier. Avec l'anglais le corps est de nouveau plus en retrait, un corps impassible, cool, plus sophistiqué que mon corps allemand mais toujours pas aussi élégant que mon corps français.

Parler plusieurs langues, permet de jouer avec son corps vocal en s'en jouant afin de faire l'expérience de l'imaginaire de ce corps, de la dépendance de son image de la langue parlée. Parler d'autres langues permet d'analyser le rapport à l'imaginaire du corps vocal de la langue maternelle et permet de concevoir d'autres modalités de corps vocal. Si l'on laisse pour le moment de côté le problème de l'accent plus ou moins fort et de la résistance contre la prosodie d'une voix étrangère, qui signale la présence d'une

• 7 – DOLTO F., *Le corps imaginaire*, Paris 1987; SIBONY D., *Le corps et sa danse*, Paris, Le Seuil, 1995.

autre langue sous la langue parlée, si l'on présuppose alors que toutes ces langues sont parfaitement parlées, que la voix de la nouvelle langue a été bien épousée, on peut repérer des caractéristiques de la voix qui traversent toutes ces langues, et rendent compte de sa spécificité : ce sont *le timbre* et *le mélòs* personnel. Les deux sont des traits relevant à la fois du *soma* et de la psyché : *le timbre* est une première empreinte vocale différentielle, issue d'un dispositif d'harmoniques ; il relève de constituants physiques – la forme du larynx, des cordes vocales et le spectre hormonal du sujet y contribuent, et de constituants psychiques – les modèles parentaux sexuels puis socio-culturels y jouent en tant que modèles de la différenciation sexuelle auxquels s'ajoutent plus tard des modèles sociaux et culturels ; le *mélòs personnel* est le second trait distinctif : il consiste dans le rythme et la mélodie du phrasé résultant d'une soustraction de l'intonation significative ; lui aussi est un phénomène psychosomatique : il est tributaire de la constitution physique du souffle, mais aussi du rapport psychique à la langue en étant influencé par les modèles parentaux et socio-culturels.

Au plus intime, la voix est soufflée par la voix maternelle et la voix paternelle de la langue. Antonin Artaud l'avait explorée dans une expérience qui l'amenait au cœur de la folie. Mais cette expérience lui donna aussi la chance de se re-créer, de se projeter dans un nouveau corps vocal inouï⁸. La voix peut donc être conçue comme *atopique*. Elle est à la fois sensible et physique. Produite par un corps, mais en même temps pas totalement contrôlée et maîtrisable par lui, elle n'est que partiellement saisissable. Tenant à la fois du physique et du psychique, elle oscille entre corps et langage, sans se réduire complètement à l'un des deux pôles. Ce statut *entre-deux* de la voix, qu'avait souligné dès 1967 le psychanalyste Guy Rosolato⁹, implique que la voix puisse projeter un espace sonore bordé par ces deux pôles. La voix est *intermédiaire*, elle n'est pas un média, elle n'est pas un instrument, elle n'est pas un simple organe. Elle est, par contre, un *objet transitionnel*¹⁰, permettant d'explorer dans la psychogénèse, un *corps sonore* primaire, enveloppe sonore en écho. Cette première voix donne une première image acoustique non séparée, la fameuse *chora* – terme repris de Platon par Julia Kristeva¹¹.

• 8 – En témoignent ses radiophonies après le retour de Rodez : voir FINTER H., *Der subjektive Raum*, vol. 2, « ... der Ort, wo das Denken seinen Körper finden soll » : Antonin Artaud und die Utopie des Theaters, Tübingen, Gunter Narr Verlag, 1990, p. 127-143 (traduction espagnole : *El espacio subjetivo*, Ediciones Artes del Sur : Buenos Aires 2006) ; FINTER H., « Antonin Artaud and the Impossible Theatre. The Legacy of the Theatre of Cruelty », *The Drama Review*, vol. 41, n° 4, Winter 1997, p. 15-40.

• 9 – Voir ROSOLATO G., « La voix », *Essais sur le symbolique*, Paris, Gallimard, 1967 ; ROSOLATO G., « La voix entre corps et langage », *Revue française de psychanalyse*, tome XXXVIII, n° 1, 1974, p. 77-94.

• 10 – Selon WINNICOTT D.H., *Play and Reality*, London, Tavistock, 1971.

• 11 – KRISTEVA J., *La révolution du langage poétique. L'avant-garde à la fin du XIX^e siècle : Lautréamont et Mallarmé*, Paris, Le Seuil, 1974, p. 22-30.

Déjà avant l'image spéculaire du stade de miroir lacanien, se forme chez le *parlêtre* une image de corps vocal qui sera la condition pour qu'un *rapport affectif* puisse s'établir avec le langage verbal dont l'avènement remodelera la structure du sujet à la troisième étape de la psychogénèse¹².

Résultat d'un processus toujours déjà inachevé, la voix est cependant vécue dans l'expérience intime comme liée à une identité du sujet auquel elle confère imaginairement une assise, voire mêmes des « racines ». Pour un toujours plus grand nombre, vivre dans plusieurs langues est aujourd'hui devenu un quotidien que très peu considèrent cependant comme chance ou choix. Quitter la langue maternelle est, par contre, souvent vécu comme un drame. Le changement de langue, la perte de la langue dite maternelle devient pour maints exilés, déplacés ou migrants une expérience traumatique ou source d'une crise psychique. À un niveau moins dramatique, aussi ceux qui restent dans une langue, font une expérience analogue quand, dans les circonstances d'une mobilité sociale, un premier idiome ou un dialecte antérieur, doivent être refoulés : la voix de la langue aspirée repousse alors la première voix, polit les accents et les prosodies d'origine comme c'est le cas par exemple pour le parler français, allemand ou italien du sud transplantés dans le nord. « Est malheureux l'acteur », dit Dario Fo dans son *Manuale minimo dell'attore*¹³, « qui ne possède pas un dialecte comme fond de son jeu », car celui-ci lui procurera justement par l'affectivité qui y est inscrite le vraisemblable d'une voix censée être « authentique ».

Ce que quelques expériences esthétiques extrêmes parmi les avant-gardes du siècle dernier nous ont fait connaître, est aujourd'hui le quotidien de beaucoup : vivre une scission entre le vécu intime du corps et celui de la langue. La langue devient alors comme chez Artaud un corps étranger. Plus tard, William Burroughs écrira que le langage est un virus de l'espace – « language is a virus from outer space ». Leur font aujourd'hui écho des artistes dans les arts performatifs comme Laurie Anderson qui explorent les multiples corps vocaux soutenus par des techniques digitalisées.

Regardons donc de plus près ce théâtre psychique d'où naissent les premières voix donnant assise à la présence pour répondre au paradoxe de l'exigence d'une origine fixe ou d'un enracinement là où il n'y que le procès obvie d'une pluralité de voix sans fond.

• 12 – Voir les travaux de VASSE D., *L'ombilic et la voix. Deux enfants en analyse*, Paris, Le Seuil, 1974 et de ANZIEU D., *Le moi-peau*, Paris, Dunod, 1985 ; pour un résumé des recherches actuelles voir CASTARÈDE M.-F., *La voix et ses sortilèges*, Paris, Les Belles Lettres, 1987.

• 13 – FO D., *Manuale minimo dell'attore*, Turin, Einaudi, 1987, p. 243-244.

Voix du théâtre psychique

Quelle est la fonction de la voix dans la psychogénèse d'un sujet ? Pour l'être humain, la première voix est, selon le psychanalyste Didier Anzieu, un « miroir acoustique », qui lui donne un premier corps vocal, une enveloppe sonore, il lui constitue un premier « moi-peau » qui est la condition pour la naissance d'une voix de la parole¹⁴. Comme toute image de miroir il donne une première expérience de l'*altérité* ; mais celle-ci reste inconsciente à cet âge *infans*, car le miroir acoustique, provenant de la voix de la mère, n'est pas encore vécu comme séparé d'elle. La première voix de l'enfant introduit à partir de la huitième semaine les sons et les lignes prosodiques de la langue parlée par la mère. Le jeu avec cette voix qui produit des écholalies et babillages enfantins, la désigne comme « objet transitionnel » (D. W. Winnicott) procurant une jouissance, sublimant les frustrations d'absence de la mère et libérant les agressions contre elle.

Ceci présuppose cependant une coupure du cordon ombilical vocal d'avec la mère. Celle-ci peut en effet favoriser la séparation en faisant entendre son propre désir de l'Autre comme trace vocale dans son timbre, indiquant sa relation au langage et au corps. Quand le timbre de la mère fait entendre que l'enfant ne se réduit pas à sa chose, elle lui signifie aussi le droit à une propre voix¹⁵. Cette séparation réussie, la première voix peut devenir un continent perdu, à la fois menaçant d'indifférenciation et prometteur de jouissance. C'est à partir d'une telle césure que se développent les traits caractéristiques – le timbre et *le mélòs* – de la voix future, reprenant ces traits des modèles parentaux, sociaux et régionaux et, aujourd'hui, des voix médiatiques pour les injecter, les inscrire dans la voix d'une langue, dans sa prosodie. Le rapport inconscient à la fois au langage et au corps, que traduisent vocalement les traits de voix *autres* perceptibles dans une voix, désigne la voix comme *objet a*.

Toute voix d'un sujet parlant est donc dès le départ, une voix plurielle entre corps et langage. Étant sans lieu propre, elle implique des stratégies de suppléance de cette origine absente, en lui conférant une assise hétérotopique, tributaire d'un corps ou d'un langage. Cette dramatisation de la voix, traduisant et dialectisant le rapport entre corps et langage, est repérable dans le parler du quotidien comme

• 14 – Voir ANZIEU D., *Le moi-peau*, Paris, Dunod, 1985.

• 15 – Voir VASSE D., *L'ombilic et la voix. Deux enfants en analyse*, Paris, Le Seuil, 1974. Cet « ombilic de la voix », faisant défaut chez des enfants psychotiques, avait amené le psychanalyste Denis Vasse, à situer l'anamnèse des psychoses dans un théâtre psychique vocal. Pour reconstituer la première voix en tant que séparée et en même temps en tant qu'objet de désir, injoignable et mythique, Vasse avait alors repris dans son expérience clinique l'image spéculaire par une thérapie de dessins. Comme l'image procure la seconde identité, séparée et sensiblement autre, le travail analytique tendait alors à modifier, à compléter cette image inachevée par l'ombilic manquant.

rapport imaginaire au premier corps d'une part et à la langue d'autre part. Elle peut se manifester par exemple comme un *mélòs* injectant la musicalité d'une première voix absente ou comme superposition de la prosodie d'une première langue dans une seconde ou une troisième, ce que nous appelons les *accents*. La prégnance de modèles médiatiques – souvent caractérisés par une absence de *mélòs* ou de timbre spécifique peut, par contre, favoriser la formation de voix *corporellement neutres*, voix zombiques, fantomatiques, voix de spectres dépourvues d'effets de présence.

Théâtralités vocales

L'injection de la première voix perdue dans le langage avait pu trouver dans la pratique poétique une forme rhétorique institutionnalisée avec le vers, qui pouvait devenir l'idéal d'une voix transcendantale première commune, comme par exemple l'alexandrin en France. Après la crise du vers, ce sont le vers libre et le style d'une écriture – son rythme et sa musicalité –, qui reprennent cette fonction de voix utopique de l'écriture pour fusionner le symbolique avec l'imaginaire et le réel dans une pratique vocale singulière. Il s'agit dans ce cas de *projection* d'une voix d'écriture procédant par injection de la matérialité de traces pulsionnelles – vers internes, rythmes sémiotiques – dans le symbolique. Ces trois modalités d'*injection*, de *superposition* et de *projection* de voix seront les modes de théâtralisation de la voix à discuter à partir des exemples, tirés de pratiques esthétiques contemporaines pour les décrire comme dramatisation de l'origine de la voix.

Avant d'aborder les exemples, je voudrais encore dire quelques mots pour préciser ma conception de la théâtralité de la voix. Nous avons vu qu'il y a toujours *d'autres* qui parlent dans la plus intime corporalité d'une voix. En outre, déjà avant de parler une langue, celle-ci imprime à la voix de *l'infans* son corps autre : ses lignes prosodiques – constituées par l'intonation et le rythme de la segmentation significative – structurent le babil avant qu'une voix du sens, celle de la parole, ne s'installe complètement¹⁶. L'apprentissage du langage restructure l'espace de la voix en un espace partagé par deux corps vocaux concurrents : corps vocal de jouissance, corps sensible et corps de langue, de parole soumis à l'expression, à la communication du sens, corps du sens.

Cette concurrence de voix, chaque culture et société la règle en instituant à la fois des hiérarchies et en traçant des limites des domaines respectifs. Des espaces spécifiques sont ainsi réservés par les pouvoirs et les religions à la voix de jouissance, la confinant en général au domaine des arts et de la musique¹⁷. Dans notre culture

• 16 – Voir le résumé de ces recherches in CASTARÈDE M.-F., *op. cit.*, 67 sq.

• 17 – Voir POIZAT M., *L'Opéra et le cri de l'ange. Essai sur la jouissance de l'amateur d'Opéra*, Paris, Éditions Métailié, 1986; POIZAT M., *La voix du diable. La jouissance lyrique sacrée*, Paris,

logo – et phonocentrique –, la rhétorique qui a déterminé, de l'Antiquité jusqu'au XIX^e siècle, les règles de l'efficacité de la parole publique, a aussi proposé dans la partie appelée *actio* ou *pronuntiatio*, des indications pour la projection d'un corps vocal vraisemblable. Élaborée à partir de l'*actio* théâtral¹⁸, elle proposait l'éloquence comme modèle d'inscription d'un corps vocal socialement acceptable. La reconstruction de la rhétorique théâtrale du dix-septième siècle, à la suite des travaux de Marc Fumaroli à partir de traités se référant au domaine de la chaire, du barreau et des planches¹⁹, montre que le théâtre ne construit pas seulement un corps de parole différent à partir de ses textes en alexandrins, considérés comme « prose du théâtre », mais que ce corps correspondait à l'idée utopique d'un corps de voix publique qui par le « chant » de son débit rend vraisemblable le rapport entre corps et langage²⁰.

Cette rhétorique de l'éloquence, suivie au XVIII^e siècle par une rhétorique de l'expression, a cédé la place depuis un siècle à une rhétorique du psychisme à partir d'un vraisemblable qui remplace le postulat d'une motivation, représentée par des signes puisés dans un code arbitraire ou présumés relevant d'un langage « naturel » du corps, par une motivation, puisant dans l'intime vécu de l'acteur. Elle perpétue ainsi le présupposé physiognomique des Anciens selon lequel les langages universels du visible et de l'audible métaphorisent les mouvements cachés de l'âme.

À cette rhétorique Roland Barthes avait opposé avec son concept du *grain de la voix*, une corporalité vocale réfractaire au sens commun, l'exhibant non comme le langage et/ou le texte. Pour sortir du mythe d'une origine unique de la voix – comme voix d'un corps ou comme *phoné* d'un *logos* – il faut en effet prendre au sérieux son insistance sur *le processus* : c'est le *rapport sensible* entre les différents corps vocaux qui est déclencheur de théâtralité en jouant de la relation présence/absence. Mais, en même temps, il s'agit de l'élargir à la théâtralité respective intrinsèque de ces deux pôles.

La théâtralité du texte, ce que Barthes nomme « écriture vocale », est une théâtralité issue de la confrontation entre la vocalité d'une langue et la prosodie d'un texte mises en procès par une *transvocalisation* sémiotique : l'image de corporalité sonore qu'un tel texte suggère, est sans origine, inlocalisable, car elle est le produit de l'espace sonore intermédiaire que le texte dessine. De même, la théâtralité d'une

Éditions Métailié, 1991 ; POIZAT M., *Vox populi, Vox Dei. Voix et pouvoir*, Paris, Éditions Métailié, 2001.

• 18 – GÖTTERT K.-H., *Geschichte der Stimme*, Munich, Fink, 1998, 61 sq.

• 19 – Voir les recherches de Sabine Chauouche et d'Eugène Green.

• 20 – Voir FINTER H., « Sprechen, deklamieren, singen : Zur Stimme im französischen. Theater des 17. Jahrhunderts », KNABEL K. et al. (dir.), *Das Schöne im Wirklichen – Das Wirkliche im Schönen. Festschrift für Dietmar Rieger*, Heidelberg, Winter, 2002, p. 81-91.

voix émise, générée par le frottement d'une image vocale de corps avec le corps d'un texte, d'une langue et aussi une musique, ne fait « grain » en renvoyant à une image de corps, que parce qu'elle produit cette image à partir d'un espace vocal. La matérialité *sensible* du grain fait donc entendre la multiplicité des « origines » de la voix et subvertit l'ancrage de l'image vocale corporelle dans une seule source²¹.

Au grain pourra s'ajouter un autre frottement, mettant en jeu la seconde empreinte singulière d'une voix, le *mélос personnel* : la théâtralité issue de la simultanéité du *mélос personnel* avec la prosodie et la métrique d'un texte, est bien un *bruissement*. Mais au contraire du grain de la voix, il ne renvoie pas à la jouissance d'un corps maternel premier. Dans un texte de 1975²², Barthes analyse le bruissement produit par la rencontre d'un texte et d'une voix dans certaines musiques post-sérielles, certaines radiophonies, mais aussi dans des textes de Pierre Guyotat et de Philippe Sollers, comme *l'utopie d'un bruissement de la langue* qui fait entendre une autre jouissance, celle du sens.

Les empreintes les plus intimes et singulières d'une voix, son grain et son *mélос personnel* retendraient ainsi l'espace de la voix singulière entre les deux pôles du corps et du langage, sans se réduire ni à l'un ni à l'autre. Une théâtralité *analytique* de la voix, issue de son grain et du bruissement créé par son *mélос* renverrait alors à la fois à la jouissance du corps et à celle de la langue qui constitue le *parlêtre* (Lacan) comme sujet. Une polyphonie à la fois textuelle et corporelle caractérisera alors cette théâtralité analytique de la voix, *une théâtralité de voix et de corps soufflés*.

Dramatisations des mythes de l'origine

Les expériences de la théâtralité de la voix se sont multipliées durant les dernières décennies à la suite des expériences d'Artaud, mais aussi de celles de la poésie concrète et des musiques dites contemporaines. Ces expériences oscillent entre les deux mythes de l'origine de la voix : celle de la langue comme *phoné* et celle du corps comme entité physique et biologique. Elles expérimentent la voix au théâtre en la confrontant avec son autre – la musique, le bruit, la *phoné* prosodique et rhétorique – ou alors en faisant surgir cet autre par son absence fantomatique.

• 21 – L'interprétation convenue du grain de la voix barthesien comme trace « matérielle » amène Mladen Dolar (*A Voice and Nothing More*, Cambridge [Mass.], MIT Press, 2006) à refuser la théorie de la voix de Barthes dans le chapitre 3 de ce livre comme « complètement insuffisante ». Admettant par contre, avec Barthes, que ce « grain » est la manifestation sensible sonore du « rapport » inconscient entre corps et langage, soumis à l'imaginaire singulier de l'auditeur qui peut la saisir dans une écoute flottante, ce grain devient objet de circulation d'un désir, jamais complètement fixable mais quand même repérable dans des traces musiquées.

• 22 – BARTHES R., « Le bruissement de la langue », *Vers une esthétique sans entraves. Mélanges offerts à Mikel Dufrenne*, Paris, UGE 10/18, 1975.

J'ai pu analyser ces vicissitudes en plusieurs articles depuis la fin des années 1970 et je renvoie, pour plus de détails, aux études les plus récentes²³.

Je voudrais tourner mon regard vers l'effet de présence produit par les migrations vocales. Le théâtre a depuis toujours cité d'autres voix, souvent stéréotypées comme celles de la *commedia dell'arte* avec ses dialectes supposés et ses modes de parler des voix qui déterminaient des corps ballottés dans l'orage de leurs pulsions. L'autre langue y était comique et avait la fonction de faire reconnaître l'origine du personnage – Bergame, Venise, Bologne, Naples etc. La comédie française de Molière à Marivaux avait également introduit la voix de l'autre, en forme de patois, servant à affirmer en dernière instance la prégnance du règne de la norme. Ces voix avec leurs accents gras et leurs [r] roulés pouvaient parler d'un corps que le marivaudage inscrira sous forme de lapsus linguistiques dans le texte même. Arlequin était devenu poli, le corps et le désir étaient présentés comme inconscients relevant du langage.

Faisons un grand saut pour arriver au siècle dernier. Dans les années 1960, le mythe d'une voix et d'une langue authentiques du peuple faisait retour sur la scène par exemple avec le *Mistero Buffo* de Dario Fo. Ce mythe était théâtralisé avec une langue inventée à partir de l'état des dialectes padans, mais aussi du français et du lombard depuis le xiv^e siècle. Dario Fo l'appelait « Grammelot », lui donnant une génétique historique aussi bien inventée mais qui contribuait à soutenir l'utopie d'une langue antifasciste et son origine populaire²⁴. La voix était ici ancrée dans le corps mythique du peuple dont Fo était le député, mais en même temps elle n'était plus une voix propre parce que constituée de multiples idiolectes. Il y aurait beaucoup à dire des sources auxquelles se réfère Fo qui sont, pour la plupart, religieuses et deviennent chez lui une sorte de bible bouffon. Bref, cette langue inventée par Fo semble bien être alors un corps vocal poétique, rêvé comme étant fait par tous.

• 23 – FINTER H., « Texte, son et voix dans le théâtre de Heiner Goebbels », *Théâtres en Bretagne*, n° 12, 2001, p. 25-32; FINTER H., « Mime de voix, mime de corps : L'intervocalité sur scène », HAMON-SIRÉJOLS C. et SURGERS A. (dir.), *Théâtre : Espace sonore, espace visuel*, Actes du colloque international organisé par l'université Lumière-Lyon 2, 18-23 septembre, Presses universitaires de Lyon, 2003, p. 71-87; FINTER H., « Intervokalität auf der Bühne. Gestohlene Stimme(n), gestohlene(r) Körper », BAYERNDÖRFER H.-P. (dir.), *Stimmen – Klänge – Töne. Synergien im szenischen Spiel*, Tübingen, Narr, 2002, p. 39-49; FINTER H., « Stimmkörperbilder. Ursprungsmythen der Stimme und ihre Dramatisierung auf der Bühne », KOLESCH D., SCHRÖDL J. (dir.), *Kunst-Stimmen*, Berlin, Theater der Zeit, 2004, p. 131-141; FINTER H., « Cyberraum versus Theaterraum : Zur Dramatisierung abwesender Körper », BIEBER C. et LEGGEWIE C. (dir.), *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt, New York, Campus, 2004, p. 308-316; FINTER H., « Le mystère de la voix de la parole », MERVANT-ROUX M.-M. (dir.), *Claude Régy, études et témoignages, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 23, Paris, CNRS éditions, coll. « Arts du spectacle », 2008.

• 24 – POZZO A., *Grrrr... Grammelot, parlare senza parole. Dai primi balletti al grammelot di Dario Fo*, Bologna, CLUEB, 1998.

Ce mythe politique d'une voix et d'une langue authentiques guidait d'autres projets théâtraux par la suite, qui affirment un projet politique du multicultural et une inter-culturalité. Peter Brook d'une part, Ariane Mnouchkine d'autre part en étaient les champions dans les années 1970 à 1990. J'avais alors analysé le rapport entre corps et langage produit par ce télescopage de prosodies concurrentes qui surdéterminaient, par l'intonation, par les accents et par les spécificités phonatoires d'une première langue, celle qui était seconde et qui était proférée sur scène. La voix n'était alors plus mise au profit de la production signifiante du texte, mais elle la parasitait en désignant un ailleurs : « Ceci est mon corps vocal véritable, authentique », clamait-elle. Ce *corps* se voulait d'abord *ethnique*, pour hypostasier une langue-mère comme origine. Mais cet accent étranger, trace du rapport à un corps maternel ou communautaire fantasmatique peut aussi avoir fonction d'effet de présence en ceci qu'il témoigne du rapport d'un sujet singulier au corps de la langue parlée.

Au-delà de l'origine : Voix enregistrées et écritures de voix

Résumons-nous. La voix fait effet de présence par son *mélос* et son *timbre* témoignant du rapport psychosomatique au corps. Elle crée un effet de présence par son *grain* et son *accent*, signant le rapport entre ce corps et la langue parlée. Elle fait présence par sa *prosodie* traduisant le rapport au corps du texte. Chaque fois, *la présence apparaît comme effet du rapport à une absence* : celle de l'altérité, de l'Autre. La mise en avant, l'exhibition de ce rapport crée l'effet de présence. La voix qui a enkystée l'autre, qui le refuse ou le forclôt, est, par contre, une voix sans corps. L'impossible deuil de la première voix, la rend déprimée, dépressive²⁵. Si elle reste sous l'emprise du corps imaginaire qu'elle poursuit dans une quête éperdue de corps, ce refus du corps de la langue se manifeste comme voix hystérique s'efforçant à originer la voix dans un corps physique imaginaire. Si elle forclôt l'Autre, comme la voix paranoïaque qui cherche à l'expulser, son effet de présence en pâtit. Ces trois voix ne transmettent alors que le non rapport ou un rapport hystérique ou pervers à l'Autre : et ce mode de rapport s'inscrit dans le tissu de la voix – dans le timbre, le *mélос* et la prosodie – d'une part comme absence de désir de l'Autre avec le deuil impossible de la première voix fantasmatique, d'autre part comme son refus dans une quête hystérique qui cherche à le phagocyter ou encore qui cherche à l'expulser dans la haine de cette altérité.

La voix enregistrée ajoute à ces effets de présence vocale en même temps son statut d'impossible. La voix propre nous revient toujours comme révolue,

• 25 – Voir FINTER H., « Le mystère de la voix de la parole », *op. cit.*

méconnaissable, étrangère – déjà celle du jeune Krapp enregistrée témoigne des aspirations d'un moi sans vie, d'un moi mort auquel répond le bruissement du vieux corps désirant de Krapp présent. La voix enregistrée est bien celle de la mort, de l'Autre absolu. Émise sur scène, elle entame le deuil des morts, le deuil de l'utopie de sa présence de voix ancrée dans un corps. Mais en même temps comme voix acousmatique elle peut aussi mettre la scène sous le règne de cet Autre, chassé par le régime de la présence « ubiqué » des médias.

Un autre aspect que celui de la voix comme objet de désir toujours déjà séparée et perdue se fait alors jour : celui de la qualité d'écriture de cette voix volée et soufflée. Jacques Derrida détermine dans son essai « Signature, événement, contexte²⁶ » l'écriture par trois traits pertinents : la marque, la force de rupture avec le contexte et sa greffe potentielle sur d'autres contextes ainsi que l'espacement et la force, due au surgissement de la marque, de séparer de toutes les formes de référent.

Le traitement de la parole enregistrée ou séparée du corps au théâtre peut alors, en effet, réaliser cette logique d'écriture tout en la soumettant en même temps à une dialectique théâtrale de la présence/absence. La réception du spectateur s'y modalise selon son rapport à cette écriture sonore : la voix parlée enregistrée ou séparée du corps fait surgir la marque, ses marques vocales comme autant de graphèmes ; la voix enregistrée est enlevée de son ancien contexte et greffée sur celui de l'action actuelle de la scène et elle renverse la présence en rompant avec toutes les formes de référents présents. Mais en même temps cette voix enregistrée induit, par la situation théâtrale – adresse double à la scène et à la salle – la construction d'effets de présence chez le spectateur qui reçoit cette parole comme adressée à lui. Ces effets de présence sont tributaires du statut acousmatique de la voix dont la source est invisible. Le spectateur liera alors ce qu'il entend avec ce qu'il voit, construisant des hypothèses de motivation et de causalité. C'est son désir scopique qui met en scène ce que son désir invocateur peut entendre : ainsi l'intelligence sensible du spectateur met les choses en scène elle-même, en tissant et lisant son propre texte audio-visuel de la même sorte que le lecteur des pages d'*Igitur* de Stéphane Mallarmé²⁷.

Pour qu'une telle lecture audio-visuelle se fasse, il faut que la voix enregistrée disant un texte manifeste des traits sensibles d'un rapport désirant à l'Autre qui se traduisent comme traces faisant effets de présence : il faut du corps, c'est-à-dire du timbre, il faut du *mélos*, il faut du grain et de la prosodie, peut-être aussi des accents pour que puisse se former un corps vocal suscitant le désir de l'auditeur. À ces fins, celui-ci est supposé avoir de son côté une ouïe sensible et être disposé à recevoir cette altérité.

• 26 – DERRIDA J., « Signature, événement, contexte », *Marges de la philosophie*, Paris, Éditions de Minuit, 1979.

• 27 – VOIR FINTE R H., *Der subjektive Raum*, vol. 1, chap. 1, Tübingen, Gunter Narr Verlag, 1990.

La dernière production de Heiner Goebbels *Stifters Dinge* (photographie 12, planche VI) est pour un tel théâtre-écriture, à plusieurs égards, paradigmatique. Pour la première fois l'artiste travaille sans acteurs, sans qu'il y ait une alternance entre voix émises *live* et voix enregistrées. Quatre voix parlées enregistrées sont transmises : la voix d'un homme – dans la version française elle est d'âge moyen, celle de René Gonzalez, dans la version allemande, est celle d'un vieil homme – lit des extraits de textes d'Adalbert Stifter (1805-1868), écrivain autrichien de la première moitié du XIX^e siècle, décrivant dans une prose rythmée des observations subtiles sur des changements imperceptibles dans une nature hostile; la suit la voix de Claude Lévi-Strauss parlant de son désenchantement par rapport à l'homme dans *Tristes tropiques*, puis celle de William Burroughs lisant des extraits de *Nova Express – Towers Open fire*, et celle de Malcolm X lors d'une interview. Quatre voix parlant deux/trois langues et transmettant des bribes de quatre textes différents. Leur est commun le motif de la force de destruction de l'homme et de la nature. Ces voix s'entendent accompagnées des bruits issus du fonctionnement de machines-sculptures en action, bruits qui se superposent à elles. Ce sont trois grands cubes lumineux, sertis d'un grillage métallique qui bordent le côté droit de la scène vide rectangulaire, formée elle-même de trois rectangles et encadrée de rails. Du fond de la scène où se trouve un mur rassemblant cinq pianos mécaniques avec des branches d'arbres morts et un écran de projection surgissent, en outre, des musiques produites (photographies 12 et 13, planches VI et VII) mécaniquement qui entrecourent les voix et les bruissements. Ce sont des enregistrements de chants et de musiques qui encadrent le tissu sonore des voix et des bruits. Elles datent de plusieurs époques et civilisations : des voix papoues captées en 1905 – une formule de conjuration –, le deuxième mouvement du concerto italien en *fa* majeur, BWV 971 de Jean Sébastien Bach, des chants indiens de Colombie et un chant de femmes grecques en mode chromatique s'adressant aux exilés et aux naufragés.

Les voix parlées, si présentes par leur timbre, leur *mélòs* et des accents caractéristiques, nous guident dans cet univers sans hommes vivants présents, à part les techniciens qui, au début de la pièce, aspergent de poudre blanche les trois rectangles de scène et actionnent les robinets des sculptures pour le « déluge » initial. Ce sont les voix qui focalisent notre perception dans cet espace en mouvement et en action et permettent de créer des coïncidences entre ce que nous voyons et entendons à partir de mots et de phrases devenus potentiellement signifiants. Ce sont elles qui incitent aussi à chercher leurs analogies visuelles : une cosmogonie se déploie devant nos yeux, mais aussi un désastre écologique. Les voix deviennent alors de plus en plus spectrales : c'est une voix hallucinée, une voix d'après le déluge qui le commente. Ou alors est-ce la voix du seigneur qui, derrière la scène, dirige celle-ci, *her master's voice?*

Entrecoupées par des chants et des musiques à consonances religieuses, ces voix s'adressent avec leur conjuration, leur jubilation et leur plainte à un au-delà transcendantal, à l'Autre absent. C'est bien un chant de deuil de notre civilisation. Mais c'est aussi un poème audio-visuel qui célèbre, dans une beauté sidérante, la naissance d'un univers, d'une civilisation. Un *theatrum mundi* d'après les humains, un univers où *dio fabbro* s'est retiré et où l'homme destructeur de l'univers n'est plus représenté ou représentable. En même temps c'est aussi le théâtre de ce qui est d'habitude inaudible et invisible quand l'acteur occupe le centre de la scène et attire sur lui toute attention. À partir des paroles acousmatiques, des machines en action, des chants et des musiques émises par les machines, un autre univers se crée sur scène comme par une machine célibataire. Cet univers *autre* est l'effet de la présence de paroles et de sons invisibles qui relèvent d'une altérité soulignée d'une part par l'absence de ceux qui les produisent et d'autre part par la présence de ces machines visibles qui produisent images, sons et actions. Le spectateur met l'invisible sonore et le visible en relation, arrange dans son imaginaire ce que l'artiste avait mis en relation à partir d'objets (sonores) trouvés : des paroles et chants enregistrés, des images et des machines déjà existantes qu'il avait redistribuées dans de nouvelles relations, de nouvelles actions et greffées sur le contexte de la scène.

Cette performance des machines se condense à la fin dans l'image d'une écriture ; c'est la projection d'une page des « Cartons de mon grand-père 3^e version » d'Adalbert Stifter qui la clôt. Elle surgit comme projection lumineuse sur le rectangle de la scène délimitée par des projecteurs. Auparavant, nous avons assisté à la transformation des eaux versées par des machines sur le rectangle scénique. Elles s'évaporent en brume et gèlent en une mer de glace (photographie 13, planche VII). Le mur des pianos (photographie 12, planche VI) s'étant lentement avancé vers les spectateurs, s'arrête un long moment devant eux. La machinerie théâtrale salue le public avant de se retirer vers l'arrière pour laisser place au surgissement de l'image d'une écriture. Les voix tuées, il ne reste que celle qui les précède et les suscite de nouveau dans la lecture singulière. Le message – s'il y en a – est clair : c'est elle, l'écriture, qui est l'Autre absolu, c'est elle qui fait que cet hymne à la présence de l'absence et à l'absence de la présence se résout non en un chant funèbre mais en hymne à la beauté ?

La dépossession des acteurs de leurs voix les met dans la position de voix acousmatiques, omniprésentes, voix des spectres de la mère, du père, de dieu, de la loi. En tant que voix de morts ou d'absents sans relation avec la scène qui se joue, elles ne sont plus la voix du fantôme du père, car Hamlet n'est plus représenté sur scène. Cette absence du fils sur la scène déleste le spectateur de la pulsion mortifère de la fixer dans une origine définie. Lui-même peut devenir Hamlet et faire jouer son désir. C'est cette absence qui crée alors la sérénité qui, à ses débuts, pouvait enchanter les spectateurs de Robert Wilson : un paradis de voix *autres*

dégagées de la pesante demande de présence physique avec ses tics, ses névroses et ses pathologies. Nous disposons à notre gré de l'imaginaire de ces voix pour tisser notre propre texte. Une scène où le réel n'interfère que par des matérialités sensibles – sons, lumières, eaux, vapeurs, glaces – qui permettaient de tisser une écriture dans l'espace. Cette déconstruction du désir d'origine dans une écriture de voix fait surgir une écriture audio-visuelle chez le spectateur qui procède du mode de son rapport à l'Autre : les voix acousmatiques ont l'autorité de l'ancêtre lointain – *Landschaft mit entfernten Verwandten*, « Paysage avec parents lointains » est le titre d'une autre production (2002) de Heiner Goebbels –, aussi parce que ce sont des voix d'hommes, d'écrivains, d'un anthropologue, d'un politique, des voix d'observateurs de notre civilisation. Mais le contre-point du chant religieux ou féminin, du bruissement de la matière, de la musique, fait en même temps entendre comme le rire d'une éternité une musique qui annonce une continuité infinie. La frénésie répétitive, *l'industria* de la machine par contre, provoque un rire Bergsonien qui raille une activité mécanique sans but, une agitation pulsionnelle vide comme le rectangle de la scène, car est non seulement risible une mécanique plaquée sur de l'humain, mais aussi une mécanique qui le singe.

Dans *Stifters Dinge* la crise de la représentation est enlevée dans une écriture audio-visuelle qui demande au spectateur de tisser son propre rapport à l'imaginaire et au symbolique selon le mode d'une théâtralisation : c'est lui qui fonde en créant – *stiftet* – la relation des choses, comme le font l'écriture ou la poésie : *Was aber bleibt stiften die Dichter* écrit Hölderlin à la fin du poème *Andenken*. Ce qui demeure, c'est le poète qui le fonde et le crée en redistribuant les relations entre mots et choses. Le spectateur est appelé à suivre le poète avec le réel de son désir – comme le lecteur le fait avec l'écriture qui le fait entendre et voir.

Post-scriptum

Le vide de la scène, l'absence d'acteurs humains peut terrifier comme le trou béant à la place d'un sujet supposé plein. C'est la frayeur d'un vide dépourvu de tout représentant de l'Autre en chair et en os. Cette absence oppose à la métaphysique de la présence la force d'une écriture qui peut ouvrir vers une analyse de ce désir : cette réponse à la crise de la représentation nous transmet le doute qu'un autre puisse encore tenir lieu de présence du grand Autre. Mais elle nous dit aussi que seule l'écriture ou la langue peuvent s'arroger la place de l'Autre en dernière instance – pour l'agnostique comme pour le croyant.

La beauté d'une scène désignant par le vide l'altérité radicale de la voix et du corps comme celle du désir, peut nous fasciner ou nous glacer d'effroi. Seul l'amour de l'écriture à laquelle préside le désir suscité par les traces de corps et d'affects vocaux

nous lie à cette scène pour ouvrir notre mémoire et notre imaginaire. Car c'est nous, les spectateurs mêmes qui sommes dès lors appelés à incarner l'amour du Verbe dans la production de notre propre écriture audio-visuelle. L'ancienne scène, avec le jeu des acteurs, nous proposait des représentants de ce rapport, de cette relation amoureuse. Ils incarnaient un désir pour que le spectateur transfère sur eux le sien. L'ancienne scène était, de ce point de vue, non seulement un lieu de représentation, mais aussi de délégation du désir, un lieu d'inter-passivité. Cette délégation implique une confiance, une créance. C'est elle qui est en crise dans la crise de la représentation.

La déficience affichée chez les acteurs (et aussi chez les metteurs en scène²⁸) de cet amour de l'écriture, de ce désir supposant la reconnaissance d'une altérité présidant à la parole et à l'écriture, rend une réforme de la scène urgente. C'est la légitimité de la délégation qui est en jeu. Une telle scène sera sous régime « post-catholique », car elle présuppose une incrédulité face à l'effet de présence réelle d'une telle représentation. La nouvelle scène ne ressemble cependant à la scène protestante qu'en ce qu'elle propose à chacun(e) d'assumer son rapport singulier à l'écriture – et par ceci son désir. Ceci présuppose une porte ouverte pour chacun(e) à l'Autre de la lettre, à l'écriture. Du spectateur dépend s'il veut ou s'il peut suivre cette invitation de la scène ou s'il reste effrayé et/ou fasciné, attendant dehors, comme l'homme de la campagne de Kafka, toute sa vie la permission du gardien pour franchir le seuil. Pour rester dans l'image : chaque réforme, et aussi celle-ci suscitera tôt ou tard sa contre-réforme. Nous ne sortons pas de la représentation, Philippe Lacoue-Labarthe n'a cessé d'insister sur ce point. Guettons alors ses signes avant-coureurs dans le temps à venir. Mais en attendant, un certain théâtre érode la conviction que seule la parole incarnée peut transmettre l'amour de l'écriture.

Bibliographie

- ANZIEU D., *Le moi-peau*, Paris, Dunod, 1985.
 BARTHES R., « Le bruissement de la langue », *Vers une esthétique sans entraves. Mélanges offerts à Mikel Dufrenne*, Paris, UGE 10/18, 1975.
 CASTARÈDE M.-F., *La voix et ses sortilèges*, Paris, Les Belles Lettres, 1987.
 CHION M., *L'audio-vision*, Paris, Nathan, 1990.
 CHION M., *La voix au cinéma*, Paris, Éditions des Cahiers du cinéma, 1982.
 DERRIDA J., *Marges de la philosophie*, Paris, Éditions de Minuit, 1979.
 DERRIDA J., *L'écriture et la différence*, Paris, Le Seuil, 1967.

• 28 – Il est exilé chez quelques anciens réfractaires au spectacle comme Carmelo Bene, K.M. Grüber, Claude Régy ou Emma Dante aujourd'hui par exemple.

- DOLAR M., *A Voice and Nothing More*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2006.
- DOLTO F., *L'image inconsciente du corps*, Paris, Le Seuil, 1992.
- FINTER H., « Le mystère de la voix de la parole », MERVANT-ROUX M.-M. (dir.), *Claude Régy, études et témoignages, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 23, Paris, CNRS éditions, coll. « Arts du spectacle », 2008, p. 294-303.
- FINTER H., « Cyberraum versus Theaterraum : Zur Dramatisierung abwesender Körper », BIEBER C., LEGGEWIE C. (dir.), *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt, New York, Campus, 2004, p. 308-316.
- FINTER H., « Stimmkörperbilder. Ursprungsmythen der Stimme und ihre Dramatisierung auf der Bühne », KOLESCH D., SCHRÖDL J. (dir.), *Kunst-Stimmen*, Berlin, Theater der Zeit, 2004, p. 131-141.
- FINTER H., « Mime de voix, mime de corps : L'intervocalité sur scène », HAMON-SIRÉJOLS C., SURGERS A. (dir.), *Théâtre : Espace sonore, espace visuel*, Actes du colloque international organisé par l'université Lumière-Lyon 2, 18-23 septembre, Presses universitaires de Lyon, 2003, p. 71-87.
- FINTER H., « Sprechen, deklamieren, singen : Zur Stimme im französischen Theater des 17. Jahrhunderts », KNABEL K. et al. (dir.), *Das Schöne im Wirklichen – Das Wirkliche im Schönen. Festschrift für Dietmar Rieger*, Heidelberg, Winter, 2002, p. 81-91.
- FINTER H., « Intervokalität auf der Bühne. Gestohlene Stimme(n), gestohlene(r) Körper », BAYERNDÖRFER H.-P. (dir.), *Stimmen – Klänge – Töne. Synergien im szenischen Spiel*, Tübingen, Narr, 2002, p. 39-49.
- FINTER H., « Texte, son et voix dans le théâtre de Heiner Goebbels », *Théâtres en Bretagne*, n° 12, 2001, p. 25-32.
- FINTER H., « The Body and its Doubles : On the (De-)Construction of Feminity on Stage », *Women & Performance. A Journal of Feminist Theory*, n° 18, New York, Staging Sound, 1998, p. 118-141.
- FINTER H., « Antonin Artaud and the Impossible Theatre. The Legacy of the Theatre of Cruelty », *The Drama Review*, vol. 41, n° 4, Winter, 1997, p. 15-40.
- FINTER H., *Der subjektive Raum*, vol. 1, Tübingen, Gunter Narr Verlag, 1990.
- FINTER H., *Der subjektive Raum*, vol. 2, « ... der Ort, wo das Denken seinen Körper finden soll » : *Antonin Artaud und die Utopie des Theaters*, Tübingen, Gunter Narr Verlag, 1990.
- FINTER H., « Das Kameraauge des postmodernen Theaters », THOMSEN C. W. (dir.), *Studien zur Ästhetik des Gegenwartstheaters*, Heidelberg, Reihe Siegen 58, Carl Winter Universitätsverlag, 1985, p. 46-70.
- FINTER H., « Die soufflierte Stimme », *Theater heute*, 1982, p. 45-51 (version française : « Entre clameurs et citations : La voix soufflée », *Spirales, Journal international de culture* n° 16, Paris, 1982, p. 43-46).

- FO D., *Manuale minimo dell'attore*, Turin, Einaudi, 1987.
- GÖTTERT K.-H., *Geschichte der Stimme*, Munich, Fink, 1998.
- KRISTEVA J., *La révolution du langage poétique. L'avant-garde à la fin du XIX^e siècle : Lautréamont et Mallarmé*, Paris, Le Seuil, 1974.
- POIZAT M., *L'Opéra et le cri de l'ange. Essai sur la jouissance de l'amateur d'Opéra*, Paris, Éditions Métailié, 1986.
- POIZAT M., *La voix du diable. La jouissance lyrique sacrée*, Paris, Éditions Métailié, 1991.
- POIZAT M., *Vox populi, Vox Dei. Voix et pouvoir*, Paris, Éditions Métailié, 2001.
- POZZO A., *Grrrr... Grammelot, parlare senza parole. Dai primi balbetti al grammelot di Dario Fo*, Bologna, CLUEB, 1998.
- ROSOLATO G., *Essais sur le symbolique*, Paris, Gallimard, 1967.
- ROSOLATO G., « La voix entre corps et langage », *Revue française de psychanalyse*, tome XXXVIII, n° 1, 1974, p. 77-94.
- SIBONY D., *Le corps et sa danse*, Paris, Le Seuil, 1995.
- VASSE D., *L'ombilic et la voix. Deux enfants en analyse*, Paris, Le Seuil, 1974.
- WINNICOTT D.H., *Play and Reality*, London, Tavistock, 1971.

Voix et voies de la présence dans *Aujourd'hui c'est mon anniversaire* de Tadeusz Kantor

Le 8 décembre 1989, Tadeusz Kantor décède, à quelques jours de la première d'*Aujourd'hui c'est mon anniversaire*. Prémonition d'artiste? Il a imaginé pour la séquence finale de cette création plus que jamais autobiographique, le spectacle de ses propres funérailles. Jamais il ne s'est autant engagé, spirituellement et physiquement, dans une œuvre, envisageant même, ce qui est tout à fait inédit de sa part, de jouer en direct son propre texte sur la scène. Comme à son habitude, il a prévu donc d'être présent sur l'aire de jeu, assis sur le devant du plateau, accoudé à sa petite table. Mais cette fois, habillé en Kantor, portant théâtralement le chapeau qui le désigne comme personnage, il ne sera plus seulement une personne réelle, un auteur-performer : il sera aussi son propre représentant.

La mort ne lui permettra malheureusement pas de satisfaire cette dernière tentative... À moins que, au contraire, en complice éternelle¹, la Mort ne l'aide ici, pour la dernière fois, à parachever un chef-d'œuvre. En effet, par son intervention soudaine, ne transforme-t-elle pas le dispositif fictionnel de cette ultime « séance dramatique » en un ensemble d'« objets prêts », assemblés à dessein pour souligner, au moment opportun – celui de sa venue –, la remarquable absence de l'artiste?

En somme, *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, tel qu'il fut représenté par les acteurs du Théâtre Cricot 2 dans les mois qui suivirent le décès de Kantor, ne serait-il pas un cas étrange, exemplaire et hors du commun, d'une réussite théâtrale qui réussit justement par où elle échoue, c'est-à-dire par l'inachèvement imposé à l'œuvre par la disparition de son principal interprète? Comme si la fin de l'artiste

• 1 – « La mort/Dans le théâtre Cricot/N'est pas sujet./Elle est auteur./Ce n'est pas une métaphore poétique./[...] Je suis à côté d'elle et je regarde étonné et terrifié/Ce qu'elle fait sur scène./Elle est derrière les coulisses./Et sur la scène/Un grand Festin : son festin », in DUVIGNAUD J., GRÜND F., « Réponses à onze questions », *Internationale de l'Imaginaire*, printemps 1989, p. 25.

coïncidait avec la fin de l'œuvre, une fin qu'il faut comprendre à la fois comme un arrêt, un but et un accomplissement.

Car, si Kantor n'a cessé de repousser toujours plus loin les limites de la représentation, de mettre en crise la forme, menant ainsi, d'une création à l'autre, sa « révolution permanente en art », il semble bien que, pour la première fois, avec *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, un idéal ait été atteint, celui d'une sortie, si paradoxale soit-elle, de la représentation dans et par la représentation elle-même.

Allant dans ce sens, Brunella Eruli souligne que l'inscription, au cœur de l'œuvre, de la mort réelle de son auteur se révéla être, par un tragique hasard, la seule façon de rompre avec la fiction : « Une absence réelle irrémédiable qui ne permet pas la répétition et qu'on ne peut représenter avec un cercueil de théâtre ni avec une absence feinte. Une absence qui ne permet aucun retour. Cette fois-ci, dit-elle, Kantor a réalisé un ready-made, un vrai. C'est pour cela que dans *Aujourd'hui c'est mon anniversaire* Kantor est réellement présent sur la scène². »

C'est ce constat qu'il faut prendre au pied de la lettre et interroger. Comment l'absence peut-elle se faire présence scénique ? Comment un mort peut-il être « réellement présent » au théâtre ? Comment l'artiste, enfin, est-il parvenu à mettre en place, avant de disparaître, tous les éléments scéniques et dramatiques susceptibles de faire jouer son Retour dans la représentation, à l'heure même de sa mort ? En somme, c'est avec le concept à la fois opératoire et problématique de la « présence », que nous voudrions aborder la nature essentiellement ambiguë d'un spectacle dont la réception fut dépendante de la disparition de son principal protagoniste.

Traditionnellement en effet, ne traite-t-on pas prioritairement, lorsqu'on aborde les arts vivants, la présence sous l'angle de son incarnation, de son appropriation par un corps présent sur scène ? Ne fait-on pas de l'acteur le « centre du processus³ » et le « seul agent de l'acte théâtral⁴ ? » Or, dans *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, l'absence visible du corps de l'auteur-interprète a un impact réel sur le jeu de ceux qui restent, les acteurs. Elle les enveloppe. Nombreux sont les spectateurs à avoir assuré, comme Brunella Eruli, que jamais Kantor ne fut plus présent sur la scène que le soir où ils assistèrent à sa dernière création, *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*.

Force est d'admettre alors que la présence ne se réduit pas à la nature ostensible d'un corps vivant sur scène. Dans ce cas, au contraire, par son existence

• 2 – BRUNELLA E., « Présence et absence : Kantor sur la scène », KLUNSINSKAS J., MOSER W. (dir.), *Esthétiques et recyclages culturels*, Ottawa, Presses universitaires d'Ottawa, 2004, p. 104.

• 3 – FARCY G.-D., « Du singulier au pluriel », FARCY G.-D., PRÉDAL R. (dir.), *Brûler les planches. Crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretemps, 2001, p. 16.

• 4 – *Ibid.*

sans support visible, la présence de l'auteur Kantor affiche son caractère quasi surnaturel, presque intransitif, détaché du réel tangible. Ce qui conduit à envisager, avec Gérard-Denis Farcy, « l'hypothèse d'une présence sans (ou contre) l'acteur et [...] son corollaire : pas de présence sans absence génératrice de présence⁵ ».

À cet égard, l'étude de l'utilisation de l'enregistrement vocal, dans ce spectacle peut se révéler éclairante. Car, si instinctivement, la voix entendue de celui qui n'est plus peut être perçue assez aisément comme une Présence, encore faut-il ne pas aller trop vite et s'interroger sur les conditions d'existence d'un tel statut, quasi théologique. Ne nécessite-t-il pas toujours sa confrontation à la présence physique d'un acteur, quel qu'il soit? Car, après tout, malgré son caractère hégémonique, la partition sonore enregistrée d'*Aujourd'hui c'est mon anniversaire* n'a pas été imaginée comme un environnement autonome, mais dans le but d'être activée et actualisée par le jeu.

On n'oubliera donc pas que la voix n'est qu'un « attribut » ou un « véhicule » de la présence et ceci, malgré ses grandes capacités de suggestion qui procèdent de son timbre, de son débit et de son grain. En somme, comme le souligne Frédéric Maurin, on ne négligera pas le fait « que la présence s'attache largement à la part iconique de l'acteur, à son extériorité "chargée" [...] »⁶. Kantor ne l'a pas oublié, lui, et loin d'avoir renoncé à la présence de l'acteur, telle que la rêvait E. G. Craig, il la fait jouer non seulement sur l'espace orthonormé et visible de la scène, mais aussi dans l'espace sonore, cette sphère acoustique qui, au-delà et peut-être en vertu de son caractère d'invisibilité, est un élément scénographique extrêmement structurant dans son travail.

Parce que la voix enregistrée n'est qu'un « vecteur » et nécessite, pour entraîner la présence, sa mise en situation de performativité, l'hypothèse de G.-D. Farcy appelle son corollaire : pas de Présence sans la présence de l'acteur et des autres éléments physiques de la scène, générateurs de présence intransitive. On notera alors ici que le terme de *présence* répondrait mieux sans doute à l'expression « fiction de présence⁷ », dans la mesure où cette dernière procède d'une composition où se mêlent à différents degrés et selon différentes intensités, des éléments fictifs et réels, fortuits ou préparés, entraînant chez le spectateur, un certain effet.

Or, cet effet, nécessairement fictif, propre à la *présence*, ne pourrait-il pas à son tour, être assimilé à un « effet de présence »? À condition toutefois de distinguer cette expression d'une définition assez courante qui l'assimile à l'illusion de voir

• 5 – FARCY G.-D., « Du singulier au pluriel », *op. cit.*, p. 20.

• 6 – MAURIN F., « Performance et punctum », FARCY G.-D., PRÉDAL R. (dir.), *Brûler les planches. Crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretemps, 2001, p. 210.

• 7 – FARCY G.-D., « Du singulier au pluriel », *op. cit.*, p. 14.

agir ou d'entendre parler « en direct », dans le temps de la représentation, un corps physique, quand on sait bien qu'il n'y est pas⁸. Ici, au contraire, l'effet de présence désignerait un phénomène artistique, dont on sait bien qu'il est un simulacre, un artefact, mais qui n'en génère pas moins, sinon la reconnaissance d'une présence, du moins celle d'un régime de présence.

De telle sorte que la composition d'*Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, dans son ensemble, mais aussi dans chacun de ses rouages (l'acteur-personnage étant envisagé comme étant en soi un dispositif) pourrait avoir été conçue, pour reprendre encore une théorie de Frédéric Maurin, dans le dessein d'« ouvrir l'imaginaire de la présence⁹ », celle de Kantor en personne. À travers son agencement plastique, sonore et dramatique, elle serait ainsi susceptible de délivrer un « avoir de la présence¹⁰ » à même de faire « l'économie de l'être en présence¹¹ ».

C'est d'ailleurs aussi à ce titre que ce spectacle fait partie de ces œuvres d'exception où, comme les *Ménines* de Vélasquez ou de *La mariée mise à nu par ses célibataires, même* de Marcel Duchamp, la représentation se prend elle-même pour objet (ce qui inclut celui qui la crée) et offre au spectateur un appareil spéculatif et spéculaire quasi insondable. Comme ces peintres et comme la plupart des plasticiens férus de théâtralité, Kantor fait de l'espace de la représentation un plan fantasmatique, un lieu par essence hybride où le sujet se projette et se fuit. Un tel espace touche nécessairement à la problématique de la présence, non seulement parce qu'il ne se contente pas d'offrir une simple présentation du vivant, mais surtout parce qu'il implique une réception, c'est-à-dire la mise en relation d'un phénomène illusoire avec les sens des spectateurs. De plus, un tel espace, par sa double nature poïétique et poétique, met en jeu, d'une manière des plus complexes, la question de la performativité étroitement liée à l'identité de l'artiste, dans la mesure, entre autres, où Kantor, en mourant, laisse vacante la seule place de *performeur* parmi l'ensemble de ses acteurs.

Par *performeur* entendons ici la définition simple qu'en donne Christian Biet, à savoir, celui qui « manifeste une présence scénique dans un cadre privilégié, distinct du (et compris dans le) cadre général de la séance¹² ». Effectivement, ayant

• 8 – L'effet de présence est couramment assimilé à l'illusion de percevoir une réalité inscrite dans le même espace-temps que celui de sa réception mais qui, en réalité, n'en émet que certains traits caractéristiques suffisamment pertinents pour suggérer la totalité de sa présence. Ce type d'effet de présence ne se produit que très exceptionnellement et sur un mode très éphémère en général, dans le cadre de spectacles immersifs, la plupart du temps. Dans ce cas, rapidement, l'illusion est démasquée, expliquée ou non, en tout cas, posée comme un objet dans le cadre d'une composition plus grande dont on savoure la découverte comme une source supplémentaire du plaisir esthétique.

• 9 – MAURIN F., « Performance et punctum », *op. cit.*, p. 210.

• 10 – *Idem*, p. 212.

• 11 – *Ibid.*

• 12 – BIET C., « Théâtre », *Dictionnaire du corps*, Paris, PUF, 2007, p. 922.

pris pour habitude depuis 1968 (*La Poule d'eau*) de vivre sur scène ses spectacles et, depuis 1980 (*Wielopole-Wielopole*), de faire de sa vie la matière de son œuvre, la démarche de Kantor n'est pas sans présenter quelques affinités avec celle d'une artiste plus contemporaine, comme Cindy Sherman, qui fait de son moi une fiction et s'autoproclame *performance artist*¹³.

Mais alors, comment, sans la présence de ce « performeur » irremplaçable, véritable pôle de l'action dramatique, une performance put-elle avoir lieu, malgré tout, en janvier 1990 et dans les mois qui suivirent : c'est ce qu'il faut tenter de comprendre.

La présence acousmatique¹⁴ : prosopopée, voix off

Lorsque débute *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, rien ne bouge sur la scène. Seule la voix enregistrée de Kantor plane au-dessus des acteurs immobiles, situés derrière des cadres, dans des poses de mannequins, sur les objets, sur les « emballages¹⁵ » de l'artiste jonchant le sol, sur la photographie de famille posée sur sa petite table, à l'avant-scène, sur sa chaise esseulée, sur les spectateurs qui observent cet environnement inanimé et néanmoins vivant.

Comme le Verbe au-dessus du Chaos, cette voix forme un monde. C'est une présence acousmatique qui accomplit ce qu'elle dit : elle est, dans la terminologie d'Austin un acte performatif (illocutionnaire). Dans la terminologie cinématographique on dirait qu'elle a la « fonction du génie », parce qu'elle montre le monde et mieux encore, crée les images. En ce sens, elle n'est pas sans rapport avec la voix off qui s'impose dans les films de l'âge d'or hollywoodien, où le narrateur, narrateur mort, entre autre, dans le film de référence *Sunset Boulevard*¹⁶, utilise le procédé déictique, qui consiste à amener progressivement le spectateur à basculer du monde réel dans le monde de la fable, en le désignant en tant que tel. La voix off de l'Auteur d'*Aujourd'hui c'est mon anniversaire* agit approximativement de la même façon, en désignant et en qualifiant, en préambule, un espace évidé où va

• 13 – F. MAURIN : « De son moi, Cindy Sherman ne produit que des fictions ; mieux, elle produit son moi comme fiction. À mesure qu'elle se métamorphose en images, à mesure que son moi ne coïncide jamais avec ses images, elle résorbe ce "vrai" moi dans un système de codes et de modèles, tous parcellaires et mensongers », *op. cit.*, p. 220-221.

• 14 – La présence acousmatique : se dit d'un son que l'on entend sans voir la cause dont il provient, par opposition à « écoute visualisée ». Voir CHION M., *La voix au cinéma*, Cahiers du cinéma, Essais, Paris, Éditions de l'Étoile, 1982, p. 26.

• 15 – Ici, les « emballages » désignent des sacs de toile dans lesquels les acteurs, immobiles, restent longtemps invisibles pour les spectateurs.

• 16 – Film co-réalisé par Billy WILDER, Charles BRACKETT et D. M. MARSHMAN (1950).

se situer l'action. Elle transforme ainsi l'informe et le dénué de sens en élément distinctif et discontinu :

« Devant moi, chères mesdames et messieurs et selon mon vocabulaire, la réalité (“*Realitet*”). Derrière moi, ce qu'on appelle la scène, oui, là-bas¹⁷. »

Bien sûr, le « ici » et le « là-bas » demeurent des lieux géographiques ambigus, insituables par essence, bien qu'ils miment une frontière, puisqu'ils imposent d'être repérés dans l'instant de l'énonciation, c'est-à-dire dans le moment précis et l'espace singulier dans lequel se tient celui qui parle. Or il s'agit d'une voix enregistrée, donc, non seulement détachée d'un corps, mais renvoyant à un temps irrémédiablement passé, fixé dans un ailleurs distinct de l'espace de la représentation. C'est donc le caractère non performatif de ces deux adverbes dits « embrayeurs », « ici » et « maintenant », qui contribue à créer le trouble de la réception.

Si la diffusion de cet enregistrement s'était produite en présence de Kantor, incontestablement une telle médiatisation du corps du locuteur aurait produit une déstabilisation de sa présence et peut-être conduit à son abstraction, comprise au sens littéral, comme une opération d'effacement formel, sur la scène. Mais, ici, au contraire, la voix, par son ampleur, souligne une absence et appelle un corps. C'est ce qui l'apparente à une prosopopée, c'est-à-dire à cette figure macrostructurale de discours, consistant selon la définition rhétorique, « à faire parler les morts, les absents, les animaux, les inanimés ou les abstractions¹⁸ ». Dans cette figure, précise Georges Molinié, « seul le déclenchement et l'articulation énonciatifs sont figurés¹⁹ » et « il est nécessaire qu'apparaissent concrètement des marques d'un système énonciatif²⁰ ». Ce qui fait de la prosopopée, conclut le linguiste, « une sorte de symétrie de l'allocution [...] »²¹.

Effectivement, cette « séance dramatique » est inaugurée par cette allocution « in abstentia » de Kantor, énoncée à la première personne, au mode indicatif présent. Comme toute prosopopée, elle regorge d'indicateurs spatio-temporels dit « embrayeurs », d'adresses à un auditoire et use de la modalité exclamative :

« (*D'abord en polonais, puis en français.*) Je crois que je ne l'expliquerai jamais jusqu'au bout. Ni à vous, ni hélas, à moi. (*Même jeu que précédemment : en français puis en polonais.*) Pour dire vrai, je ne me retrouve pas sur scène, oh non, jamais! Mais à la frontière. Devant moi, chères mesdames et messieurs et selon mon vocabulaire, la réalité (“*realitet*”).

• 17 – Retranscription d'après le visionnement d'une vidéo : *La dernière répétition du spectacle de T. Kantor*, réalisation : Bablet J., Sirot, Paris, CNRS Audiovisuel, 1991, 75'.

• 18 – MOLINIÉ G., « Prosopopée », AQUIEN M., MOLINIÉ G., *Dictionnaire de rhétorique et de poétique, Encyclopédies d'aujourd'hui*, Paris, La Pochothèque, Le Livre de poche, 1996, p. 325.

• 19 – *Ibid.*

• 20 – *Ibid.*

• 21 – *Op. cit.*

Derrière moi, ce qu'on appelle la scène, oui, là-bas. Dans mon vocabulaire défini plus précisément comme *illusion, fiction (répété en polonais)*. (*En polonais d'abord, puis en français.*) Je ne penche ni d'un côté ni de l'autre²². »

Le trouble suscité par l'écoute de la voix d'un mort est accentué ici par la teneur d'un propos qui porte sur la porosité des frontières entre l'illusion, la réalité et la fiction au théâtre. En somme, comme le titre du spectacle²³, ce prologue veut encore rendre présent ce qu'il énonce : il est performatif.

De toute évidence, Kantor a conçu un dispositif scénographique et narratif qui vise à rendre explicite l'enjeu métathéâtral du spectacle. Ainsi déploie-t-il avant toute action exhibée sur le plateau, l'action du théâtre elle-même qui se situe prioritairement dans la relation qui unit le spectateur à la scène, « à la frontière ». Dans les zones liminaires du spectacle, il prend la peine de suggérer que c'est dans cet espace incertain, entre deux mondes, dans l'imaginaire, entre la perception d'une réalité sensible et la mémoire des choses et des êtres qui ne sont plus, que se situe la véritable présence, la sienne incontestablement.

Voilà pourquoi sans doute, les allocutaires de ce discours, sont d'abord les spectateurs (« chères mesdames et messieurs ») et non les personnages sur scène qui demeurent immobiles, inanimés, réduits au statut d'objets (les « emballages » sur le sol, l'Ombre allongée sur un lit) ou d'images rivées sur une toile imaginaire figurée par un cadre (l'Autoportrait à gauche et l'Infante, à droite).

Pourtant, cela a déjà été indiqué, cette voix ne produit, en soi, aucun « effet de présence », au sens où elle ne donne pas l'impression que, dans le temps présent de sa réception, quelqu'un parle « pour de vrai ». Au contraire, le spectateur ne cesse de l'identifier comme un objet projeté dans l'espace, une archive sonore qu'il devine déconnectée depuis longtemps de son corps vivant. Car, incluse dans une forte réverbération, cette voix ne possède pas cette matité des « voix intérieures » qui s'insinue dans l'oreille du spectateur et suggère une présence quand il n'y a rien. Cela est dû, évidemment à la piètre qualité de l'enregistrement que l'ingénieur du son en personne n'hésite pas à montrer du doigt²⁴.

• 22 – Retranscription d'après le visionnement de l'enregistrement vidéo réalisé par J. Bablet (*op. cit.*).

• 23 – *Aujourd'hui c'est mon anniversaire* est une expression qui laisse entendre le contraire de ce qu'elle dit : *Aujourd'hui ce n'est pas mon anniversaire* ou bien *Ceci n'est pas le jour de mon anniversaire*, ce qui sous-entend *Aujourd'hui est le jour de ma mort*. Bref, Kantor met en scène sa propre disparition. Dans ce cas, la traduction ironique du titre en « Aujourd'hui ce n'est pas mon anniversaire » est très comparable au « Ceci n'est pas une pipe » de Magritte, dont Michel Foucault a mis en valeur ce qu'il nomme la fonction de « similitude désidentifiante », voir DIDI-HUBERMAN G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1992, p. 157.

• 24 – « Je pensais que nous aurions procédé comme pour les spectacles précédents. Monsieur Tadeusz n'aurait pas pu dire autant de textes tous les soirs, mais nous n'avions pas eu le temps d'enregistrer.

Quoi qu'il en soit, l'utilisation d'un tel enregistrement, caractérisé par sa réverbération, produit simultanément deux effets esthétiques contradictoires. Si l'on s'en tient à l'observation stricte de l'objet sonore diffusé, il engendre un certain effet de réel²⁵. En effet, la voix vient avec son espace. Elle est enveloppée des bruits qui lui confèrent une résonance et la situent dans une réalité. En revanche, selon le mécanisme connu de l'inscription, au théâtre, d'une réalité spatio-temporelle dans une autre, cette voix enregistrée réverbérée et différée, produit, par sa réintroduction artificielle et soulignée dans l'espace concret de la représentation, un effet de distance entre deux réalités, présente et passée, qui met en valeur la construction fictive de la situation théâtrale. C'est selon cette perspective que la diffusion de la voix produit aussi, non pas un effet de présence, mais un effet de fiction, car elle instaure sur l'aire de jeu un temps contre nature en présentant simultanément deux espaces-temps incompatibles.

Dans tous les cas, qu'il soit volontaire ou pas, le « mauvais » cadrage de l'enregistrement de la voix ici, ne permet pas de faire fonctionner cette voix comme « un pivot de l'identification » pour le spectateur²⁶. En outre, l'identification est rendue d'autant plus impossible, et ceci de façon tout à fait délibérée, par le fait que le discours à la première personne n'implique pas, chez Kantor, une intériorisation de la parole, mais au contraire, sa projection dramatisée. L'artiste n'a effectivement pas recherché l'empathie du public en produisant une voix de l'intimité qui, outre la proximité du micro, aurait été induite, par une certaine neutralité de ton. Il semble avoir renoué plutôt avec la tradition du « Journal parlé », cet événement ambulant au cours duquel le montreur d'images déclamaient des textes rédigés pour être lus à voix haute devant des programmes de « vues ». Kantor opte donc pour un certain ton de conférence qui n'est pas sans parenté avec les interventions sonores si singulières des films de Guitry ou de Cocteau, qui, spécifie M. Chion, « tout en s'attribuant le rôle classique de la voix de narrateur, comme dans un film avec narrateur ou de

Nous disposons seulement de nombreux enregistrements de répétitions à Toulouse, à Cracovie, mais des enregistrements de tout, réalisés surtout en vidéo pour servir de documents d'archives, avec des micros éloignés ou placés derrière la cloison, pas devant les lèvres », DOBROWOLSKI T., *T. Kantor.2, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 18, Paris, Éditions du CNRS, 1993, p. 262.

• 25 – « C'est là ce qu'on pourrait appeler l'illusion référentielle. La vérité de cette illusion est celle-ci : supprimé de l'énonciation réaliste à titre de signifié de connotation ; car, dans le moment même où ces détails sont réputés dénoter directement le réel, ils ne font rien d'autre, sans le dire, que le signifier ; le baromètre de Flaubert, la petite porte de Michelet ne disent finalement rien d'autre que ceci : nous sommes le réel ; c'est la catégorie du "réel" (et non ses contenus contingents) qui est alors signifiée ; autrement dit, la carence même du signifié au profit du seul référent devient le signifiant même du réalisme : il se produit un effet de réel, fondement de ce vraisemblable inavoué qui forme l'esthétique de toutes les œuvres courantes de la modernité », BARTHES R., « L'effet de réel », *Communications*, n° 11, mars 1968. Voir aussi BARTHES R., *Œuvres complètes*, tome II, 1966-1973, Édition établie et présentée par Éric Marty, Paris, Le Seuil, 1993, p. 484.

• 26 – L'expression est de Michel Chion dans *La voix au cinéma*, op. cit., p. 48.

voix-je, rompent la convention en s'affichant dans leur singularité, et comme voix projetées²⁷ ». « Cet acousmètre inhabituel, poursuit-il, [...] au lieu de parler neutre et de feindre d'ignorer qu'il parle à une salle, tient compte ostensiblement dans son élocution, son articulation, son timbre, de la distance qui le sépare de nous²⁸. »

En d'autres termes, une voix off qui donne l'impression de s'écouter parler induit immédiatement l'image d'un corps, d'une personne qui fait écran à l'identification et qui « prend sa place, bien visible, entre l'image et nous, au lieu de nous y introduire, de nous y coller²⁹ ». Fortement expressive, modalisée, affective, la voix off est perçue comme un simulacre de présence. C'est pourquoi, au sens littéral, cette voix à la première personne qui ouvre *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, cette instance auctoriale pourrait-on dire, porte la narration et simultanément, l'encombre déjà de sa présence. En somme, elle fait partie de ces « fausses voix-je » qui ne laissent pas oublier la présence de celui qui énonce et qui, en « Maître de maison indiscret, [...] tient à vous accompagner partout³⁰ ».

Kantor est d'ailleurs le premier à reconnaître et revendiquer même la nature interventionniste de son attitude. Depuis *La Poule d'eau*, il s'est toujours tenu « sur le devant de la scène dans la région invisible que contemplant tous les yeux ».

Une présence multicorporelle et polyphonique

Or, dès les premières minutes d'*Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, la voix diffusée de Kantor appelle une présence qui ne viendra pas. Elle souligne le vide de la chaise où le Maître aurait dû se tenir, comme à son habitude, en retrait et en silence, dans une attitude de tension contenue. En vain, enfin, elle cherche à s'identifier. Car, comme le rappelle Michel Chion, « lorsqu'elle n'est pas localisée, la voix envahit tout le réel, et se voit prêter de terrifiants pouvoirs³¹ ». C'est donc d'une manière assez instinctive que le regard du spectateur, pour échapper à cet inconfort³², tente de faire correspondre la source vocale à un allocuteur, si fictif soit-il. Il tente de faire coïncider avec un corps cette « voix en souffrance » et qui fait souffrir.

• 27 – *Ibid.*

• 28 – *Ibid.*

• 29 – CHION M., *La voix au cinéma*, op. cit., p. 50.

• 30 – *Op. cit.*, p. 51.

• 31 – CHION M., *La voix au cinéma*, Cahiers du cinéma, Essais, Paris, Éditions de l'Étoile, 1982, p. 58.

• 32 – « La sonorité est naturellement chaotique tandis que la visibilité est naturellement cosmique. La vertu cosmique du visible s'impose à nous puisque c'est l'œil qui projette de l'ordre dans la réalité environnante. Le bruit, par contre, reste chaotique, même s'il nous renvoie à une source, une voix ou un instrument par exemple », PARRET H., *La voix et son temps*, Bruxelles, De Boeck Université, 2002, p. 98.

C'est ce qui finit par se produire assez vite, selon le principe conventionnel de l'adhésion théâtrale, lorsque L'Autoportrait, adoptant la tenue vestimentaire et la gestuelle de Kantor, renvoie une vivante et troublante image de l'artiste. Sa posture en retrait, tournant au trois quarts le dos au public, comme Kantor lui-même, prédispose amplement à l'identification de la voix. Car, selon toute attente, cette position « donne au spectateur le désir de voir ce qui ne se voit pas et d'entendre cette intimité qui lui est extérieure, et qui semble se dérober à lui-même si elle se désigne comme intimité justement en ce qu'elle se retire en partie, dans un détournement de la communication exhibée [...]»³³.

Malgré tout, comme si la doublure prenait son temps pour unir son geste à la voix du modèle ou comme si elle l'étudiait, pour se l'approprier, comme tout acteur qui répète son rôle avant de l'endosser, ce n'est que progressivement que L'Autoportrait s'anime et ponctue le discours enregistré des mouvements bien connus et caractéristiques de Kantor. Pendant ce temps, un autre double dégradé de l'Auteur, le personnage appelé l'Ombre, lui fait écho, en sourdine, dans son coin, porteur d'un timbre et d'une intensité vocale légèrement différents.

Une polyphonie monologale est mise alors en place, où acteurs et enregistrement prennent en charge une seule instance énonciatrice, celle de l'auteur absent. D'un effet d'abord comique, la répétition et le décalage d'une même séquence sonore ne tardent pas à entraîner une sorte d'ivresse³⁴. Car, en effet, cet étrange chœur génère, selon la terminologie de Michel Chion, moins une « ré-écoute » qu'une « ré-audition » qui, par essence, s'impose psychiquement et physiquement, à qui la perçoit, sans la médiation de l'intellect. Ainsi peut-on dire que, la triple énonciation supportée par l'Autoportrait, l'Ombre et la voix analogique de Kantor, produit malgré sa nature hétérogène une unité sensible et symbolique qui est en soi une présence, mais une présence d'un « nouveau type », comme l'indique Béatrice Picon-Vallin, c'est-à-dire une présence qui ne se réduit plus au corps physique de l'acteur sur scène mais s'unissant à d'autres médias, apparaît comme présence « hybride, faite d'une multicorporéité, d'une corporéité éclatée³⁵ ». C'est cette « présence d'un nouveau type » que nous avons auparavant assimilée à deux autres

• 33 – Cette « communication exhibée » a été définie par Christian Biet et Christophe Triau comme étant « la règle de la présence théâtrale », in BIET C., TRIAU C., *Qu'est-ce que le théâtre*, Paris, Gallimard Folio, 2006, p. 464.

• 34 – Michel Chion indique que « [...] l'écoute littérale répétée d'un même son crée des effets spécifiques de sidération, d'envoûtement, de tétanisation », CHION M., « Comment tourner autour d'un objet sonore », SZENDY P. (dir.), *L'écoute*, Paris, L'Harmattan, IRCAM-Centre Georges Pompidou, 2000, p. 60.

• 35 – PICON-VALLIN B., « Registres de présence de l'acteur en scène », FARCY G.-D., PRÉDAL R. (dir.), *Brûler les planches. Crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretemps, 2001, p. 240.

expressions : « Présence » et « fiction de présence » pour désigner dans le cadre de la représentation, une personne en tant qu'abstraction. De sorte qu'ici l'abstraction pourrait aussi désigner la construction ou la mise en régime, par l'artiste lui-même, de sa propre absence.

Par conséquent, la concomitance, dans *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, des sources sonores de nature et de provenance différentes, dénotant des temporalités incompatibles, comme le présent (émission directe) et le passé (émission différée) et l'association du simulacre (les imitateurs de Kantor) à l'effet de réel (l'authentique empreinte sonore de la voix de Kantor) aboutissent à une mise en crise de la représentation du moi et du monde parfaitement réussie ; à l'expression aboutie, parce que sublimée par l'art, d'une crise identitaire, dans laquelle l'emploi répété de la voix off joue un rôle majeur.

La prédilection pour cet outil dramatique peut s'expliquer sans doute par le fait que la « déroute » et la « dégénérescence » de la narration ne s'expriment jamais avec autant de force que par le biais de la voix off puisque, comme l'explique fort bien Michel Chion, cette dernière « réfère au sujet du récit, dans le double sens de "ce qui arrive", et de "celui à qui ça arrive"³⁶ » bref, « parce qu'elle pose la question du savoir et du désir de ce sujet, de son point de vue ». En ce sens, la voix off se situerait en permanence dans l'ambiguïté de ce qui se tient nécessairement à distance du sujet, dans le récit d'une action détachée et, simultanément, serait porteuse d'une subjectivité impossible à éliminer.

Il existe effectivement dans le montage vocal liminaire de ce spectacle, l'expression d'une hésitation, volontairement maintenue par Kantor, entre présenter et être présent, entre « ce qui arrive » et « celui par qui cela arrive », c'est-à-dire au fond : « celui qui arrive », « celui qui est présent derrière les apparences ». Or, comme cela a déjà été dit, un tel constat équivaut à faire de l'espace théâtral un espace fantasmatique dans lequel, selon la théorie psychanalytique, une place de choix est dévolue au sujet, sans que véritablement elle « puisse lui être assignée³⁷ ».

En effet, dans ce spectacle comme dans la plupart de ceux qui l'ont précédé, la présence marginale de Kantor est emblématique d'un « moi qui se dissout ou s'absorbe à la surface » et « se confond avec l'événement du phantasme lui-même ; quitte à ce que l'événement représenté dans le phantasme soit saisi comme un

• 36 – CHION M., *op. cit.*, p. 52-53.

• 37 – L'espace théâtral kantorien obéirait ainsi à la définition que Laplanche et Pontalis donnent du « phantasme originaire » : « Le "phantasme originaire" se caractériserait par une absence de subjectivation allant de pair avec la présence du sujet dans la scène [...] toute répartition du sujet et de l'objet se trouve abolie [...] le sujet ne vise pas l'objet ou son signe, il figure lui-même pris dans la séquence d'images... il est représenté participant à la scène sans que, dans les formes les plus proches de fantasma originaire, une place puisse lui être assignée. » LAPLANCHE, PONTALIS, *Vocabulaire de la psychanalyse*, LAGACHE D. (dir.), Paris, PUF [1967], 1984, p. 293.

autre individu, ou plutôt comme une série d'autres individus par lesquels passe le moi dissous³⁸ ».

Sur le plan dramatique cela prend la forme d'une oscillation du discours personnel de l'auteur Kantor, entre extériorisation et retrait dans l'intimité qui s'exprime dans un transfert discontinu de la parole aux acteurs présents sur le plateau.

Au fond, l'écart entre la voix et l'acteur obéit aux mêmes préoccupations que la confrontation habituelle chez Kantor du mannequin et de l'acteur. Dans les deux cas, il y serait toujours question de l'accouplement monstrueux de l'organique et de l'artificiel, du présent et du passé, du vivant et du mort, dans la perspective de la réalisation impure et sacrée d'une réalité autre, qui n'est chez l'artiste que l'expression d'une identité intime faite de la totalité de ses strates mémorielles anachroniques.

L'enjeu d'un tel travail de (dé)synchronisation dans l'articulation de la voix au corps, mais aussi dans l'articulation vocale elle-même, réside sans doute dans la conviction qu'il existe un fondamental écart du sujet à lui-même, une fêlure irréductible de la présence pleine. Cette fêlure rencontre, dans le théâtre de Kantor, son expression dramatique la plus remarquable dans l'emploi récurrent des doubles et des répliques. À travers la gémellité notamment, s'exprime de manière paroxysmique la mise en doute de l'unicité organique³⁹.

La voix enregistrée, dans *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, est comme la figure de cire, le « frère jumeau mort de l'acteur⁴⁰ ». Elle permet à l'artiste d'approfondir, dans l'art, le principe de « falsification » qui se joue entre la présence inorganique et le corps vivant, en convertissant le signe en son référent, au point finalement d'annuler toute possibilité d'identification. Car, pris dans un incessant jeu de reflet ou d'échos, le mannequin ou la voix enregistrée et l'acteur, finissent par ne désigner plus qu'une unique nature spectrale, c'est-à-dire, l'expression simultanée d'une présence réelle et d'une absence. L'enjeu de ce double processus de réification d'un côté et d'incarnation de l'autre étant de brouiller les limites entre le

• 38 – LAPLANCHE, PONTALIS, *op. cit.*, p. 295.

• 39 – « La reproductibilité désécurise; elle fait douter des prémisses les plus fondamentales de l'individuation. On rit des jumeaux, accidents d'une nature railleuse, pour voiler une inquiétude profonde. Ils fournissent une preuve indéniable de la possible non-unicité; dans leur similitude parfaite, ils sacrifient leur droit à l'identité humaine, à la singularité qui authentifie et crédibilise tout individu "normal". Deux êtres identiques suffisent pour suggérer la multiplication à l'infini. Les jumeaux sont à eux seuls une parade : ils impliquent la série uniforme. » NORMAN S. J., *T. Kantor.2, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 18, Paris, Éditions du CNRS, 1993, p. 229.

• 40 – « La figure de cire est un reflet mort de la vie. L'acteur est un reflet vivant de la mort », SKIBA-LICKEL A., « L'acteur dans le théâtre de Tadeusz Kantor », *Bouffonneries*, n° 26-27, 1991, p. 59.

corps organique (l'acteur) et le corps inorganique (l'enregistrement), l'humain et l'inhumain, le sujet et l'objet⁴¹.

La présence transubstantielle

Par conséquent, la présence théâtrale, selon Kantor, dépend étroitement d'un travail de montage. Elle ne se limite pas à un corps, mais se joue dans la mise en régime d'entités de natures diverses, qu'elles soient actuelles ou différées, vivantes ou passées, organiques ou artificielles. C'est sans doute pour cette raison que le dispositif imaginé pour *Aujourd'hui c'est mon anniversaire* a pu fonctionner avec ou sans la présence de l'artiste. Car ce dispositif est en soi l'expression d'un processus qui recèle, comme l'indique Georges Didi-Hubermann « quelques analogies troublantes avec ce que Freud théorisait, à propos du rêve, comme un travail de la figurabilité⁴² ».

En effet, les formes (dans le cas d'un spectacle, ces « formes⁴³ » renvoient aux personnages) y sont en perpétuel travail, en perpétuelles métamorphoses, mais dans un espace structurellement contraint. Cela se traduit principalement par l'enchâssement des instances de la perception au cœur de l'action dramatique et, par conséquent, par l'enchâssement des instances « formantes » de l'œuvre en train de se faire, de s'opérer elle-même sur scène. Selon le principe combiné du feuilletage et de la transparence, en effet, ces instances perceptives, avatars de la figure de l'artiste à l'œuvre, se superposent. Elles sont représentées, dans le cadre de l'action dramatique, par L'Auteur, L'Autoportrait, L'Ombre et la trinité Meyerhold-Stern-Jarema. Toutes forment, par leur combinaison mouvante, une présence d'un ordre transcendant : l'instance auctoriale, c'est-à-dire Kantor.

C'est pourquoi, finalement, la présence réside autant dans ce qui est cédé que dans ce qui est scellé au moment de la réception du spectacle⁴⁴. Elle est aussi ce qui reste quand tout a disparu. Le contexte tragique de la représentation d'*Aujourd'hui*

• 41 – C'est une idée confirmée par les propos de Kantor : « Les situations théâtrales et ma méthode pour faire agir les acteurs effacent cette distance conventionnelle entre l'objet considéré comme mort et la créature humaine. C'est ma découverte ! C'est-à-dire la diminution, et même l'élimination, de la distance entre le monde l'objet et le monde vivant. Dans la convention... convention (rires), la matière, c'est quelque chose qui est mort. Or, pour moi, la matière est, elle aussi, spirituelle : il n'y a pas de distance entre la matière et l'esprit », in *Théâtre/Public* n° 165-166, Gennevilliers, 2003, p. 70.

• 42 – DIDI-HUBERMAN G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1992, p. 168.

• 43 – « Toute forme est *formante* dans la mesure où elle se rend capable de *déformer* organiquement, dialectiquement d'autres formes déjà "formées" », *op. cit.*, p. 169.

• 44 – Cette présence paradoxale : « [...] relève autant d'un effet de rémanence que d'une perception immédiate. Et si on peut la caractériser par l'effort qu'il faut faire pour "cesser de regarder", on peut aussi bien la définir par l'effort qu'il faut faire pour cesser de se souvenir » ; MAURIN F.

c'est mon anniversaire permet à l'idéal du théâtre selon Kantor d'être atteint : il devient l'espace des fantômes, des spectres, des morts qui « reviennent vraiment » de l'au-delà. Cependant, pour qu'un tel charme opère, il faut auparavant, comme on l'a souligné, que l'auteur ait œuvré avec la nette conscience que « l'image de la présence, l'imaginaire qu'elle met en branle, dépasse en puissance la réalité de l'être et sa perception en acte⁴⁵ ». Il faut donc qu'*Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, dans la continuité de *Je ne reviendrai jamais*, ait exhibé une architecture de l'évincement du moi, tenant à la fois du « tombeau de l'artiste » et de l'oblitération du sujet.

Bibliographie

- BARTHES R., « L'effet de réel », *Communications*, n° 11, mars 1968. Voir BARTHES R., *Œuvres complètes*, tome II, 1966-1973, Édition établie et présentée par Éric Marty, Paris, Le Seuil, 1993.
- BIET C., « Théâtre », *Dictionnaire du corps*, Paris, PUF, 2007.
- BIET C., TRIAU C., *Qu'est-ce que le théâtre?*, Paris, Gallimard Folio, 2006.
- BRUNELLA E., « Présence et absence : Kantor sur la scène », KLUNSINSKAS J., MOSER W. (dir.), *Esthétiques et recyclages culturels*, Ottawa, Presses universitaires d'Ottawa, 2004.
- CHION M., « Comment tourner autour d'un objet sonore », SZENDY P. (dir.), *L'écoute*, Paris, L'Harmattan, IRCAM-Centre Georges Pompidou, 2000.
- CHION M., *La voix au cinéma*, Cahiers du cinéma, Essais, Paris, Éditions de l'Étoile, 1982.
- DIDI-HUBERMAN G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1992.
- DOBROWOLSKI T., *T. Kantor.2, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 18, Paris, Éditions du CNRS, 1993.
- DUVIGNAUD J., GRÜND F., « Réponses à onze questions », *Internationale de l'Imaginaire*, printemps 1989.
- FARCY G.-D., « Du singulier au pluriel », FARCY G.-D., PRÉDAL R. (dir.), *Brûler les planches. Crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretemps, 2001.
- FOUCAULT M., *Les mots et les choses, Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1966.
- KANTOR T., « Grande digression théorique », *T. Kantor.2, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 18, Paris, Éditions du CNRS, 1993.

« Performance et punctum », FARCY G.-D., PRÉDAL R. (dir.), *Brûler les planches. Crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretemps, 2001, p. 224.

• 45 – MAURIN F., « Performance et punctum », *op. cit.*, p. 213.

- KANTOR T., « Manifeste du théâtre zéro. Rapport : Théâtre-drame », KANTOR T., BABLET D., *Le Théâtre de la mort* (XE « Kantor : Le Théâtre de la mort »), Lausanne, L'Âge d'Homme, 1985.
- KANTOR T., UBERSFELD A., « Kantor présent », *Théâtre/Public*, n° 39, Gennevilliers, 1981.
- LACAN J., *Le Séminaire*, « Livre XI, Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse », Paris, Le Seuil.
- LAPLANCHE, PONTALIS, *Vocabulaire de la psychanalyse*, LAGACHE D. (dir.), Paris, PUF [1967], 1984.
- MALABOU C., « Jacques Derrida », *Dictionnaire des philosophes*, Paris, Albin Michel, 2006.
- MAURIN F., « Performance et punctum », FARCY G.-D., PRÉDAL R. (dir.), *Brûler les planches. Crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretemps, 2001.
- MOLINIÉ G., « Prosopopée », AQUIEN M., MOLINIÉ G., *Dictionnaire de rhétorique et de poétique, Encyclopédies d'aujourd'hui*, Paris, La Pochothèque, Le Livre de poche, 1996.
- NORMAN S. J., *T. Kantor.2, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 18, Paris, Éditions du CNRS, 1993.
- PARRET H., *La voix et son temps*, Bruxelles, De Boeck Université, 2002.
- PICON-VALLIN B., « Registres de présence de l'acteur en scène », FARCY G.-D., PRÉDAL R. (dir.), *Brûler les planches. Crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretemps, 2001.
- SCARPETTA G., « La fontaine de la mémoire », « Tadeusz Kantor le survivant de Cracovie », *Art Press*, Numéro Spécial, Paris, 1989.
- SCHULZ B., « Le Traité des mannequins », in *Les Boutiques de cannelle*, Paris, Gallimard, 1992.
- SKIBA-LICKEL A., « L'acteur dans le théâtre de Tadeusz Kantor », *Bouffonneries*, n° 26-27, 1991.
- UBERSFELD A., « Kantor ou la parole de la mort », *Le théâtre et la cité. De Corneille à Kantor*, Association internationale de sémiologie du spectacle, 1991.

Disparition de l'acteur et « chair » des masques : de la scène à la synthèse d'images

Disparition de l'acteur et prolifération des doubles sur la scène et à l'écran

La figure du « double » traverse l'histoire du théâtre, porteuse, à la fois, de tradition(s) et de contemporanéité si l'on pense, non seulement aux masques et marionnettes, mais aussi aux automates, robots, avatars, images numériques et autres artefacts qui ont investi les scènes¹. Cette figure du « double » me paraît être une forme paradigmatique qui thématise et met en scène la question de la « disparition », et cela au sens propre (l'acteur manipulateur de marionnette s'effaçant derrière son double) comme au sens figuré (la « présence humaine » se dissipant, par exemple, dans une accumulation technologique).

Pourtant, si l'humain devait « disparaître » des aires de représentation, c'est en principe au théâtre qu'il résisterait le plus longtemps à cette disparition. Mais, à l'évidence, on peut aussi inverser la proposition : n'est-ce pas précisément au théâtre que l'homme a depuis toujours joué avec l'opposition apparition/disparition (masques, marionnettes, castelet, coulisses, rideau...)?

Nous nous interrogerons ici sur l'impression de « chair » que peuvent procurer, sur un écran et sur une scène, ces « doubles » que nous ramènerons ici à la forme concrète et générale du masque. Cela suppose, d'une part, de préciser la notion de « chair », et d'autre part, de dire en quoi consiste un « masque », notamment lorsqu'il s'agit d'un masque numérique. Notre référence pour ce qui concerne la

• 1 – DIXON S., *Digital Performance – a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2007.

« chair » sera la phénoménologie de Merleau-Ponty, étendue à l'approche psychanalytique de l'image du corps.

La notion de « masque numérique » renvoie à l'ensemble des techniques permettant de produire des représentations graphiques des visages dans un code numérique et de les *synthétiser* dans un dispositif qui les rend « visibles » sur un support matériel (un « écran » au sens large). Cette visibilité s'adresse, selon les cas, à un spectateur, un utilisateur ou un visiteur : la présentation peut en effet avoir lieu, soit sous forme d'un film ou d'un spectacle ; soit sous forme d'un logiciel de visualisation qui permet à un utilisateur de les manipuler et d'y inscrire lui-même ses propres schémas d'action (exemple du jeu vidéo mais aussi de la conception assistée par ordinateur...) ; soit enfin sous forme d'une installation artistique.

En quoi ces masques numériques se différencient-ils d'autres « doubles » scéniques comme le masque de théâtre et la marionnette ? Peut-on proposer une comparaison entre des dispositifs qui, de prime abord, appartiennent à des secteurs et à des disciplines assez éloignés ? Comment s'en trouve affectée la sensation de « présence » éprouvée par le spectateur ?

Approche phénoménologique de la présence : la « chair » invisible du corps

Nous partons de la situation de face à face entre deux êtres humains. Ce face à face se démarque d'une simple *interaction* dans l'univers des choses, comme le souligne l'approche phénoménologique développée par Merleau-Ponty. La « face » n'est que l'aspect objectal du visage, et la présence que dégage celui-ci reste un phénomène intangible et invisible :

« On ne remarque pas assez qu'autrui ne se présente jamais de face. Même quand, au plus fort de la discussion, je "fais face" à l'adversaire, ce n'est pas dans ce visage violent, grimaçant, ce n'est pas même dans cette voix qui vient vers moi à travers l'espace, que se trouve vraiment l'intention qui m'atteint. L'adversaire n'est jamais tout à fait localisé : sa voix, sa gesticulation, ses tics, ce ne sont que des effets, une espèce de mise en scène, une cérémonie. L'organisateur est si bien masqué que je suis tout surpris quand mes réponses portent : le prestigieux porte-voix s'embarrasse, laisse tomber quelques soupirs, quelques chevrottements, quelques signes d'intelligence ; il faut croire qu'il y avait quelqu'un là-bas. Mais où ? Non pas dans cette voix trop pleine, non pas dans ce visage zébré de traces comme un objet usé. Pas davantage derrière cet appareil : je sais bien qu'il n'y a là que des "ténèbres bourrées d'organes"². »

• 2 – MERLEAU-PONTY M., *La prose du monde* (1952), Paris, Gallimard, 1969, p. 185.

Cette différence phénoménologique entre « face » et « visage » tient à la corporéité des deux êtres en présence. Mais de quel « corps » s'agit-il ? Non pas du corps scientifique, fonctionnel ou cognitif. Le corps phénoménologique est immergé dans un tout englobant qui enveloppe aussi bien moi-même qu'autrui, dans un « entrelacs » qui fait de l'un le *double décentré* de l'autre : « Le corps d'autrui est devant moi [...] il est comme une réplique de moi-même, un double errant, il hante mon entourage plutôt qu'il n'y paraît. » Ce lien à un « double errant » tient à ce que tout être humain est plongé corporellement dans le monde sensible.

La « chair », telle que la conçoit Merleau-Ponty, est l'*épaisseur* phénoménologique de notre être corporel, qui nous plonge au cœur des choses : « L'épaisseur du corps, loin de rivaliser avec celle du monde, est au contraire le seul moyen que j'ai d'aller au cœur des choses, en me faisant monde et en les faisant chair³. » Cette plongée s'opère par l'*entrelacement* en nous de deux ordres hétérogènes, celui du visible (l'objet) et celui de l'invisible (le sujet) :

« Nous disons donc que notre corps est un être à deux feuillets, d'un côté chose parmi les choses, et par ailleurs, celui qui les voit et qui les touche ; [...] il réunit en lui ces deux propriétés, et sa double appartenance à l'ordre de l'"objet" et à l'ordre du "sujet" nous dévoile entre les deux ordres des relations très inattendues⁴. »

Merleau-Ponty s'appuie métaphoriquement sur la figure du chiasme pour rendre compte de cette continuité phénoménale entre les deux ordres du visible – objet – et de l'invisible – sujet – : « Le corps senti et le corps sentant sont comme l'envers et l'endroit, ou encore comme deux segments d'un parcours circulaire, qui, par en haut, va de gauche à droite, et, par en bas, de droite à gauche, mais qui n'est qu'un seul mouvement dans ses deux phases⁵. »

La « chair » suppose la sensation troublante de se sentir regardé par les choses. Il ne s'agit pas pour autant d'une relation de « sympathie » telle que la concevaient David Hume et Adam Smith. Ce regard que je sens sur moi n'est pas un simple reflet, qui recueillerait en lui ce que j'y mets de moi-même par une simple circulation des signes. Il est un *regard* qui revient vers moi, qui transforme mon expérience :

« Nous n'avons plus seulement devant nous le regard sans prunelle, la glace sans tain des choses, ce faible reflet, ce fantôme de nous-mêmes, qu'elles

• 3 – MERLEAU-PONTY M., *Le visible et l'invisible* (1959), Paris, Gallimard, 1964 ; coll. « Tel », 1979, p. 176.

• 4 – *Ibid.*, p. 178.

• 5 – *Ibid.*, p. 180.

évoquent en désignant une place parmi elles d'où nous les voyons : désormais, par d'autres yeux nous sommes à nous-mêmes pleinement visibles⁶. »

Cet « entrelacs » charnel du visible et de l'invisible annonce la conception lacanienne du corps en tant que « symbolique incorporé ». Si l'« autrui » de Merleau-Ponty n'est pas tout à fait l'« Autre » de Lacan, ils ont en commun de pointer l'ordre symbolique, notamment le langage – grand *invisible* qui s'incarne dans le corps sous la forme de la parole, et qui est agissant dans la relation inter-humaine et ses pulsions. Par ailleurs, la distinction essentielle proposée par F. Dolto entre la notion de « schéma corporel » et celle d'« image du corps » permet aussi de prolonger le concept de « chair » dans la perspective qui nous intéresse ici : « Le schéma corporel, qui est abstraction d'un vécu du corps dans les trois dimensions de la réalité, se structure par l'apprentissage et l'expérience, alors que l'image du corps se structure par la communication entre sujets et la trace, au jour le jour mémorisée, du jouir frustré, réprimé ou interdit⁷. »

La « chair » des masques dans les dispositifs spectaculaires

Qu'en est-il, dans cette perspective phénoménologique, de l'interaction entre l'acteur et le spectateur ? La distinction faite par Merleau-Ponty entre « face » et « visage » est-elle pertinente et utile lorsqu'on aborde le dispositif du spectacle ? Nous apprend-elle quelque chose sur les « doubles » qui s'y trouvent mis en scène, en lieu et place de l'acteur « vivant » ? On notera au passage que le « masque » est un fait théâtral quasi universel : qu'il s'agisse de codes de jeu, de mimiques, de « distanciation », de « personnage », ou de masque au sens propre, dans le kabuki ou la commedia dell'arte, ou encore de la marionnette, la question du « masque » au sens large se pose a priori dans tout dispositif scénique. L'acteur en tant que « personne » tend à « disparaître » derrière un « double ». C'est le cas bien sûr également au cinéma et, plus encore, dans le cinéma graphique où les personnages sont des doubles apparemment autonomes, détachés de l'acteur humain – dessin animé, images de synthèse, jeu vidéo.

Nous pouvons partir à nouveau de la « face » telle que Merleau-Ponty la décrit. Un personnage masqué s'avance vers nous, grimaçant ou menaçant, depuis l'acteur de la tragédie antique jusqu'à la locomotive des frères Lumière surgissant dans la gare de La Ciotat et au fameux Dark Vador dans *La guerre des étoiles*. Ce sont là des « effets », nous dit Merleau-Ponty – les effets spéciaux de l'univers du

• 6 – *Ibid.*, p. 186.

• 7 – DOLTO F., *L'image inconsciente du corps*, Paris, Le Seuil, 1984, p. 23.

spectacle. Le personnage archétypique dont il s'agit a le caractère d'un masque, d'une « face » tantôt redoutable tantôt risible. Mais le spectateur perçoit qu'il y a, « un peu derrière » ces faces qui s'adressent à lui, une présence « non localisable », de sorte que « la place du visage dans le phénomène théâtral est paradoxale : s'il y est présent, et même bien présent, c'est en tant que pôle invisible⁸ ».

Si la « face » est l'aspect objectal et matériel du « masque », la « chair », en tant que rencontre phénoménale entre acteur et spectateur, doit être appréhendée au-delà de la dimension technique du dispositif. Mais il convient de ne pas éluder pour autant le dispositif lui-même. La face matérielle n'explique pas la sensation de « chair », mais celle-ci suppose celle-là. Nous allons donc suivre cette méthode, dans le cas du théâtre de masque, du théâtre de marionnette, puis dans le dispositif du « cinématographe » en son origine, et enfin, dans le cas des personnages de synthèse numérique.

Acteur escamoté et jeux du visible/invisible au théâtre

Le masque de la tragédie antique est l'objet tutélaire qui concentre la question du regard. Objet à la fois figé et mobile, présent et absent, autour duquel gravitent les corps perceptifs de l'acteur et du spectateur. Rappelons ici, après Françoise Frontisi-Ducroux, que le mot *prosopon* en grec ancien désigne à la fois le visage et le masque comme une seule et même chose, car « le voir n'étant pas séparé de l'être vu⁹ », on ne distingue pas le *sujet* qui voit et l'*objet* vu. Mieux encore, « le visage des Grecs ne dissimule pas, il n'abrite ni ne renferme rien. Il n'est pas comme le nôtre cette enveloppe de peau qui préserve, derrière la clôture des paupières, les secrets de la vie intérieure¹⁰ ». La conséquence sur la pratique théâtrale est pour le moins inhabituelle pour l'Européen moderne : « Il faut considérer que le masque porté n'a pas pour fonction de cacher le visage qu'il recouvre. Il l'abolit et le remplace. Au théâtre, sous le masque dramatique, le visage de l'acteur n'existe pas¹¹. »

On peut faire ici une remarque qui n'est pas sans conséquences : c'est à partir des Romains que le masque (*persona*) devient un voile, et plus encore une « rhétorique scénique », qui dissimule le *vrai visage*, et cela moins en se faisant *écran* que *signe*, visuel et oratoire, qui se donne à décrypter publiquement¹².

• 8 – MERVANT-ROUX M.-M., *Art et frontalité. Scène, peinture, performance, Ligéia. Dossiers sur l'art*, XXI^e année, n° 81-82-83-84, Paris, 2008, p. 27.

• 9 – FRONTISI-DUCROUX F., *Du masque au visage – aspects de l'identité en Grèce ancienne*, Paris, Flammarion, coll. « Idées et recherches », 1995, p. 20.

• 10 – *Ibid.*, p. 39.

• 11 – *Ibid.*, p. 40.

• 12 – VOIR DUPONT F., *L'orateur sans visage (Essai sur l'acteur romain et son masque)*, Paris, PUF, Collège international de philosophie, 2000.

Ainsi, depuis la comédie romaine jusqu'à la comédie italienne du grand siècle, le masque est un code social destiné à amuser et à distraire ; il entraîne le spectateur à débusquer, derrière l'apparence des comportements, la vérité « universelle » de l'âme humaine.

Mais dans le masque tragique des Grecs, le *code* joue tout autrement. Le protagoniste entre masqué sur scène, il est le héros mort, fantôme qui prend la parole et nous entraîne dans son gouffre. Le jeu affirmé du simulacre est l'élément qui, tout à la fois, suscite une distance et fait surgir l'invisible : « À travers le jeu des masques, l'homme grec s'affronte à l'altérité. Altérité radicale de la mort dans le cas de Gorgô dont le regard pétrifiant plonge celui qu'elle subjugué dans la terreur et le chaos. Altérité radicale aussi pour le possédé de Dionysos¹³. » La voix de l'acteur tragédien envoûte ainsi les spectateurs et, portée par la musique, les emmène en une terre inconnue, voyage intérieur qui s'accompagne de la « catharsis » évoquée par Aristote.

Ainsi, le masque tragique est un exemple paradigmatique d'une *matérialité* qui rend sensible l'aire de perception : ce que nous voyons et entendons n'est pas « là », et l'on peut ressentir physiquement le registre de l'invisible. Le spectateur et l'acteur se perçoivent mutuellement par l'intermédiaire du jeu du masque, autour duquel se noue l'entrelacs des regards. Il est le point focal où l'on ne peut voir que de n'avoir *rien à y voir*, ni autour ni derrière, car, autour et derrière, tout s'absente au regard du spectateur et s'absente au jeu de l'acteur.

Il est également intéressant de passer par un cas intermédiaire entre l'« acteur vivant » et le théâtre d'ombres : la marionnette. Ici la disparition de l'acteur en chair et en os, ou plus précisément son *escamotage*, nous fournit un autre exemple où peut se concentrer et s'incarner la pulsion du regard. Le phénomène est là encore paradoxal, puisque l'on serait d'abord tenté de ranger la marionnette sous la catégorie de l'*objet*, dont le spectateur n'aurait qu'à décrypter les signes ostentatoires. Mais si l'art de la marionnette se réduisait à un simple jeu de visibilité de l'objet, il n'aurait pas autant fasciné, au point que certains hommes de théâtre importants ont pu souhaiter la voir remplacer les acteurs vivants (Kleist, Maeterlinck, Craig, Kantor).

L'acteur escamoté et la « chair » de la marionnette

Le spectacle de marionnettes est un jeu de simulacre qui *soustrait* l'acteur humain en lui substituant un « double », *presque* plus humain que lui, qui s'anime et prend vie. L'acteur/manipulateur convoque sur la scène, non pas tant le registre

• 13 – VERNANT J., FRONTISI-DUCROUX F., « Divinités au masque dans la Grèce ancienne », ASLAN O. et BABLET D. (dir.), *Le masque – du rite au théâtre*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Arts du spectacle », 1985, p. 19-26.

du visible (l'objet marionnette) que celui de l'invisible (fils de la marionnette, impression d'apesanteur, ou, dans le bunraku, *koken* voilés, voix-off du *tayû*, sonorité du *shamisen*...). Cet art *du retrait* confère à la marionnette un « supplément d'âme » par rapport à la plupart des *acteurs vivants* :

« Un acteur sur une scène représente un autre homme, mais il n'est pas en mesure de représenter l'homme en soi, car il est lui-même un homme. La poupée, elle, n'est pas un être vivant, ce qui lui permet de représenter l'homme dans toute l'acception du terme avec une intensité et une force que ne saurait lui donner un acteur de chair¹⁴. »

Ariane Mnouchkine a pleinement joué de cette équivoque entre l'animé et l'inanimé, dans *Tambours sur la digue*. Dans ce spectacle ce sont des acteurs qui jouent les marionnettes *bunraku*, tandis que, derrière eux, le *koken* (manipulateur), se tient à la fois voilé et à *vue* : « Les *koken* au regard rivé sur leurs créatures suivent sous leur voile noir les mouvements des acteurs vivants qui les entraînent souvent, mais ce sont eux qui les soutiennent pour les entrées et pour les sorties, où les poupées perdent progressivement l'énergie du jeu qui les a animées pour redevenir matière inerte, pur objet¹⁵. » Un travail spécifique est ici demandé à l'acteur-marionnette, qui doit apprendre à se faire *figure inanimée* et à prendre en charge sa propre réification : « Il y a un oubli de soi à acquérir, soit pour laisser la place au masque, soit pour que la place se remplisse des événements et des choses¹⁶. »

Le spectateur est pris dans un jeu du visible et de l'invisible, qui le sidère et le « touche » au plus près, lui donnant à *voir* et à *lire* dans la marionnette – qu'il perçoit comme un double extériorisé, mis à nu, de ce qu'il est lui-même, confusément, en sa propre chair :

« La marionnette est extériorisation de la marionnette intérieure que nous sommes. Intérieurement nous sommes des êtres démultipliés, compliqués, articulés. Les personnes sociales que nous nous obligeons d'être sont des simplifications identificatoires et illisibles, des écrans opaques, des boucliers. La marionnette est un livre ouvert. La marionnette est innocente absolument, quels que soient ses faits ou méfaits : elle est montrée, lisible à l'œil nu¹⁷. »

• 14 – OBRAZTSOV S., « L'art de la marionnette », cité dans PLASSARD D., *Les mains de lumière, anthologie des écrits sur l'art de la marionnette*, Charleville-Mézières, Institut international de la Marionnette, 1996, p. 270.

• 15 – PICON-VALLIN B., « À la recherche du théâtre – Le Soleil, de *Et soudain des nuits d'éveil à Tambours sur la digue* – Les longs cheminements de la troupe du Soleil », *Théâtre/Public*, n° 152, mars-avril 2000, p. 10.

• 16 – BELLUGI D., « Un acteur concret », FÉRAL J., *Trajectoires du Soleil*, Paris, Éditions Théâtrales, 1998, p. 154-163.

• 17 – CIXOUS H., « Le théâtre surpris par les marionnettes », site du Théâtre du Soleil, « Le bacausoleil », Paris, 1999.

On joue ainsi subtilement, dans l'art du *bunraku*, à la fois sur les « signes », les conventions de jeu et de représentation, mais aussi, en même temps, sur la sensation prégnante de l'intangible, qui sollicite fortement le regard et l'ouïe du spectateur (d'autant plus que la voix, elle aussi, est découplée, les récitants – chanteurs et musiciens opérant côté cour de la scène).

Avec la marionnette, la possibilité d'escamoter l'acteur, de le rendre moins *nécessaire*, amène une remarque aussi embarrassante que cruciale : la « chair », au théâtre, ne tient-elle pas autant à la corporéité du spectateur, installé face à ces objets/images scéniques, qu'à celle de l'acteur/masque ? Cet accent mis sur le corps du spectateur ne doit pas pour autant nous dispenser de préciser le problème de la disparition de l'acteur : en fait il est seulement *escamoté*, il reste dans l'ombre, faisant corps avec sa marionnette, faisant « chair » avec le spectateur. À ce point, nous pouvons rejoindre Merleau-Ponty : cet acteur *escamoté* ne *disparaît* jamais tout à fait dans le néant ; *il est d'autant plus présent qu'on le voit moins*.

C'est donc le fait que le spectateur soit pris corporellement dans un entrelacs du visible et de l'invisible, du regard et du tactile, par lequel un dédoublement a lieu, qui donne de la « chair » au spectacle *en train d'être vu* et qui transforme le regard en un *toucher* : « Puisque la vision est palpation par le regard, il faut qu'elle aussi s'inscrive dans l'ordre d'être qu'elle nous dévoile¹⁸. » L'approche phénoménologique de la « chair » nous invite ainsi à rompre la dissymétrie habituelle entre un sujet « actif » (l'acteur) et un sujet « passif » (le spectateur). Elle nous permet de considérer l'interaction acteur-spectateur dans la configuration globale où le « sujet », quelle que soit sa position, est impliqué corporellement : la position du *spectateur* et celle de l'*acteur* forment un entrelacs. Il nous semble nécessaire de *tenir ensemble* ces deux points de vue du spectateur et de l'acteur, en nous attachant à la tâche difficile de les *différencier* (même lorsqu'ils fusionnent en une même personne) sans pour autant les *opposer* ontologiquement – une tendance au long cours dans les arts du spectacle, depuis que les Romains ont inventé à la fois le vedettariat des acteurs et la rhétorique de communication à l'adresse du spectateur. Nous en déduisons du même coup que l'utilisation des « doubles » sur scène ne poserait pas tant la question d'une *disparition* de l'acteur que celle de son *escamotage*, comme l'illustre le cas limite de la marionnette. Qu'en est-il des acteurs virtuels, que l'on rencontre dans le cinéma de synthèse et le jeu vidéo ? S'agit-il ici d'une simple disparition, comme on peut le croire de prime abord ?

Pour répondre à cette question, nous allons nous intéresser à l'animation de cet acteur virtuel sur un écran, en particulier en ce qui concerne son « masque » qui

• 18 – MERLEAU-PONTY M., *Le visible et l'invisible* (1959), Paris, Gallimard, 1964 ; coll. « Tel », 1979, p. 175.

constitue la partie la plus complexe du dispositif. C'est en tant que « face » (au sens de Merleau-Ponty) que nous allons le considérer, pour tenter ensuite d'en appréhender la dimension phénoménale, c'est-à-dire la « chair » et l'interaction avec le spectateur. Mais il convient de remarquer tout de suite que l'acteur virtuel ne constitue en fait qu'une nouvelle étape dans l'histoire du cinéma, où la question de l'animation et de la synthèse d'image n'a pas cessé de se poser depuis l'origine du cinématographe. C'est donc à cette origine même que nous proposons de revenir d'abord.

Chair du masque à l'écran : la synthèse du mouvement au cinéma



Photographie 1 : Disque stroboscopique à roue dentée, *Le danseur*, 1833
© Joseph Plateau.



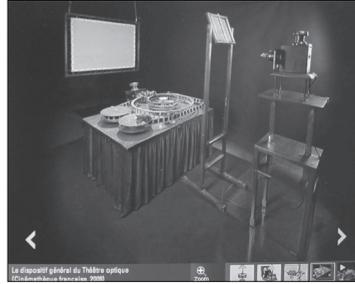
Photographie 2 : Enfant utilisant un dispositif à effet stroboscopique avec miroir (photographie XIX^e siècle).

Les travaux de Dominique Willoughby sur l'histoire du « cinéma graphique » ont montré que la « synthèse du mouvement par les images » est un phénomène esthétique et technique très vaste, dont les applications vont des disques stroboscopiques au « théâtre optique » du XIX^e siècle, puis au cinéma et au dessin animé, et enfin aux images de synthèse actuelles¹⁹. Il convient de faire remonter toutes ces applications à une même *invention maîtresse* (1833), qui constitue, au sens de Gilbert Simondon, une « essence technique » : l'invention simultanée du phénakistiscope (Joseph Plateau) et du disque stroboscopique (Simon Stampfer), à partir de l'expérience de la roue de Faraday²⁰. Le dispositif consiste à fabriquer une roue dentée, munie d'un certain nombre d'encoches entre lesquelles sont dessinées les

• 19 – WILLOUGHBY D., *Le cinéma graphique – une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*, Paris, Éditions Textuel, 2009.

• 20 – On peut visualiser le fonctionnement du phénakistiscope en consultant une animation qui est diffusée en ligne sur le site de Wikipedia, [<http://fr.wikipedia.org/wiki/Ph%C3%A9nakistiscope>].

différentes phases d'un mouvement (par exemple un danseur [photographie 1]); puis à placer ce disque sur un axe en face d'un miroir et à le mettre en rotation sur son axe. L'observateur se tient alors devant le disque en rotation et, par effet stroboscopique, il voit, à travers les encoches qui défilent devant son œil, l'image animée du danseur projetée dans le miroir (photographie 2).



Photographie 3 : Émile Reynaud, *Théâtre optique*, 1894

© Émile Reynaud, [http://www.cinematheque.fr/zooms/reynaud/index_fr.htm].

Entre les années 1830 et 1890 un grand nombre de dispositifs ont été créés à partir de ce même principe général d'*animation*. Ainsi, en 1876, Émile Reynaud a l'idée de remplacer le système du disque stroboscopique par un dispositif ingénieux permettant de faire défiler une longue bande flexible préalablement enroulée sur un rouleau dévideur et contenant un grand nombre d'images (photographie 3 ; photographie 14, planche VII). La série complète de ces images défile devant une cage intérieure en rotation, contenant elle-même un jeu de miroirs prismatiques. Chacune des images passe successivement devant une lanterne fixe et est traversée par un rayon lumineux qui se projette sur le prisme des miroirs tournants, créant par effet stroboscopique une image animée. Il suffit alors de capter cette image animée sur un miroir fixe, qui la renvoie au foyer d'un objectif, lequel, à son tour, la transmet sur un écran externe²¹. Le procédé du praxinoscope est, dans son principe, quasi identique au procédé cinématographique « définitif » qui sera mis au point quelques années plus tard, avec cette fois-ci des images photographiques.

Par-delà les différences de procédé et les nombreuses variantes de réalisation qui ont été expérimentées tout au long du XIX^e siècle, Dominique Willoughby met en évidence le *processus général* qui permet, depuis l'invention originelle en

• 21 – Une très belle démonstration animée du Praxinoscope est proposée sur le site de la Cinémathèque de France, [http://www.cinematheque.fr/zooms/reynaud/index_fr.htm], à la suite de l'exposition « Lanterne magique et film peint – 400 ans d'histoire du cinéma », organisée d'octobre 2009 à mars 2010.

1833 jusqu'aux dispositifs actuels du cinéma, d'animer une image. Ce processus consiste à combiner deux principes fondamentaux : un principe d'*analyse* du mouvement qui se traduit par l'*inscription matérielle d'une série d'images fixes* sur un support (alignement de dessins ou de photographies sur un disque ou une bande flexible), et un principe de *synthèse* du mouvement qui est mis en œuvre par un système optique à effet stroboscopique. Le dispositif d'ensemble aboutit à produire visuellement l'« image animée » que Dominique Willoughby caractérise comme étant une « zone esthétique immatérielle, mais bien réelle, de la sensation de mouvement²² ». Détaillons un peu en quoi consiste cette analyse/synthèse du mouvement, afin de la rapprocher de la question de la « chair » élaborée par Merleau-Ponty.

Il faut considérer en premier lieu la matérialité de la « série d'images » : figures disposées de façon circulaire sur le disque de Plateau/Stampfer, ou plus tard sur les bandes flexibles d'Émile Reynaud (1876), puis enregistrements photographiques dans le film de cinéma. Aujourd'hui les images numériques, plus complexes à appréhender dans leur *réalité visuelle*, supposent, elles aussi, des opérations graphiques permettant de créer des images et de synthétiser le mouvement. Nous y reviendrons plus loin.

En second lieu, il faut considérer le dispositif de synthèse du mouvement qui produit la *sensation* d'une « image animée » : phénakistiscope de Joseph Plateau (1833), praxinoscope d'Émile Reynaud, projecteur de cinéma, télescope électrique de Paul Nipkow (1884), écran cathodique à tube de la télévision, ou ordinateur. Chacun de ces procédés possède sa manière propre de produire la sensation du mouvement, mais celle-ci repose toujours sur l'imperfection de l'œil humain, et en particulier le phénomène de la persistance rétinienne.

À y regarder de plus près, les deux principes d'inscription graphique et de synthèse du mouvement sont toujours étroitement liés : la possibilité de passer d'une série d'images fixes à un mouvement fluide et naturel suppose une connaissance analytique du mouvement lui-même. Par exemple, dans les disques stroboscopiques, chaque image statique représente une *phase* précise du mouvement (photographie 1). Réciproquement, l'enregistrement par une caméra permet d'analyser une séquence image par image, comme l'avaient montré les chronophotographies d'Étienne-Jules Marey utilisant son « fusil photographique » (1880). La création graphique suppose donc une analyse rigoureuse du mouvement, et non pas seulement une attention portée à l'expressivité de l'image par elle-même.

L'illusion de la vie que procure la synthèse du mouvement est un *phénomène* visuel, que D. Willoughby qualifie de « zone esthétique immatérielle »

• 22 – WILLOUGHBY D., *op. cit.*, p. 18.

de l'apparition. Cette « zone » qui, au cinéma, se matérialise sur un « écran » pour s'inscrire dans l'esprit du spectateur, peut-elle être comparée à la scène de théâtre? Peut-on repérer, entre le spectateur et l'*image animée*, ce phénomène de la « chair » que nous avons décrit plus haut dans le cas du spectacle de marionnettes? La description que propose D. Willoughby, dans la mesure où elle permet une approche phénoménologique de l'image, nous aide peut-être à établir une telle analogie entre l'écran et la scène. La « zone esthétique et immatérielle d'apparition de l'image » renvoie, semble-t-il, à la question du « masque » au théâtre : d'un côté, le masque écranique est une zone/écran, à la fois virtuelle et réelle, produite par la synthèse du mouvement ; d'un autre côté, le masque scénique est, lui aussi, un lieu où s'articulent le virtuel (la fiction) et le réel (l'acteur). Nous avons vu que le masque, mis en jeu par l'acteur, est plus qu'un objet. De même de la marionnette. Ces « doubles » sont des lieux où *s'entrelacent* le regard du spectateur et l'être-là de l'acteur escamoté.

Peut-il en aller de même avec un écran? Le spectateur se sent-il vu par l'image animée qui prend vie dans la « zone esthétique immatérielle » de son apparaître? Dans le cas du cinéma d'acteur vivant, il semble que ce phénomène de la « chair » soit souvent perceptible dans l'expérience de celui qui regarde. Si tel n'était pas le cas, comment expliquer le sentiment d'intimité que peut éprouver le public avec tant de stars du grand écran? Mais en va-t-il encore ainsi avec le « masque numérique », où l'acteur semble plus qu'escamoté – effacé? Examinons le processus de réalisation du visage numérique, pour identifier plus précisément de quelle façon s'opère la « disparition » de l'acteur.

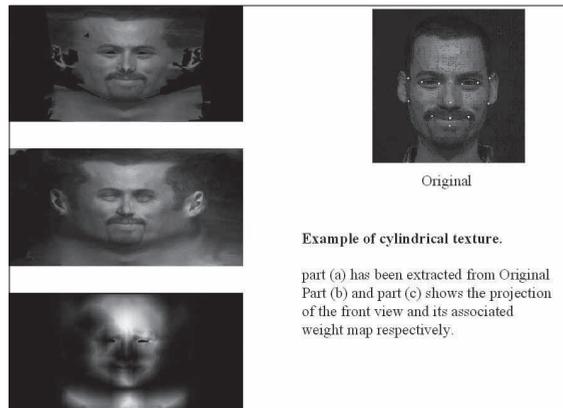
La simulation numérique du visage humain : texture, signes, rites

Comme dans les autres techniques que D. Willoughby rassemble en une même *essence* sous l'appellation « cinéma graphique », la *synthèse numérique* des images nécessite au préalable des opérations de création graphique. Mais ce qui est différent avec le numérique, c'est qu'on ne peut plus différencier matériellement l'analyse et la synthèse : on ne part plus d'une « série d'images fixes », qui précéderait la phase de synthèse comme dans le cas du cinéma, mais de plusieurs modèles qui combinent analyse et synthèse à chaque étape. Le principe général est bien toujours le même – il s'agit de synthétiser une image animée – mais les détails de réalisation passent par d'autres formes d'hybridation.

Ainsi, l'étape de *maillage* du visage combine étroitement le travail analytique de saisie de points et de segments géométriques représentatifs, et des opérations

de synthèse des lignes et des surfaces qui mettent en œuvre des fonctions mathématiques et des algorithmes de calcul.

De même, dans l'étape de « texture mapping », l'une des possibilités est de créer un modèle hybride, à partir de photographies d'un visage réel, qui sont ensuite *mappées* (plaquées) sur un système de coordonnées cylindriques puis « collées » sur le maillage 3D. Le résultat intermédiaire de ce « placage de texture » produit, au passage, un étrange masque, aux allures quelque peu fantomatiques, qui est en soi intéressant à *regarder* : on a là un bon exemple, tout à fait théorique, de ce que pourrait être une peau dans un univers cylindrique sans aucune profondeur, d'où le « corps » aurait entièrement disparu (photographie 4).

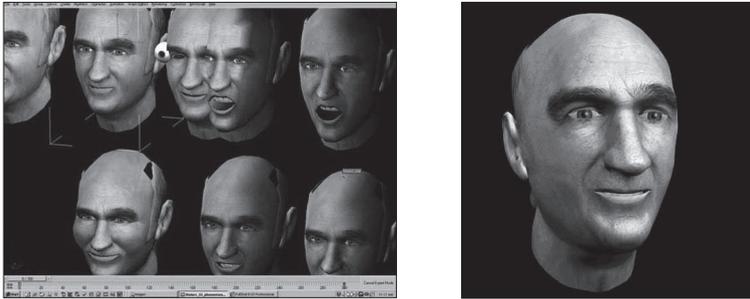


Photographie 4 : « Modeling and animating realistic faces from images - Texture mapping phase », Pighin, Szeliski, Salesin, 2002, p. 11 [http://projects.ict.usc.edu/animation/publications/ijcv.pdf].

Dans le principe, on retrouve donc une configuration analogue à celle des « images fixes » du cinéma et du dessin animé. À condition de voir qu'il ne s'agit plus d'une « série d'images fixes » bien identifiables, mais plutôt d'un *système graphique calculatoire*, doté d'un grand nombre de propriétés mathématiques et physiques qui permettent de modéliser l'image de ce masque et sa présentation spatiale. En ce sens, on tend à remplacer le terme « animation » par celui de « simulation ».

On peut ensuite *simuler l'animation* du masque et lui donner des « expressions » censées rendre compte des émotions, ce qui implique d'intégrer différents niveaux de connaissances : anatomie des structures musculaires, histologie des tissus, propriétés mécaniques de la peau, des muscles et des articulations, géométrie et cinématique du squelette facial, psychologie des « expressions faciales ». À cela on peut ajouter les techniques de traitement linguistique et de synthèse vocale, par

exemple pour synchroniser le mouvement des lèvres et des yeux avec la voix dans les dispositifs de type *Embodied Conversational Agents*²³. Ainsi, des visages artificiels deviennent peu à peu capables de dialoguer avec un interlocuteur humain en temps réel, sans que celui-ci sache avec certitude s'il y a quelqu'un « derrière » ou si c'est la machine seule qui lui répond. Dans son installation *Prosthetic Head* (photographie 5 [a, b]), l'artiste Stelarc a joué avec ces ambivalences.



Photographie 5 (a, b) : « *Prosthetic Head* », Stelarc
[\[http://v2.stelarc.org/projects/prosthetichead/index.html\]](http://v2.stelarc.org/projects/prosthetichead/index.html).

La simulation du visage, pour être intelligible, ne peut donc en aucun cas se limiter à sa *visibilité* (ce qui a toujours été le cas depuis les origines de la peinture). Il faut lui adjoindre une connaissance sémiologique du visage pour donner de la *lisibilité* à ses formes. Cela suppose aussi de s'intéresser au *contexte* d'expression de ces visages. La psychologie anglo-saxonne s'est ainsi intéressée aux « informations que véhicule une expression faciale », et à la façon dont « les individus et les groupes se différencient dans l'expression faciale de leurs émotions²⁴ ». Une nomenclature des « mouvements faciaux », nommée FACS (*Facial Action Coding System*), établie à la fin des années 1970, a été élaborée à partir de ces travaux²⁵ ; elle est aujourd'hui utilisée dans les logiciels dits d'« analyse automatique des visages » et de « décodage » des expressions :

-
- 23 – Voir BÉRAR M., BAILLY G., CHABANAS M., DESVIGNES M., ELISEI F., ODISIO M., PAHAN Y., « Towards a generic talking head », HARRINGTON J., TABAIN M. (dir.), *Towards a better understanding of speech production processes*, New York, Editors, Psychology Press, 2006, p. 341-362 ; Voir également BAILLY G., PELACHAUD C., « Parole et expression des émotions sur le visage d'humanoïdes virtuels », in *Traité de la Réalité Virtuelle*, Fuchs-Moreau, vol. 5, Paris, Presses de l'École des Mines, avril 2009.
 - 24 – EKMAN P., « Facial expression and emotion », *American Psychologist Journal*, vol. 48, n° 4, Washington, avril 1993, p. 384-392.
 - 25 – EKMAN P., FRIESEN W. V., « Facial action coding system », Palo Alto, Consulting Psychologists Press, 1978.

« FACS is designed by observing stop – motion video and considered to be the most popular visual representation for facial expression recognition²⁶. » Ces approches psychologiques remontent à l'étude des comportements humains, en vogue au XIX^e siècle, et notamment les études photographiques de Guillaume Duchenne dans les années 1860. Plus largement, c'est par les rituels collectifs où les corps sont mis en scène, dans les sociétés traditionnelles, que ces psychologues ont cherché à traquer des « expressions-types » censées *réfléter* les émotions²⁷.

On n'oublie pas non plus que la peinture, la comédie, la pantomime, depuis l'antiquité jusqu'au cinéma burlesque et au dessin animé de Walt Disney, ont cultivé l'art d'« imiter les caractères » et de *donner à voir* aux spectateurs des expressions immédiatement compréhensibles. Cette lignée se poursuit de nos jours dans la robotique japonaise²⁸. Le système symbolique qui permet à la simulation numérique, comme à la peinture ou à la photo, de véhiculer des significations est donc historiquement lié au jeu d'acteur et aux pratiques rituelles ou artistiques du masque.

Mais, au-delà des codes et des jeux avec les signes, il faut considérer plus largement le visage dans ses dimensions anthropologiques. Rappelons, en particulier, que le masque, loin de se réduire à ses fonctions sociales, doit aussi être appréhendé en lien avec la situation existentielle de l'homme, en proie à des pulsions fondamentales, d'angoisse et de psychose, face aux dangers de son environnement naturel autant que de sa « nature » propre : « Le chamane et ses masques ont ainsi tracé au retour du refoulé le chemin à suivre, le sens de la survie, et la communauté entière masquée à son tour s'y embarque avec l'enthousiasme qui peut caractériser la levée d'une angoisse²⁹. »

Du régime de l'image animée au régime de l'objet simulé

Ces différents registres du masque (numérique, en l'occurrence) nous incitent à considérer que nous avons moins affaire à des « images » qu'à des « objets ».

-
- 26 – HONG P., WEN Z., HUAN T., « Real-time speech-driven face animation with expressions using neural networks », IEEE Transactions on neural networks, vol. 13, n° 4, 2002, p. 102.
 - 27 – IZARD B., IZARD C., « Play is the thing that brings it together », *Theory into Practice*, vol. 16, n° 3, Columbus, Ohio State University, juin 1977, p. 215-220.
 - 28 – À partir des travaux, dans les années 1970, de Mori, *The uncanny valley*, (Energy, 7(4), p. 33-35, 1970), trad. Karl Mc Dorman, Osaka, 2005. Cf aussi OZTOP E., FRANKLIN D., CHAMINADE T., « Human- humanoid interaction : is a humanoid robot perceived as a human? », Kyoto, ATR Computational Neuroscience Laboratory, 2005 ; Ainsi que MACDORMAN K., « Androids as an experimental apparatus : why is there an uncanny valley and can we exploit it? », Stresa, Italie, XVII annual conference of the cognitive science society, revue *Cognitive Science Society*, juillet 2005.
 - 29 – MAERTENS J.-T., *Ritologiques 3, Le masque et le miroir*, Paris, Aubier Montaigne, 1978, p. 58.

Ce que nous nommons ici « objet » est un concept majeur dans l'histoire de l'informatique, qui a été inventé dans les années 1970³⁰. Cette technique s'est généralisée dans tous les secteurs du développement logiciel à partir de la fin des années 1980, sous l'appellation « langages orientés objets » (en anglais, « *object oriented languages*³¹ »). Cette approche de la programmation a révolutionné l'interface homme/machine, en la dotant de propriétés graphiques permettant à l'utilisateur d'interagir de façon beaucoup plus « intuitive » avec l'ordinateur.

Les « objets » sont des briques logicielles qui visent à modéliser les objets du monde réel par des *attributs* et des *méthodes* qui rendent compte à la fois de leur structure interne et de leurs propriétés externes. Les premiers « objets » ont été des outils graphiques de base comme le curseur, les « fenêtres » et les « palettes d'outils » dans les logiciels de dessin et les logiciels d'édition de documents. Parallèlement à ces outils de base, les applications les plus emblématiques ont été les progiciels de CAO-DAO, qui permettent de modéliser, par exemple, une pièce mécanique, avec tous ses attributs (caractéristiques géométriques, propriétés mécaniques...). Aujourd'hui, on en voit une extension considérable et massive avec les personnages de synthèse dans les domaines du jeu vidéo et du cinéma, ainsi que dans les arts numériques (dont nous verrons plus loin un exemple).

On peut donc élargir le principe de la « synthèse image par image », propre au cinéma analogique, à celui de « synthèse d'objets virtuels ». En outre, au concept de « mouvement », inhérent au type de synthèse qu'opère le cinéma, on peut préférer la notion de « jeu » qui semble mieux caractériser la synthèse numérique (sans pour autant annuler la notion de mouvement). En ce sens, les objets/masques qui sont synthétisés à l'écran se produisent avec l'*apparence de l'autonomie* dans leur zone de visibilité, qui devient une aire de jeu spatiale, voire un « monde virtuel ».

Il faut encore préciser une autre différence qu'introduit le numérique. La « zone esthétique immatérielle » où se manifeste l'image pour le spectateur se produit toujours via un écran, mais il ne s'agit plus de la projection optique d'une *image animée* mais d'une série de procédés de visualisation qui n'ont plus grand-chose à voir avec l'intuition phénoménale, c'est-à-dire *optique*, de l'image : le balayage par déflexion magnétique dans le tube cathodique des anciens téléviseurs, où l'image était produite par le déplacement rapide d'un faisceau d'électrons sur une

• 30 – Ce fut d'abord le langage Simula au MIT dans les années 1960, puis l'invention de la notion de « programmation orientée-objet » par Alan Kay, au « Palo Alto Research Center » de Xerox. Voir Alan Kay, « The early history of Smalltalk », HOPL-II/4/93/MA, Palo Alto, USA, 1993; [<http://gagne.homedns.org/%7etgagne/contrib/EarlyHistoryST.html>].

• 31 – L'un des livres de référence est Booch, 1997. Pour un accès grand public à l'histoire de la « programmation orientée-objet ». Voir [http://en.wikipedia.org/wiki/Object-oriented_programming].

trame ; ou aujourd'hui le rafraîchissement d'une matrice de pixels commandés par transistors, dans les écrans LCD à matrice active³². Avec le numérique, il n'y a plus de *projection* lumineuse, mais un *affichage* d'informations. Cela suppose une étape de conversion, pour transformer la virtualité de l'image de synthèse en une réalité matérielle : calcul d'une matrice de pixels et affichage dans la structure, elle aussi matricielle, de l'écran.

Ayant précisé ces différentes caractéristiques de la construction de personnages virtuels, nous en venons à présent à la question de la comparaison avec le théâtre, en nous référant notamment au théâtre de marionnette. Nous allons considérer le cas du jeu vidéo, où un « utilisateur » interagit avec des « acteurs virtuels ». S'agit-il d'un dispositif de nature « spectaculaire », autrement dit l'utilisateur est-il « spectateur » ? Est-il « acteur » ? Est-il autre chose ? Que se passe-t-il entre lui et le « double » qui se manifeste à l'écran ? Nous verrons ensuite des exemples de « doubles » virtuels sur une scène théâtrale et dans une installation d'art numérique.

L'interactivité avec des acteurs virtuels dans le jeu vidéo : peut-on parler de « chair » ?

Il est fréquent de comparer le cas de la marionnette et celui du jeu vidéo. D'évidentes similitudes ont été soulignées par les praticiens entre, d'une part, le marionnettiste, d'autre part, le joueur/acteur qui interagit avec un personnage virtuel : « La souris de nos ordinateurs personnels, avec son fil électrique à la patte, relie la main à l'image sur l'écran, et de ce fait assure déjà une des fonctionnalités du fil qui relie la marionnettiste à sa marionnette³³. »

Mais la dimension purement objectale du personnage virtuel diffère de la marionnette, du fait que celle-ci « fait corps » avec un acteur en chair et en os, qui est le marionnettiste : « Alors que celui-ci réalise une communication corporelle de l'homme vers l'objet et de l'objet vers l'homme, le fil électrique de la souris ne réalise que la relation de l'homme vers l'objet³⁴. » Le personnage numérique serait-il donc une simple « face », au sens de Merleau-Ponty ?

Cette question fait intervenir un autre point de vue qui est celui du spectateur. L'utilisateur du jeu vidéo a un statut problématique, intermédiaire entre « acteur »

• 32 – Voir SZYDLO N., « Écrans à cristaux liquides : Technologies de fabrication », *Techniques de l'ingénieur*, vol. 2, n° E2520, Paris, 1997, [http://cat.inist.fr/?aModele=afficheN&cps_idt=15995257] (page consultée le 6 novembre 2010).

• 33 – LUCIANI A., « Du fil de la marionnette à la logique de l'informatique. Un nouvel art, une nouvelle maîtrise », *Images virtuelles*, revue *Puck*, n° 9, Charleville-Mézières, Institut international de la Marionnette, 1996, p. 65.

• 34 – *Ibid.*

et « spectateur ». Un statut hybride. Est-il l'un *et* l'autre? L'est-il alternativement? Simultanément? Ou bien n'est-il ni vraiment « acteur », ni « spectateur »? Et qu'en est-il de l'acteur qui sert de modèle dans le processus de conception du personnage virtuel (appelé souvent « acteur virtuel »)? La technique de « motion capture » dans le cinéma de synthèse (Cameron...) et dans le jeu vidéo tend à occulter cet acteur. Cependant n'est-il pas lui aussi perceptible, et donc d'une certaine façon « présent », lors de la représentation/projection? Nous voyons ici, à l'instar du théâtre de marionnette, se configurer une relation ternaire acteur/double/spectateur. Pourtant la technologie ne fait-elle pas « disparaître » l'acteur de ce dispositif, laissant le « double » seul et vide, réduit à une simple « face »?

Il faut ici se souvenir que la corporéité, chez Merleau-Ponty, n'est pas simplement matérielle, et surtout pas « objective », comme le philosophe le soutient : « l'erreur philosophique totale, c'est de croire que le visible est objectif³⁵ ». Le phénomène de l'« entrelacs » implique ce détail fondamental : le regard du regardant se *reboucle*, non pas sur un objet, mais sur « autrui », dont l'énigme réside précisément dans son absolue « invisibilité ».

Autrement dit celui qui regarde est vu, il se sent vu, il sent qu'autrui le voit, *mais*, autre point essentiel à noter, ce qui, en chacun, est « visible » pour l'autre (c'est-à-dire objet), *ne coïncide pas exactement* (objectivement) avec ce qui, en lui, voit et qui précisément est ce qui trouble l'autre qui lui fait face : « C'est toujours *un peu plus loin* que l'endroit où je regarde, où l'autre regarde, que se trouve le voyant que je suis³⁶. » C'est ce chiasme qui donne toute son importance et son intérêt au concept de « chair » : « Il n'y a pas coïncidence du voyant et du visible. Mais chacun emprunte à l'autre, prend ou empiète sur l'autre, se croise avec l'autre, est en chiasme avec l'autre³⁷. »

Dans l'appareillage du masque numérique, cette dimension de l'invisible ne retient guère l'attention des ingénieurs et infographistes. Ceux-ci s'intéressent surtout à la question de la précision des « visages », en restant sur le terrain de la « crédibilité » et du réalisme :

« Le soin apporté à la motivation des gestes faciaux, au contrôle et à la coordination des actions des divers muscles orofaciaux et des variations de géométrie et de texture de la peau qu'ils induisent, conditionne la crédibilité des humanoïdes virtuels chargés de donner chair à la parole et aux émotions calculées par le système d'interaction ou de communication³⁸. »

• 35 – MERLEAU-PONTY M., « Notes de travail », mai 1960, *Le visible et l'invisible*, op. cit., p. 306.

• 36 – *Ibid.*, p. 309.

• 37 – *Idem.*

• 38 – BAILLY G. et al., « Parole et expression des émotions sur le visage d'humanoïdes virtuels », op. cit., p. 187.

L'infographie cherche également à modéliser la sensation tactile, et à travailler sur l'« interactivité » avec l'utilisateur :

« One of our aims is to build a behavioral model based on tactile sensory input received at the level of skin from the environment. This sensory information can be used in tasks as touching objects, pressing buttons or kicking objects. For example at basic level, human should sense physical objects if any part of the body touches them and gather sensory information³⁹. »

On notera ici que les dispositifs de simulation numérique peuvent nous abuser sur la question du corps : en mettant en avant les notions d'immersion et d'interactivité, le discours de l'ère numérique s'adresse certes au corps de l'utilisateur, mais en un tout autre sens que celui de la phénoménologie et de la psychanalyse. C'est une approche cognitiviste qui est sous-jacente à l'interactivité. La dimension technologique du dispositif concerne essentiellement les sensations organiques. Les effets de réalisme qui sont visés (volumes, formes) et les sensations corporelles de l'utilisateur (équipement de capteurs et transmetteurs) sont liés aux fonctions biologiques du *schéma corporel*. Pour autant, si l'on considère les usages (commerciaux) de ces techniques, il est évident que la dimension matérielle et cognitive n'est pas seule en jeu : on ne peut pas nier une part centrale réservée au « désir » de l'utilisateur, ni à la dimension ludique de sa pratique.

La question de l'interactivité en informatique s'inscrit en fait dans le prolongement d'une longue tradition de l'histoire des arts et des techniques, où le rapport de l'homme à l'outil a été analysé comme un fait anthropologique majeur, depuis les travaux classiques de Leroi-Gourhan : « Tout au long de l'évolution des animaux et surtout des animaux supérieurs, le système nerveux moteur de la face et surtout celui de la main conservent une étroite coordination⁴⁰. » L'homme se constitue *dans et par* son rapport à l'outil, depuis l'invention du silex.

L'interaction avec un logiciel fait partie de cette construction et cela peut, bien sûr, avoir des conséquences sur l'homme de demain, entouré de toutes parts d'objets « virtuels ». Mais, la paléontologie depuis Leroi-Gourhan a insisté également sur la dimension symbolique qui se manifeste dans le rapport de l'homme à l'outil. Ce qui amène l'anthropologue à s'intéresser aux conditions sociales et religieuses de la technique et au registre du visuel. La question de la représentation, et en particulier du « sujet » qui est mis en scène sur un ustensile, un meuble ou la paroi d'une grotte est fondamentale : « Cette organisation des figures,

• 39 – THALMANN *et al.*, « How to create a virtual life? », Computer Graphics Lab, Swiss Federal Institute of Technology, Interactive CA, 1996, [<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.14.5585>] (page consultée le 7 novembre 2010).

• 40 – LEROI-GOURHAN A., *Préhistoire de l'art occidental*, Paris, Éditions Mazenod, 1971, p. 37.

en apparence semées au hasard sur les surfaces chaotiques des parois, est assez extraordinaire pour qu'il soit nécessaire d'en faire la démonstration avec quelques détails : c'est la seule voie qui conduise vers la pensée de ces hommes⁴¹. » Ainsi la dimension spectaculaire, incontournable dans l'histoire des arts et des techniques (art pariétal...), nous ramène à la problématique qui est la nôtre.

Parler de « chair », dans le dispositif qui place l'utilisateur face à des images de synthèse (qu'elles soient ou non interactives), suppose de dépasser la seule question de l'interactivité et de s'intéresser aux registres du « visible » et de l'« invisible ». *L'utilisateur* n'est pas la même chose que le *spectateur*, même si, bien entendu, l'un et l'autre peuvent coexister dans la même personne. L'utilisateur de jeu vidéo, en tant qu'il concentre son attention et son plaisir sur l'*objet* qu'il manipule, ne sent pas se *reboucler* son propre faire dans le regard d'un autrui toujours *invisible*. En ce sens on ne peut parler de « chair » à propos de l'interaction utilisateur/double.

Le phénomène de la « chair », en revanche, se manifeste avec le faire du marionnettiste, car comme on l'a indiqué à propos du *bunraku*, le registre du visible/invisible est mis en scène dans la corporéité même des participants, au-delà de la présence scénique du « double ». L'utilisateur de jeu vidéo, lui, n'est pas « entrelacé » dans l'énigme d'un autrui lorsqu'il interagit avec son avatar. S'il faut chercher une « chair » du masque numérique, ce n'est donc pas en se concentrant sur les performances de l'interactivité comme on le fait généralement à propos des jeux vidéo ou des applications médicales et militaires de ces masques⁴².

Cependant, autrui n'est-il pas tout de même « quelque part », derrière les masques numériques ? Qu'en est-il à cet égard des jeux dits « sociaux » ? Dans l'univers de *Second Life*, par exemple, le joueur numérique est « au-dessus » de son avatar, dans un rapport d'objet, et, *en même temps*, il sait que se trouvent d'autres joueurs « derrière » les avatars qu'il « rencontre ». C'est, en ce sens, un rapport de socialisation qui s'établit, dans la mesure où il obéit à des codes de conduite : sur SL on ne doit pas interrompre un groupe, il faut respecter des règles de politesse. Pour autant, ce rapport se limite à un jeu social, voire psychologique : voyeurisme de visibilité/dissimulation.

Il ne s'agit pas là de la « chair » de Merleau-Ponty : la rencontre avec l'autre se fait sous le rapport de la dissimulation, selon des codes qui renvoient plus au masque de comédie qu'au masque de la Gorgone ou de Dionysos. Les mondes sociaux virtuels combinent le ludique, sur un mode souvent narcissique vis-à-vis

• 41 – *Ibid.*, p. 82.

• 42 – CRAVEUR J.-C. *et al.*, « Prédiction des performances d'un masque de protection sur combattants par Virtual Testing », université Paul Sabatier, Toulouse, direction générale de l'Armement, Giens, 2005.

de l'avatar, et le lien social au second degré avec les autres utilisateurs; mais il n'y a pas de « chair » sur SL, pas d'entrelacs du visible et de l'invisible, contrairement à l'art de la marionnette. Si l'on peut trouver une dimension artistique dans ces usages techniques, on peut en revanche difficilement parler d'« art du spectacle ». Le catalogue des jeux vidéo du commerce existants et l'examen synoptique de leurs scénarios confirment très largement cette analyse : *c'est seulement à un « utilisateur » qu'ils s'adressent, et pratiquement jamais à un « spectateur »*.

Deux exemples de « doubles » numériques installés en présence des spectateurs

Le masque numérique peut cependant tout à fait être « installé » dans des conditions de visibilité qui permettent de l'intégrer à part entière auprès des autres catégories de « doubles » que l'on trouve au théâtre (masque traditionnel, marionnettes...). Un certain nombre d'exemples montrent que ce type de masques, malgré la technologie qui les constitue et qui pourrait les tirer du côté de l'*appareil*, peut, du point de vue phénoménologique, se déployer dans le registre du visible/invisible et produire chez le « spectateur » des *effets de réel*, de familiarité et d'étrangeté.



Photographie 6 : Catherine Ikam, *Oscar*, Louis Fléri, 2003.

Catherine Ikam a ainsi proposé, à partir des années 1980, des installations dans lesquelles le visiteur évoluait en face de masques numériques qui s'animaient sur un écran et interagissaient en temps réel avec lui⁴³, mais avec une place centrale laissée

• 43 – On en trouvera une description plus complète dans BALLAY J.-F., « De l'interaction avec un clone au face à face théâtral », MERVANT-ROUX M.-M. (dir.), *Ligéïa. Dossiers sur l'art : Art*

au regard. Selon cette artiste, l'interaction que le dispositif permet entre le « visiteur » et le clone (par un système de capteurs) n'est pas simplement mécanique, elle est réalisée de manière à créer une « histoire de la relation avec le visiteur⁴⁴ ». Dans *Oscar* (2003), le visage artificiel tend vers une autonomie expressive qui en fait un interlocuteur fascinant, tantôt souriant, tantôt rêveur, tantôt ironique (photographie 6; photographie 15 [a, b], planche VIII). Le visiteur est spectateur.

Le masque, ici, n'est pas une simple copie. Le visiteur/spectateur est confronté au registre de l'invisible : ce qui a lieu n'est plus transparent, quelque chose lui échappe ; le comportement étrange de ce « masque » animé le renvoie à sa propre ambiguïté. Ce spectateur troublé pourrait même peut-être tomber amoureux, à l'instar du malheureux Nathanaël, dans *L'homme au sable*, le célèbre conte d'Hoffmann à partir duquel Freud a tiré la notion d'inquiétante étrangeté⁴⁵. Dans ce récit, le protagoniste tombe amoureux d'un automate ayant toute l'apparence d'une femme en chair et en os, et dont la « présence » le fascine jusqu'à en perdre la tête. Se jouant ainsi des frontières entre l'animé et l'inanimé, Catherine Ikam suscite chez le spectateur ce sentiment d'inquiétante étrangeté qui le renvoie à un « autre » occulté et insaisissable. Elle sollicite la dimension de l'invisible dans la relation que le visiteur entretient avec le masque numérique.

Un autre exemple rend sensible la « chair » des masques en créant cette fois-ci une « zone esthétique immatérielle » où fusionnent le masque théâtral classique et l'image vidéo : *Les Aveugles* de Maeterlinck, mis en scène par Denis Marleau en 2002 (photographie 16, planche VIII). Ce spectacle a été conçu de telle manière que le spectateur puisse faire l'expérience troublante de ne pas savoir s'il voit des acteurs en chair et en os, ou s'il voit « autre chose ». Mais quoi? De quoi y a-t-il « image »? On voit devant nous, à quelques mètres, le *même* visage d'un homme et le *même* visage d'une femme reproduits simultanément en 6 exemplaires à la fois identiques et autonomes : chacun d'entre eux parle et répond aux autres, formant ainsi un chœur de doubles. Où est « l'original »? Où sont les « copies »? Les « vrais acteurs », en chair et en os, sont-ils sur la scène, confondus avec leurs doubles? Est-on en présence d'un dispositif kaléidoscopique, permettant de dupliquer le « même », de donner simultanément plusieurs « apparences » de la même réalité? En créant ce dispositif, inspiré des *objets vidéo* de l'artiste Tony Oursler, Denis Marleau déclare son intérêt pour « ces notions d'absence et de présence.

et frontalité. Scène, peinture, performance, n° 81-82-83-84, Paris, XXI^e année, janvier-juin 2008.

• 44 – IKAM C., FLERI L., *Digital Diaries*, Blou (France), Monographic Éditions, 2007, [http://www.ubikam.fr/].

• 45 – FREUD S., *L'inquiétante étrangeté (Das Unheimliche)*, 1919), Paris, Gallimard, trad. F. Cambon, 1985, Édition Folio Bilingue, 2001.

Comment rendre, par exemple, un texte présent en travaillant sur l'absence de l'acteur, qu'il soit en scène ou non⁴⁶ ? »

La réalisation de ce dispositif a supposé plusieurs étapes de préparation : moulage du visage des deux « vrais » acteurs, puis fabrication de six masques identiques à partir de ce moule. Les acteurs ont ensuite été enregistrés à la vidéo, avec six partitions différentes pour chacun d'entre eux, afin de créer six personnages à la fois identiques et autonomes. Ces images sont finalement projetées pendant le spectacle *sur chaque masque*, ce qui leur donne l'apparence d'un chœur assemblé « ici et maintenant » sur la scène. La question de la « chair », dans ce dispositif, tient à la façon minutieuse d'envelopper le regard du spectateur dans la sensation étrange de « voir double » et de trouver « autrui » *partout* à la fois. Faire l'expérience « d'être saisi » comme regardant, tout en ayant l'impression que l'on est sous l'emprise d'une présence invisible. Ne comprenant ce qui lui arrive, le spectateur des *Aveugles* de Marleau est invité à se défaire des catégories « transcendantales » de l'espace et du temps, et à s'exposer au seul flux de sa perception – pour *y voir* quelque chose. Face à ces douze aveugles, il doit apprendre à déplacer son regard et éprouver charnellement le doute de ne pas savoir « où » se trouve cette énigmatique présence qui plane « un peu derrière » eux.

Le fait que Denis Marleau, avec *Les Aveugles*, s'amuse à « ouvrager » son dispositif à la manière d'un artisan inventif, plutôt qu'à rechercher une prouesse technologique en soi, nous aide à appréhender concrètement un continuum de possibilités créatrices qui peuvent exister entre la dimension artisanale du théâtre et la dimension plus industrielle des techniques numériques (au sens strict, il utilise la vidéo plutôt que le « numérique »). Cela nous rappelle en même temps que le « cinéma graphique » (pour reprendre le terme de D. Willoughby) a toujours été un domaine d'expression très riche, où l'on a pu voir se côtoyer des productions très artisanales (Grimaud, Miyazaki, Satrapi/Paronnaud...) et de grosses productions de type *blockbuster* (jusqu'au récent *Avatar* de James Cameron).

Interaction acteur-spectateur dans les dispositifs de « doubles », sur la scène et à l'écran

Nous avons vu que le « spectateur » et l'« acteur » sont deux *voyants invisibles* « entrelacés » dans une « chair », et donc réversibles potentiellement d'un point de vue phénoménologique. Cette relation d'entrelacs sollicite des dimensions inconscientes associées à leurs corporéités, plongées « au cœur des choses » : l'acteur

• 46 – Interview de Joëlle Gayot avec Denis Marleau, sur le site de Passion Théâtre, [http://www.passion-theatre.org/cgi-bin/pti_lol/spectacle/affiche/fiche.pl?id_planning=6375] (page consultée le 7 novembre 2010).

n'est pas un opérateur neutre qui se contenterait de manœuvrer des « doubles » (marionnettes...) à l'abri de tout regard ; la façon dont il *fait corps* avec ceux-ci est intimement liée au fait qu'il se sait regardé par un « autre ». De son côté, le spectateur confronté à des « doubles » en scène ne fait pas que voir des *objets* animés ; dans la mesure où « la vision est palpation par le regard⁴⁷ », il ressent la chose vue comme un « toucher » ; c'est que, par son corps propre, il est immergé dans l'« épaisseur » du dispositif (et non pas assis passivement en face de celui-ci comme on l'entend souvent dire).

En effet, pour qu'il y ait un *spectateur*, « il faut que celui qui regarde ne soit pas lui-même étranger au monde qu'il regarde⁴⁸ ». Par-delà les objets et les corps qui sont adressés à son œil *organique*, il ressent la « présence » de l'acteur dans la dimension de son invisibilité radicale, C'est-à-dire comme un voyant/vu insaisissable qui tient à la fois du « même » et de l'« autre », puisque : « Le corps d'autrui est devant moi – mais quant à lui, il mène une singulière existence : *entre* moi qui pense et ce corps, ou plutôt près de moi, de mon côté, il est comme une réplique de moi-même, un double errant, il hante mon entourage plutôt qu'il n'y paraît⁴⁹. »

Concernant les dispositifs de synthèse numérique, la question que nous avons soulevée peut s'exprimer ainsi : le regard trouve-t-il à s'incarner dans la « zone esthétique immatérielle », où le dispositif du cinéma rendait sensible une image animée, et où le théâtre de marionnettes donnait vie et chair à l'empire des choses ? La comparaison entre la pratique de la marionnette et celle du masque numérique nous amène à considérer, non pas tant l'interactivité d'un *utilisateur* avec des objets/masques, que la relation entre un *spectateur* et un acteur invisible – dont l'invisibilité ne tient pas à une simple *dissimulation* mais à l'*impossible visibilité* qui est celle de tout « autre ».

À la scène, un entrelacs se noue entre le spectateur et la marionnette, qui passe par le fil imperceptible du marionnettiste *escamoté*. Il est essentiel, comme on l'a vu à propos du masque et du *bunraku*, de ne pas confondre le *retrait* de l'acteur, et sa *dissimulation*. L'acteur reste « un peu derrière » sa créature, mais cela ne crée pas l'équivoque du « malin génie » envisagé par Descartes, ni celle des *avatars* numériques dans *Second Life*. Le retrait de l'acteur *bunraku* est « pure impassibilité », et c'est ce qui conditionne l'attention du spectateur sur la « zone esthétique immatérielle » où il ne sait pas tout à fait ce qu'il voit, sans pour autant se perdre en conjectures quant à l'*identité* de celui qu'il devine derrière le masque.

On peut ici rappeler une spécificité de la relation acteur/spectateur : le théâtre établit, comme on sait, une *coupure sémiotique* et donc une dissymétrie entre la

• 47 – *Ibid.*, p. 175.

• 48 – *Ibid.*, p. 175.

• 49 – MERLEAU-PONTY M., *La prose du monde* (1952), Paris, Gallimard, 1969, p. 185.

scène et les spectateurs, qui repose sur une convention partagée par tous, acteurs et spectateurs. Cette convention suffit-elle à distinguer radicalement un spectacle théâtral et une séance de jeu vidéo ? Il semble que non, car il existe aussi une convention de fiction dans ce dernier, tout comme au cinéma d'ailleurs. En revanche, ce que nous avons vu plus haut à propos de la « chair » nous a apporté un éclairage utile sur un point essentiel : la *coupure sémiotique* ne brise jamais la *continuité phénoménologique* qui relie dans un « entrelacs » et un « toucher » la triade acteur/double/spectateur. Au théâtre, la dimension phénoménale de l'expérience du spectateur et de l'acteur n'est jamais annulée, dans la mesure où l'un comme l'autre ne cessent jamais tout à fait de savoir qu'ils sont « ici » et non pas seulement dans la convention de la fiction. Et cela, paradoxalement, *d'autant plus que l'acteur est escamoté*.

La question de la « chair » des masques, sur scène ou à l'écran, se posera donc *in fine* à partir d'une énigme phénoménologique : l'insaisissable spectateur incarné, hanté par une *absence en chair* alors même que c'est bien « ici et maintenant » que cela a lieu. Dans tout dispositif de regard et d'interaction qui cherche autre chose qu'une « simulation », c'est finalement la disposition d'esprit et de corps du spectateur qui donne chair au masque, dans son rapport intangible avec un *acteur invisible*.

Bibliographie

Cinéma, Masque, marionnette, art numérique

- ASLAN O., BABLET D., *Le masque – du rite au théâtre*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Arts du spectacle », 1985.
- BALLAY J.-F., « La chair du masque numérique : du visible à l'invisible », Paris, Édition interuniversitaire Paris 1, Paris 3, Paris 8, revue en ligne Réel – Virtuel, n° 1, « Textures du numérique », mars 2010, [<http://reelvirtuel.univ-paris1.fr/index.php?/revue-en-ligne/j-f-ballay/>].
- BALLAY J.-F., « De l'interaction avec un clone au face à face théâtral », MERVANT-ROUX M.-M. (dir.), *Ligéïa. Dossiers sur l'art : Art et frontalité. Scène, peinture, performance*, n° 81-82-83-84, Paris, XXI^e année, janvier-juin 2008.
- BELLUGI D., « Un acteur concret », FÉRAL J., *Trajectoires du Soleil*, Paris, Éditions Théâtrales, 1998, p. 154-163.
- CIXOUS H., « Le théâtre surpris par les marionnettes », Paris, site du Théâtre du Soleil, « Le bacausoleil », 1999, [www.theatre-du-soleil.fr/tambour/txt-cisoux.shtml].
- COUCHOT E., HILLAIRE N., *L'art numérique*, Paris, Garnier-Flammarion, 2003.
- CRAIG G., « L'acteur et la sur-marionnette », *De l'art du théâtre*, 1931, (*On the art of theater*, Londres, 1911), Paris, Éditions Circé, 2004.

- DIXON S., *Digital Performance – a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2007.
- DUPONT F., *L'orateur sans visage (Essai sur l'acteur romain et son masque)*, Paris, PUF, Collège international de philosophie, 2000.
- FRONTISI-DUCROUX F., *Du masque au visage – aspects de l'identité en Grèce ancienne*, Paris, Flammarion, coll. « Idées et recherches », 1995.
- IKAM C., FLERI L., *Digital Diaries*, Blou (France), Monographic Éditions, 2007, [<http://www.ubikam.fr/>].
- KANTOR T., *Le théâtre de la mort*, BABLET D. (dir.), Lausanne, Éditions L'Âge d'Homme, (1977), 1990.
- KAYE N., « Video presence. Tony Oursler's media entities », *Journal of Performance and Art*, PAJ 88, vol. 30/1, Cambridge, MIT Press Journals, janvier 2008, p. 15-30.
- KLEIST H., *Sur le théâtre de marionnettes*, (1810), Paris, Éditions Mille et une nuits, trad. Jacques Outin, 1993.
- KREJCA O., « Le regard du masque », ASLAN O. et BABLET D. (dir.), *Le masque – du rite au théâtre*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Arts du spectacle », 1985, p. 203-207.
- LUCIANI A., « Du fil de la marionnette à la logique de l'informatique. Un nouvel art, une nouvelle maîtrise », *Images virtuelles*, revue *Puck*, n° 9, Charleville-Mézières, Institut International de la Marionnette, 1996, p. 63-67.
- MAERTENS J.-T., *Ritologiques 3, Le masque et le miroir*, Paris, Aubier Montaigne, 1978.
- MERVANT-ROUX M.-M. et al., *Art et frontalité. Scène, peinture, performance, Dossiers sur l'art*, revue *Ligéia*, XXI^e année, n° 81-82-83-84, Paris, janvier-juin 2008.
- PICON-VALLIN B., « À la recherche du théâtre – Le Soleil, de *Et soudain des nuits d'éveil* à *Tambours sur la digue* – Les longs cheminements de la troupe du Soleil », *Théâtre/Public*, n° 152, mars-avril 2000, p. 10-13, (page consultée sur le site du Théâtre du Soleil : [http://www.lebacausoleil.com/SPIP/article.php?id_article=61]).
- PLASSARD D., *L'acteur en effigie*, Thèse Paris 3, 1989, Lausanne, Institut International de la Marionnette, Éditions L'Âge d'Homme, 1992.
- PLASSARD D., *Les mains de lumière, anthologie des écrits sur l'art de la marionnette*, Charleville-Mézières, Éditions Institut international de la marionnette, (1996), 2004.
- STELARC, *Mécaniques du corps*, Édition du Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, juin 2009.
- TILLIS S., « The actor occluded : Puppet theater and acting theory », *Theater Topics*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, vol. 6, n° 2, septembre 1996, p 109-119.

- VERNANT J.-P., FRONTISI-DUCROUX F., « Divinités au masque dans la Grèce ancienne », ASLAN O., BABLET D. (dir.), *Le masque – du rite au théâtre*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Arts du spectacle », 1985, p. 19-26.
- WILLOUGHBY D., *Le cinéma graphique – une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*, Paris, Éditions Textuel, 2009.
- ZEAMI, *La tradition secrète du Nô*, (1363-1444), trad. René Siefert, Paris, Gallimard/Unesco, 1960.

Masque numérique, expression faciale, réalité virtuelle

- BAILLY G., PELACHAUD C., « Parole et expression des émotions sur le visage d'humanoïdes virtuels », *Traité de la Réalité Virtuelle*, Fuchs-Moreau, vol. 5, Paris, Presses de l'École des Mines, avril 2009.
- BÉRAR M., BAILLY G., CHABANAS M., DESVIGNES M., ELISEI F., ODISIO M., PAHAN Y., « Towards a generic talking head », HARRINGTON J., TABAIN M. (dir.), *Towards a better understanding of speech production processes*, New York, Editors, Psychology Press, 2006, p. 341-362.
- BIOCCA F., « The cyborg's dilemma : a progressive embodiment in virtual environments », Michigan State University, *JCMC 3 (2)*, September 1997, [<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html>] (page consultée le 22 octobre 2009).
- BOOCH G., *Object-Oriented Analysis and Design with Applications*, Reading, Massachusetts, Addison – Wesley, 1997.
- BURKHARDT J.-M., « Réalité virtuelle et ergonomie : quelques apports réciproques », *Presses universitaires de France/Le travail humain*, vol. 66, Paris, 2003/1, p. 65-91.
- CRAVEUR J.-C., COLLOMBET F., TROTTIN L., « Prédiction des performances d'un masque de protection sur combattants par Virtual Testing », université Paul Sabatier, Toulouse, direction générale de l'Armement, Giens, 2005.
- EKMAN P., FRIESEN W. V., « Facial action coding system », Palo Alto, Consulting Psychologists Press, Inc., 1978.
- EKMAN P., « Facial expression and emotion », *American Psychologist Journal*, vol. 48, n° 4, Washington, Avril 1993, p. 384-392.
- GERVAIS B., « L'effet de présence. De l'immédiateté de la représentation dans le cyberspace », *Archée*, n° 4, mai 2007, [<http://archee.qc.ca/>].
- HONG P., WEN Z., HUAN T., « Real-time speech-driven face animation with expressions using neural networks », *IEEE Transactions on neural networks*, vol. 13, n° 4, 2002, p. 100-111, [http://ieeexplore.ieee.org/xpl/freeabs_all.jsp?arnumber=1021892] (page consultée le 7 novembre 2010).
- IZARD B., IZARD C., « Play is the thing that brings it together », *Theory into Practice*, vol. 16, n° 3, Columbus, Ohio State University, juin 1977, p. 215-220.

- KSHIRSAGAR S., MOLET T., MAGNENAT-THALMANN N., « Principal components of expressive speech animation », Hong Kong, Proceedings of computer graphics international, 2001, p. 38-44.
- KAY A., « The early history of Smalltalk », HOPL – II/4/93/MA, Palo Alto, USA, 1993, [<http://gagne.homedns.org/%7etgagne/contrib/EarlyHistoryST.html>] (page consultée le 26 août 2010).
- MACDORMAN K., « Androids as an expérimental apparatus : why is there an uncanny valley and can we exploit it? », Stresa, Italie, XVII annual conference of the cognitive science society, revue *Cognitive Science Society*, juillet 2005.
- MERCIER H., *Modélisation et suivi des déformations faciales – application à la description des expressions du visage dans le contexte de la langue des signes*, Thèse spécialité informatique, Toulouse, université Paul Sabatier, 22 mars 2007.
- MORI M., « The uncanny valley », (*Energy*, 7(4), p. 33-35, 1970), trad. Karl Mc Dorman, Osaka, 2005, [http://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny_valley] (page consultée le 6 novembre 2010).
- OZTOP E., FRANKLIN D., CHAMINADE T., « Human – humanoid interaction : is a humanoid robot perceived as a human? », Kyoto, ATR Computational Neuroscience Laboratory, 2005.
- PIGHIN F., HECKER J., LISCHINSKI D., SZELISKI R., SALESIN D., « Synthesizing realistic facial expressions from photographs », *Computer Graphics Annual Conference, SIGGRAPH*, Orlando (Floride), 1998, [<http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=280814.2808259>] (page consultée le 6 novembre 2010).
- PIGHIN F., SZELISKI R., SALESIN D., « Modeling and animating realistic faces from images », *International Journal of Computer Vision*, Universität Trier (Allemagne), 2002, vol. 50, p. 143-169, [<http://www.informatik.uni-trier.de/~ley/db/journals/ijcv/ijcv50.html>] (page consultée le 6 novembre 2010).
- RIVA G., « Virtual Reality as a communication tool : a socio-cognitive analysis », *Communication Through Technology*, Amsterdam, 2001, [http://www.vepsy.com/communication/book1/1CHAPT_03.PDF] (page consultée le 22 octobre 2009).
- SZYDLO N., « Écrans à cristaux liquides : Technologies de fabrication », *Techniques de l'ingénieur*, vol. 2, n° E2520, Paris, 1997, [<http://cat.inist.fr/?aModele=afficheN&cpsidt=15995257>] (page consultée le 6 novembre 2010).
- TERZOPOULOS D., WATERS K., « Analysis and synthesis of facial image sequences using physical and anatomical models », IEEE, Transaction on Pattern Analysis and Machine Intelligence, vol. 15, n° 6, juin 1993, [<http://ieeexplore.ieee.org/xpl/tocresult.jsp?isnumber=5674>] (page consultée le 6 novembre 2010).
- THALMANN D., NOSER H., HUANG Z., « How to create a virtual life? », Computer Graphics Lab, Swiss Federal Institute of Technology, Interactive CA, 1996,

[<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.14.5585>] (page consultée le 7 novembre 2010).

THALMANN D., « Animation du visage », *Virtual Reality Lab*, [thalmann@lig.di.epfl.ch], [<http://ligwww.epfl.ch>], École polytechnique fédérale de Lausanne, 1999.

WIESING L., « Réalité virtuelle : l'ajustement de l'image et de l'imagination », (*Virtuelle Realität : die Angleichung des Bildes an die Imagination*, Francfort-sur-le-Main, 2005), trad. Française D. Trierweiler, « Iconic Turn », Revue *Trivium*, 1-2008, [<http://trivium.revues.org/index288.html>] (page consultée le 3 novembre 2009).

Phénoménologie, anthropologie du masque

DOLTO F., *L'image inconsciente du corps*, Paris, Le Seuil, 1984.

FREUD S., *L'inquiétante étrangeté*, (*Das Unheimliche*, 1919), Paris, Gallimard, trad. F. Cambon, 1985, Édition Folio Bilingue, 2001.

LACAN J., *L'angoisse*, Le Séminaire, Livre X, 1962-1963, Paris, Le Seuil, 2004.

LACAN J., « Du regard comme objet a », *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Le Séminaire, Livre XI, 1964, Paris, Le Seuil, 1973.

LEROI-GOURHAN A., *Préhistoire de l'art occidental*, Paris, Éditions Mazenod, 1971.

MERLEAU-PONTY M., *La prose du monde* (1952), Paris, Gallimard, 1969.

MERLEAU-PONTY M., *Le visible et l'invisible* (1959), Paris, Gallimard, 1964 ; coll. « Tel », 1979.

Sites Internet

« Body Intimacy, l'image du corps intime », Enghien-les-Bains, Festival Bains Numériques, 2007, [http://www.mutin.org/BI/wakka.php?&wiki=BI_paper02].

« Une esthétique des flux », Grégory Chatonsky, Image Magazine n° 21, [<http://www.nouveauxmedias.net/gchatonsky.html>].

« Protosthetic Head », Stelarc, [<http://www.stelarc.va.com.au/prosthetichead/index.html>].

« Lanterne magique et film peint, 400 ans de cinéma », Paris, exposition Cinémathèque Française, novembre 2009, [http://www.cinematheque.fr/zooms/reynaud/index_fr.htm] pour le praxinoscope d'Émile Reynaud.

« Oscar », Catherine Ikam, [<http://www.ubikam.fr/>].

Sur la vocation théâtrale de l'ombre¹

« Aucune forme de représentation n'est immortelle. Sauf l'ombre. »

Quel rapport y a-t-il entre le Théâtre d'ombre et les pixels, les technologies numériques, l'image virtuelle? Le Théâtre d'ombre semble plutôt appartenir à l'archéologie qu'à l'époque contemporaine. À l'archéologie du Théâtre parfois, à l'archéologie du Cinéma presque toujours... Le Théâtre d'ombre est toujours « archéologique ».

Je crois que cela est en relation avec les qualités de l'ombre, qui est la matière expressive dont se sert le Théâtre d'ombre. Parce que l'ombre est une anomalie sur le plan de la perception, c'est une sorte d'épiphanie de la vision : c'est une apparition ou une manifestation, qui ne vaut pas tant par sa forme visible que par l'effet qu'elle produit sur celui ou celle qui la perçoit.

Afin de définir l'ombre je pourrais utiliser le terme de *figure*, qui à l'origine signifiait fantôme; ou bien le terme d'*idole*. Idole dérive de *eidolon*. L'*eidolon* archaïque est au sens propre l'âme du mort qui s'envole du cadavre sous la forme de l'ombre insaisissable; c'est seulement par la suite qu'elle signifie image, portrait. Tout comme l'idole, l'ombre aussi donne à voir l'infini, elle est une fenêtre visible sur l'invisible.

Je crois que ce que disait Paul Klee à propos de l'art est aussi valable pour l'ombre : « Elle se dilate au-delà de son propre phénomène », de sorte que « nous connaissons son intérieur et nous savons que la chose est plus que ce que son apparence nous donne à voir. »

C'est pour cela que je suis peu enclin à définir l'ombre par le terme *image*. Bien sûr aucun autre sens que la vue ne nous permet de percevoir l'ombre. L'ombre n'a ni odeur, ni consistance, ni poids, ni matière et nous ne pouvons donc ni la toucher, ni la flairer, ni l'écouter, ni la goûter. Nous ne pouvons que la

• 1 – Traduction de l'italien au français par Lorella Abenavoli.

voir. Nous ne pouvons donc faire son expérience qu'à travers la vision. Mais cela est-il suffisant pour nous amener à penser que l'ombre est *image*?

Si par *image* nous entendons la forme extérieure d'un corps perçu par la vue, alors l'ombre est très certainement une *image*. Comme tout ce qui est autour de nous. Mais si nous entendons par *image* une technique quelconque ou une forme de représentation et/ou reproduction de la réalité, la définition ne me semble pas si appropriée et cela demande à être approfondi. C'est ceci que je tenterai de faire en développant quelques considérations autour de ce thème.

Première considération : l'ombre n'est pas plate. Si on ne peut nier que l'ombre se manifeste avec une plus grande évidence sur des surfaces bidimensionnelles, cela ne signifie pas qu'elle soit bidimensionnelle. L'ombre n'est pas seulement ce qui se manifeste sur une surface mais c'est aussi l'ensemble du volume qui se forme à partir du corps-objet en aboutissant sur la surface de projection. Nous devons éviter d'associer l'ombre à la seule figure que nous voyons d'elle sur la surface. En effet l'ombre est un phénomène projectif qui se déploie dans l'espace : ne parlons-nous pas communément de « cône d'ombre » ? Pour cette raison nous ne pouvons réduire l'ombre à une forme plate, parce qu'il ne nous est pas permis de scinder le cône d'ombre de la figure d'ombre. L'ombre maintient donc une relation indissociable avec le corps d'où elle se forme, elle est indissociablement liée à celui-ci.

Par conséquent l'ombre vit dans/par l'espace tridimensionnel : l'espace de l'action et de sa transformation (défini à ses extrémités par la lumière et par la surface de projection). Ceci a une signification énorme pour le théâtre d'ombre : l'espace de l'ombre est l'espace entier de la scène et non uniquement celui de l'écran.

Deuxième considération : l'ombre est aussi réelle que le corps qui la crée. Une poésie de Guido Ceronetti nous dit : « *Ombra, crei tu la Cosa?* » – Ombre, est-ce toi qui crée la Chose? Cette approche poétique du problème est fascinante. Le point de vue anthropocentrique qui voit le corps comme origine de l'ombre est ici renversé. Cela ouvre de nombreuses réflexions intéressantes. Mais dans notre réalité physique, l'ombre est générée par la rencontre d'un corps avec une lumière. Ceci est indiscutable, mais il est tout aussi indiscutable qu'elles ont le même degré de réalité. Malheureusement l'ombre n'étant perçue qu'avec le seul sens de la vue et comme une forme plate (même si elle ne l'est pas comme nous l'avons vu), elle n'est pas interprétée comme étant réelle mais comme un double de la réalité, comme son *image*. Mais l'ombre est à considérer comme double non parce qu'elle est une copie, sombre reproduction de l'objet-corps réel, mais parce qu'elle est au-delà de la réalité objet-corps. L'ombre n'introduit pas sur la scène une autre réalité mais une façon différente de se donner depuis la réalité elle-même. Une réalité *parallèle*, non éphémère mais plutôt instable, fugace, précaire,

momentanée, passagère, transitoire, mais cependant toujours réalité. Elle est tout aussi réelle que la réalité nécessaire à la créer. Partant ainsi de son degré de réalité, l'ombre devient instrument de représentation et le fait donc avec une vocation théâtrale qui lui vient de son statut phénoménologique même.

Troisième considération : l'ombre se donne toujours et seulement en co-présence temporelle et spatiale, avec l'objet et la lumière qui la produisent. En cela, et pour cela, elle se détache totalement des techniques de reproduction des images. En fait si nous pensons à la photographie, au cinéma et à la vidéo, nous nous trouvons face à des techniques qui nous permettent effectivement de reproduire la réalité mais où l'acte de créer est toujours différé, dans le temps ou dans l'espace, par rapport à l'acte de réception. On peut même ajouter que le cinéma d'animation ou l'image virtuelle peuvent faire totalement abstraction de la réalité, créant un monde d'images irréelles, privé de réalité.

L'ombre au contraire se donne toujours et seulement dans une co-présence temporelle et spatiale de l'objet et de la lumière qui la créent. Celui qui bénéficie de la vision de l'ombre ne peut seulement le faire qu'à l'instant durant lequel elle existe et, en existant, se manifeste. Car l'ombre ne pré-existe jamais à elle-même. Il n'existe ni un autre lieu ni un autre temps pour la perception de l'ombre : seulement l'« ici et maintenant ». Le Théâtre d'ombre se fonde par conséquent sur l'action *de re-crée des ombres vives* et non sur celui de *reproduire des ombres mortes*. Il propose des images vivantes qui constituent son extraordinaire particularité.

Quatrième considération : l'ombre est en même temps présente et absente. Comme si *l'ici et maintenant* de l'ombre se traduisait, durant l'acte de perception, dans un *ailleurs* spatial et temporel. L'ombre semble habiter dans un « non-lieu » qui n'appartient pas à la géographie et dans un « non-temps » qui n'appartient pas au temps historique. Elle habite le temps et l'espace, nous donnant l'impression d'être et de ne pas être, une impression de présence et d'absence. C'est ainsi que la perception de l'ombre nous dit qu'il ne peut y avoir un ici sans un ailleurs, un maintenant sans un demain et un hier, un toujours sans un jamais. « On dit de l'ombre qu'elle nous suit, mais en fait elle nous a déjà précédé, et elle nous suivra », a dit Jean Baudrillard². Nous pourrions plus simplement dire de l'ombre qu'elle n'a pas de temporalité.

Cette caractéristique de l'ombre de se donner dans l'espace et dans le temps présent et d'être toujours perçue comme si elle vivait dans un *ailleurs* temporel et spatial, contredit et complète le témoignage du corps présent sur la scène. La force et l'unicité du Théâtre d'ombre consiste justement dans la présence simultanée

• 2 – L'YVONNET F. (dir.), *Ombre et photo*; L'YVONNET F. (dir.), *Jean Baudrillard*, Paris, L'Herne, 2004.

du corps et de l'ombre ; leurs différentes natures et caractéristiques, les rendent de naturels instruments de représentation. Si représenter comme le dit Régis Debray, c'est rendre présent l'absent, je crois que le corps et l'ombre savent rendre au mieux cette tâche en portant la représentation au-delà des frontières du visible.

Ces quelques considérations parmi tant d'autres me poussent à douter que l'ombre soit une image ainsi que nous la définissons communément. Je la définirais plutôt comme une *pré-image*. Le degré zéro de l'image. Le socle originaire de toutes les images. Une figure ou une idole, justement, comme je préfère l'appeler.

Malheureusement je crois que le Théâtre d'ombre a énormément payé le fait d'être considéré Théâtre d'images et a ainsi été intégré dans la tradition des spectacles optiques, des lanternes magiques, *des théâtres des merveilles, des sons et lumières*. Ce n'est pas un hasard si cette idée est née et s'est développée avec l'arrivée du Théâtre d'ombre en Europe qui est le fruit d'une façon de voir entièrement liée à la culture occidentale. Cette idée a transformé le Théâtre d'ombre d'une forme de théâtre oriental en une forme de spectacle occidentale. Cette idée a eu pour conséquence une série de transformations techniques et linguistiques délétères : l'espace a été réduit en surfaces, la scène à un écran et l'acteur-animateur a été considéré comme inutile, réduit à un instrument technique, uniquement nécessaire comme partie d'un mécanisme plus grand dispensant des images. Privé du corps de l'acteur-animateur, le Théâtre d'ombre est devenu un spectacle artisanal d'images en mouvement.

La plus haute expression de cette idée du Théâtre d'ombre en tant que spectacle fondé sur le primat absolu de l'image, a été, je crois, l'expérience du *Cabaret du Chat Noir* à Paris à la fin du XIX^e siècle. Je ne crois pas que ce soit une coïncidence que le *Chat Noir* ait fermé ses portes presque au moment de l'invention du cinéma par les Frères Lumières. Après le succès triomphal du *Chat Noir*, et avant de tomber dans l'oubli le plus total, le Théâtre d'ombre a survécu durant le début du XX^e siècle grâce aux recherches techniques de Paul Vieillard de l'École polytechnique de Paris et, surtout, grâce au mérite du grand génie de la réalisatrice de cinéma : Lotte Reiniger. Il n'y a donc pas à s'étonner si depuis ce temps le Théâtre d'ombre a été plus facilement associé aux formes de spectacle qui utilisent des images bidimensionnelles en mouvement plutôt qu'à la grande et importante tradition théâtrale dont elle découle. Elle est ainsi étudiée plus comme une archéologie du cinéma que comme une des formes les plus anciennes que le théâtre ait connues.

Cette idée a donc profondément conditionné, en Occident, l'histoire et le développement de cette forme scénique et n'a pas permis le développement d'une nouvelle forme de Théâtre d'ombre authentiquement théâtrale, mais seulement celui d'un ensemble de techniques créatrices d'images. Il est clair que des raisons historiques et culturelles ont motivé et rendu extraordinaire l'expérience du

Chat Noir. Il est compréhensible que dans l'Europe pré-cinématographique, la transformation du Théâtre d'ombre en un spectacle d'images en mouvement ait eu ses raisons. Mais maintenant ? À l'époque du cinéma, de la vidéo et de l'image virtuelle quel sens cela a-t-il de poursuivre encore cette idée du Théâtre d'ombre ?

Le sens de mon parcours est exactement celui-ci : tenter de rapporter le Théâtre d'ombre dans le domaine des disciplines théâtrales, hors des territoires d'une multimédialité confuse et générique d'où j'étais parti. À partir des années 1980 j'ai essayé de dépasser les limites d'une idée du Théâtre d'ombre comme image et de regarder au-delà en tentant de créer les conditions pour la naissance d'un Théâtre d'ombre original, ni esclave des formes de tradition orientale, ni des pratiques du pré-cinéma européen. Un Théâtre d'ombre qui s'efforce de se donner non comme un spectacle mais qui sache se donner vraiment comme « théâtre ».

Afin de réaliser cela, le premier pas a été certainement celui d'opérer une redéfinition complète des techniques et des langages traditionnels. Ce qui a porté à la destruction l'espace traditionnel du Théâtre d'ombre, qui coïncidait avec l'écran, et à la création d'un espace ouvert qui sache conjuguer les exigences de l'ombre et du corps de l'acteur. De cette façon il a été possible de réunir les conditions pour un retour de l'Acteur au centre de l'action scénique, parce que le Théâtre d'ombre n'échappe pas à cette règle fondamentale qui fait du théâtre un lieu de rencontre des hommes.

Nous ne devons jamais oublier que sur la scène du Théâtre d'ombre nous avons en premier lieu l'acteur-animateur. C'est l'acteur qui devenant action, voix, ombre et agissant, animant et interprétant, donne vie au Théâtre d'ombre. C'est lui qui à travers un système de relation et d'action, à travers l'utilisation d'outils, crée les conditions pour que l'ombre se manifeste. C'est l'acteur qui fait de l'ombre un instrument de la représentation théâtrale. Même lorsque la scène ne semble qu'habitée par des ombres, on ne peut faire abstraction de la présence constante voire indispensable de l'acteur parce que c'est seulement et toujours lui qui nous conduit, qui est *medium*, dans une expérience authentique et unique : celle de l'ombre qui existe et vit pour celui, spectateur, qui est allé à sa rencontre.

Durant toutes ces années je me suis interrogé sur les raisons qui peuvent aujourd'hui justifier la pratique d'un langage inhabituel comme celui-ci. Aujourd'hui je suis convaincu que dans un monde dominé par l'image hyper saturée et redondante, envahissante et imposante (sur le plan de la forme et du contenu) le Théâtre d'ombre trouve justement sa raison d'être en étant porteur d'une communication originelle et ancestrale : une pure écologie de la perception.

Parce que le Théâtre d'ombre n'impose ni ses formes ni ses significations, il les propose et surtout il nous demande de les interpréter. « En voyant moins on imaginera plus », disait Rousseau.

Dans un monde où la réalité est toujours plus perçue à travers des techniques de représentation et de reproduction qui laissent de côté la réalité qui les a créées, je crois que le témoignage de cette réalité parallèle que le Théâtre d'ombre met en scène nous est encore, profondément, nécessaire. Pour cela je crois que le Théâtre d'ombre peut encore parler, de façon originale, à l'homme d'aujourd'hui et à celui de demain et défendre avec force – comme dit encore Debray – « la cause de l'invisible³... ».

Bibliographie

DEBRAY R., *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, 1992.
L'YVONNET F. (dir.), *Jean Baudrillard*, Paris, L'Herne, 2004.

• 3 – Réflexions et citations (Klee, Debray, Rousseau) citées par Régis Debray, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, 1992.

À propos de la notion d'état de corps

Dans son livre *Projet de la matière – Odile Duboc*, Julie Perrin rend compte de sa perception de la pièce. Elle écrit à propos des trois dernières minutes du spectacle :

« Un peu avant la fin de la pièce, un autre instant improvisé, entre Vincent Druguet et Boris Charmatz cette fois, explore une mêlée compacte, dans un contact permanent des corps qui roulent au sol et l'un sur l'autre. Corps malaxés, pétris, membres mêlés, corps retournés, “comme des monstres changeant incessamment leur absence de forme contre d'autres absences de forme”. Ces corps indissociables évoluent au sol les yeux fermés, imprégnés de la matière dynamique de l'autre, imprimant sans fin l'énergie d'un nouveau mouvement. Leur poids les entraînent et les laissent s'écouler comme des nappes d'eau qui fuiraient à rythmes et vitesses variés [...]. Le solo final de Vincent Druguet, nourri par la rencontre qui vient de s'achever, insiste sur la reprise de lignes dans l'espace. Il délaisse les formes rondes de la masse sinueuse. La silhouette s'étire comme une tige; fine, elle inscrit dans l'espace des traits légers¹. »

À lire ces lignes, on réalise combien il est impensable de concevoir un corps neutre, tant dans le domaine de la création chorégraphique que dans celui de sa réception. Supposer un tel corps « à partir de quoi pourrait s'établir n'importe quel motif chorégraphique va à l'encontre de tout le projet de la danse contemporaine² ». Le corps dansant n'est donc pas là *avant* dans une conception stricte et stable. Il ne constitue pas une substance prioritaire à partir de laquelle une danse serait générée. Au contraire, il est vu comme un réseau de tensions et d'interférences, une matière vivante et en mouvement, que Michel Bernard appelle la « corporéité³ ». Ce sont ces

• 1 – PERRIN J., *Projet de la matière – Odile Duboc*, Dijon, Les Presses du réel/CND, 2007, p. 126.

• 2 – LOUPPE L., *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, (1997), 2000, p. 70.

• 3 – BERNARD M., *De la création chorégraphique*, Pantin, CND, coll. « Recherches », 2001, p. 21.

fluctuations et la manière dont on peut en rendre compte dont nous allons traiter ici (photographie 17 [c], planche IX).

Une étrange dimension du perçu

Quelquefois le spectateur perçoit le danseur comme un être enfermé dans une enveloppe impalpable, situation qu'il juge paradoxale, puisque la danse est censée être un don au public. Voici comment la chorégraphe Geisha Fontaine rend compte de la phrase de base et des variations qui constituent la troisième partie de *Rosas danst Rosas*, la pièce bien connue d'Anne Teresa De Keersmaecker :

« Le déroulement incessant de la première séquence est comme un fond d'où se détachent les variations [...] de deux ordres : dans les mouvements (l'altération de la première séquence en fonction de chaque danseuse) et dans l'interprétation (la couleur personnelle donnée par chacune aux mêmes mouvements de la séquence des gestes quotidiens)⁴. »

L'auteur distingue ici une interprétation *physique* – celle de l'altération du mouvement – d'une interprétation plus *psychologique* à laquelle le terme « coloration » renvoie. Cette dernière est illustrée à différents endroits du texte : « très concentrées, les danseuses semblent découvrir leur danse à chaque instant, dans un curieux mélange de sensualité et de gravité⁵ ». Plus loin, les danseuses apparaissent « très "intérieures", presque songeuses⁶ ». Pourtant ailleurs, l'auteur ne peut s'empêcher de confondre ces deux volets de l'interprétation lorsqu'elle écrit que les danseuses « passent de l'abandon au défi, dans une tension entre une "montée" de la danse et sa répétition infinie⁷ ». Cet entremêlement des dimensions physique et affective apparaît également dans ma propre description de cette pièce :

« Après de nouveaux passages dans la découpe du milieu de scène, la soliste retrouve le trio initial pour six reprises. Sarah Ludi se relève soudain, reprend son jeu de dévoilement, mais d'une manière plus saccadée, comme exaspérée par l'exercice. [...] Puis elle reprend son exercice de dénudation, tout en surveillant les trois autres d'un regard inquiet. Mais l'éclairage, précis dans ses inquisitions, révèle un changement d'état : souriante, prenant des airs entendus, son petit manège semble tourner à l'invitation⁸. »

• 4 – FONTAINE G., *Les Danses du temps*, Pantin, Centre national de la danse, 2004, p. 192.

• 5 – *Idem*, p. 190.

• 6 – *Idem*, p. 193.

• 7 – *Idem*, p. 189.

• 8 – Cf. l'analyse de *Rosas danst Rosas*, in GUISGAND P., *Lire le corps : une voie interprétative. La danse dans l'œuvre d'Anne Teresa De Keersmaecker*, (thèse de doctorat en esthétique, théorie et pratique des arts, université de Lille 3, 2005), p. 104.

L'acte de décrire ne s'affine pas seulement à l'aide d'analogies qui, par exemple, qualifieraient un mouvement sec de « nerveux » ou un port de bras lent de « serein » ; mais le langage mêle aussi choix des mots et interprétation d'un état de danse (ou état de corps) lorsqu'il s'agit de rendre compte du geste dansé. On retrouve fréquemment cette expression dans la littérature spécialisée et les discours critiques, sans que ce terme d'état ne soit défini plus avant. Ainsi, en 1993, Laure Bonicel fonde la Compagnie Moleskine et amorce une recherche chorégraphique sur « l'état de corps ». À travers l'étude de ses textes d'intention, on comprend que l'état de corps désigne une « substance chorégraphique » à disséquer. Cette formule n'est pas propre à la danse occidentale, puisqu'on la retrouve dans les écrits de la chorégraphe Jocelyne Montpetit dont le travail s'inspire des exigences du Butô :

« Lettre à un homme russe est un solo que j'ai créé à Paris à l'automne 1992. Ce fut une création douloureuse physiquement et psychologiquement. [...] Tout au long de ce solo, le corps accumulait les contradictions entre ses organes, pieds vers la droite mais hanches vers la gauche, doigts vers le ciel mais poids du corps orienté vers la terre et ce jusqu'à créer une disharmonie corporelle. Le corps traversait des états physiques et psychiques qui par moments frôlaient la transe. Une fois ces états assumés, les mouvements pouvaient s'exécuter hors de toute volonté⁹. »

Il y aurait donc une césure entre la forme (résultat visible) et un travail intérieur qui le rend possible. D'ailleurs, récemment, l'historien de la danse Marc Lawton proposait d'en faire l'équivalent corporel du terme « état d'âme¹⁰ » dans la droite ligne de la caractérisation analogique que Gilson fait du danseur, c'est-à-dire un « corps qui se meut comme une âme qui pense¹¹ ». On retrouve d'ailleurs cette conception sous-jacente dans la littérature :

« Que vouliez-vous que je fisse, mon ami ? Me tuer ? C'eût été charger votre vie, qui doit être heureuse, d'un remords inutile ; puis, à quoi bon se tuer quand on est si près de mourir ? Je passai à l'état de corps sans âme, de chose sans pensée ; je vécus pendant quelque temps de cette vie automatique, puis je revins à Paris et je demandai après vous¹². »

• 9 – Texte lu par J. Montpetit lors de la *Tribune 840* consacrée aux États de corps, 15 février 2011, département danse de l'UQAM. Le texte intégral est paru sous le titre « Fragments d'un discours sur la danse ou de l'expression de soi jusqu'à la disparition du corps », Revue *Liberté*, n° 254, vol. 43, n° 4, décembre 2001.

• 10 – Conférence sur F. Verret, Opéra de Lille, 4 décembre 2004.

• 11 – GILSON E., *Matières et formes. Poétiques particulières des arts majeurs*, Paris, Vrin, 1964, p. 190.

• 12 – DUMAS A., *La Dame aux camélias*, extrait du chap. 26.

On se doute également que la notion est à l'œuvre dans le domaine musical (en évoquant les pré-requis corporels et mentaux de l'interprétation) lorsque Ferial Kaddour médite sur le geste pianistique :

« Lorsque le pianiste joue une œuvre, tout choix interprétatif se traduit pour lui, de manière consciente ou non par un geste, une manière singulière d'actionner le clavier. Si le compositeur indique sur sa partition "fantasque", "appassionato", ou "avec humour", il faudra trouver le geste capable de donner une consistance sonore à ces caractères¹³. »

Que sous-entend donc une expression aussi bien accueillie dans des domaines aussi variés? C'est ce que nous allons essayer d'explorer maintenant.

Un mot valise

L'état de corps consiste plutôt en un mot-valise apparaissant un peu partout à l'exception notable des dictionnaires et des encyclopédies consacrés à la danse. L'occurrence, livrée à un moteur de recherche, donne d'étonnants résultats : l'expression vient en effet de la physique et passe par le sport, les arts ou la zoologie. Dans le domaine des sciences, un état suppose une configuration stable ; y soustraire ou agréger un élément en modifierait l'équilibre. Il n'est donc pas étonnant de retrouver l'expression usitée en ce sens dans le domaine de la photographie. C'est le cas en danse où l'on retrouve cette notion de permanence d'un *moment corporel* que le danseur trouve et que le photographe spécialisé sait capter lorsqu'il est en empathie avec son sujet :

« Les photographies de Marion-Valentine montrent la danse dans sa diversité, car pour elle la danse est un état de corps qui habite non seulement ceux qui choisissent d'être danseurs, quelle que soit la forme de leur danse, mais aussi ceux que la musique ou la joie poussent à danser pour le plaisir¹⁴. »

Cependant (photographie 19, planche IX), dès que l'on retrouve l'aspect physique des choses, le sens évolue. Ainsi, dans les arts martiaux, la notion d'état renvoie plutôt à un statut ou un rôle, c'est-à-dire une manière de considérer le corps et de l'utiliser. Dans le cas des sports, il s'agit d'une disponibilité. Disponibilité que l'on va retrouver dans l'utilisation de cette notion à des fins pédagogiques ou de formation, et notamment appliquées aux arts du spectacle. En étudiant des programmes de formation d'acteur, on retrouve des enseignements (Feldenkraï,

• 13 – KADDOUR F., « Le geste du pianiste », Revue *Murmure*, hors-série « Sur le geste », mai 2006, p. 76 sq.

• 14 – MARION-VALENTINE, *Fulgurance*, Milan, Éditions 5 Continents, 2005.

Release, Contact...) dont la présence est justifiée, entre autres, par la capacité de ces techniques à affiner la disponibilité, l'écoute, les changements d'état de corps, en reliant sensation et intention par l'action afin de rendre le corps plus conscient, plus résistant et plus subtil. On a donc ici, et un peu paradoxalement puisque la notion suppose d'abord une permanence, l'idée que l'état de corps s'offre au changement, à la transformation, au passage ou à la transition. En cirque, où cette disponibilité est également indispensable, on retrouve l'idée de fixité et de temps mort. Ainsi Mathurin Bolze écrit à propos d'un de ses spectacles :

« Il est question d'espace-temps, du mouvement sur place (sans déplacement) et du corps immobile qui se déplace (en mouvement). Les outils/agrès sont le tapis roulant, le mat chinois, le trampoline, la roue... Dans une approche de la notion du temps à l'endroit de la représentation, apparaissent nos absences, des temps morts ou temps du rêve. Quel est alors notre état intérieur? Quel est cet état de corps lors de ces trous d'air, trous du temps? Quelle vie apparaît alors¹⁵? »

La forme paradoxale d'immobilité requise par le circassien évoque celle du dépôt, de la sédimentation lente, couche après couche, d'expériences diverses qui auraient façonné le corps, nous ramenant à la question de la formation. Voici un extrait des fiches d'enseignement de l'école de Peter Goss à Paris :

« Tant au Conservatoire qu'à l'École, il reste au danseur le long chemin à faire, surtout lorsque les danseurs ont eu une solide formation classique, bien installée dans le corps. Il s'agit de défaire des automatismes acquis par une pratique faite très jeune, tout en gardant une forme qui s'en rapprocherait. L'état de corps est totalement différent de celui du cours classique traditionnel, imprégné des *Release Techniques*; le corps reste souple et disponible, mais sans mollesse. Pour certains, il s'agit de renoncer à quelque chose d'ancien et d'inscrit, sans mettre de côté la forme, les lignes¹⁶. »

Ici, l'état de corps renvoie à un héritage technique, une formation du corps qui en conserve certaines qualités : souplesse, disponibilité, tonicité... mais que le danseur traînerait avec lui comme une carte généalogique. D'ailleurs les programmes et feuilles de salle présentent souvent les interprètes en insistant sur leur cursus de formation. D'autres enseignants ont tendance à lutter contre. Ainsi Sophie Billy précise, pour ces sessions de formation, que « dans la formation des futurs professeurs, [elle] les pousse à *refroidir leur état de corps* dansant, pour laisser une place à l'analyse, à la compréhension intime de soi. Formuler l'indicible, voilà [...] le nœud de l'enseignement. Pour être dans le vivant du présent

• 15 – M. Bolze à propos de *Tangentes*, 2004.

• 16 – Fiche d'enseignement de l'école de P. Goss.

et non dans la mort de la répétition du geste. Car il ne s'agit pas de transmettre une forme, mais d'insuffler un élan, la nécessité intérieure du mouvement¹⁷ ». Cette fois, l'état de corps recouvre paradoxalement une envie irrépessible – et involontaire – du corps à danser ; la praticienne le centre sur les intentions qui président au mouvement : on est là dans une illustration du dualisme cartésien qui préside aussi à la séparation classique/moderne : le classique serait une forme à laquelle on surajoute une expression ; le moderne verrait dans le mouvement la conséquence expressive d'une vie intérieure du danseur¹⁸.

Mais nous ne devons pas oublier que, si l'état de corps est l'affaire de l'interprète, il est également perçu par le spectateur. La critique de cinéma, comme la critique de danse, met parfois en évidence cette relation au spectateur :

« Pendant le mois de février, Erik Watt et Marika Bührmann ont parcouru la rue la plus longue du 19^e arrondissement de Paris, à la recherche du témoignage de ses habitants [...]. Le résultat de ces rencontres est un recueil de 19 récits autobiographiques sur 90 minutes. [...] Le procédé n'est pas commun. Il se veut chorégraphique et réflexif. C'est [...] cet "étirement du temps" que prend pour point de départ Marika Bührmann. Il lui sert à modifier les cadres du quotidien et recueillir des confessions, souvent intimes. "J'ai cherché un rythme lent, plus lent que le rythme de la marche d'un passant ; la rue de Crimée est une rue particulièrement animée, agitée par un flux constant. Le rythme que j'ai retenu est inférieur à un pas la seconde pour induire, provoquer un état de corps ralenti, qui semble glisser, chaque pas étant impulsé par une respiration profonde¹⁹". »

Ici, l'état de corps, par l'utilisation des propriétés de l'image, devient un effet visuel à destination du spectateur. Cette adresse se retrouve également chez les chorégraphes tels que George Appaix qui, en amont de l'atelier de préparation des spectateurs de sa pièce *M. encore!*, écrit : « Travailler donc avec un groupe en amont du spectacle sur le regard. Comment notre sens le plus souvent prépondérant qu'est la vue s'organise ? Comment notre regard influe sur *notre état de corps* ? Le travail prendra la forme de trois ateliers de 3 heures où l'on expérimentera notre regard en relation à notre corps²⁰. » Cette proposition de formation renvoie à la problématique de l'empathie entre danseur et spectateur. La citation évoque – sans les nommer – les présupposés chiasmiques de la perception. Mais elle

• 17 – Fiche d'enseignement de S. Billy, danseuse classique, diplômée d'histoire de l'art, chorégraphe de la compagnie Desidera et formatrice au Centre national de la danse à Pantin. Je souligne.

• 18 – HERBILLON-MOUBAYED T., *La Danse, conscience du vivant*, Paris, L'Harmattan, 2005.

• 19 – OUAKRATO A., « Croisement de parcours, documentaire sur l'histoire de la rue de Crimée et les vies de ses habitants contées par eux-mêmes », *L'Humanité*, 25 septembre 2005. Je souligne.

• 20 – APPAIX G., *Que voyons nous lors d'un spectacle de danse ? L'atelier du regard*. Je souligne.

demeure en deçà de l'activité d'analyse et d'interprétation du spectacle proposé. Il s'agit plutôt de mettre le spectateur dans une disposition sensible favorable qui rejoint – mais cette fois pour le non-actant – la notion de disponibilité de l'interprète. Pour ce dernier comme pour le spectateur, la notion d'état de corps a donc bien une dimension esthétique qu'il s'agit dans les deux cas de percevoir ; mais comment la mieux cerner ?

Une notion flottante

La signification de ce terme – qu'il renvoie au mécanique, au sensoriel, au relationnel ou au symbolique²¹ – semble sous-entendue et comme enfouie sous le langage, ni commentée, ni explicitée. Ces formules en vogue (états de corps, de danse, d'urgence...) renvoient à quelque chose qui va de soi, désignant *ce qui* présiderait à une qualité de danse particulière. Mais leur succès démontre aussi, répétons-le, ce que peut avoir de chimérique l'idée d'un mouvement « neutre » ou « abstrait » dès lors qu'il est exposé à un regard qui l'incorpore et – dans le même temps – l'interprète.

L'expression (photographie 18, planche IX) nous renvoie ici au double sens du terme interprétation. Le danseur est interprète en rendant visible les formes corporelles choisies par le chorégraphe, mais il doit également motiver son mouvement, retrouver les sensations qui ont présidé à sa création, faire naître à nouveau les champs d'intensité qui permettent son existence. Le geste dansé apparaît alors coloré par une charge émotionnelle, une envie, un désir, un trait psychologique que le spectateur tente presque inconsciemment d'interpréter à son tour. L'état serait donc ce qui me renseigne sur la dynamique intérieure du danseur. C'est pourquoi, la notion reste un concept flou, une notion flottante.

Un noyau d'expérience pour le danseur

On l'a vu, dans le domaine scientifique, en épistémologie ou en analyse systématique, l'état est un ensemble de caractéristiques qu'on peut décrire et qui spécifie une situation à un moment donné²². En neurobiologie, chaque état « correspond à une configuration dans laquelle les diverses composantes de l'organisme présentent un niveau d'activité donné²³ ». Un état implique par conséquent une durée,

• 21 – L. Louppe définit les états comme « des modalités du corps allant de l'anatomique au symbolique » dans « L'Utopie du corps indéterminé. États-Unis, années 1960 », in ASLAN O. (éd.), *Le Corps en jeu*, Paris, CNRS Éditions, 1994, p. 220.

• 22 – Le mot « état » tire son origine du verbe latin *stare*, signifiant le fait de se tenir debout.

• 23 – DAMASIO A. R., *L'Erreur de Descartes. La raison des émotions*, Paris, Odile Jacob, coll. « Sciences », 1995, p. 120.

par opposition à une transition, impliquant une transformation. Appliquée au corps dansant, cette notion d'état suppose donc qu'au cœur d'une dynamique de changement incessant, quelque chose est stable et constitue un dénominateur commun à ces variations motrices. Dans le cas de la danse, ce *quelque chose* pourrait s'approcher de l'ensemble des raisons qui motive une forme de dialogue tonique d'un individu avec son environnement. La notion d'état pourrait également s'apparenter à la pensée motrice labanienne :

« La "pensée motrice" pourrait être considérée comme une accumulation, dans l'esprit de chacun, d'impressions, d'événements, pour laquelle manque une nomenclature. Cette pensée ne sert pas, comme le fait la pensée en mots, à s'orienter dans le monde extérieur, elle perfectionne plutôt l'orientation de l'homme à travers son monde intérieur, duquel affluent continuellement des impulsions débouchant sur l'action, le jeu théâtral et la danse²⁴. »

Pour Merleau-Ponty²⁵, le schéma corporel se forme dans des interrelations c'est-à-dire des situations où les mouvements d'un individu sont des « possibilités » (d'action, de pensée, de langage) pour un autre individu. Cette thèse est reprise dans la théorie de Pierre Bourdieu. Selon lui, la saisie corporelle du monde permet aux individus de lui donner sens sans passer nécessairement par la réflexion. Peu à peu, elle donne lieu à une « intelligence pratique », qu'il désigne par le concept de « sens pratique²⁶ ». Se rapportant à une maîtrise pratique des situations, hors réflexion, hors effort et hors langage, le sens pratique est, selon Bourdieu, un état de corps qui réactualise les dispositions acquises dans le passé et les ajuste au contexte d'action partiellement modifié par rapport aux situations de leur incorporation²⁷.

Les danseurs confirment que se crée en eux un « noyau d'expérience » à partir de ces états toniques. Le danseur et philosophe Frédéric Pouillaude parle de « cœur éidétique » : en psychologie, l'image éidétique est vive, détaillée, d'une netteté hallucinatoire. Souriau le prend également dans ce sens dans le vocabulaire d'esthétique. Ce noyau – fruit des heures passées en studio – reste pérenne dans l'interprétation, comme dans l'improvisation : « L'écriture de la matière se contente de déterminer les paramètres généraux de l'identité du geste (tel thème kinesthésique, telle structure rythmique, tel accompagnement de l'imaginaire...) sans pour

• 24 – LABAN R., *La Maîtrise du mouvement*, trad. J. Challet-Haas et M. Bastien, Arles, Actes Sud, 1994, p. 39 sq.

• 25 – MERLEAU-PONTY M., *Phénoménologie de la perception* (1945), Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1981.

• 26 – BOURDIEU P., *Le Sens pratique*, Paris, Éditions de Minuit, 1980.

• 27 – FAURE S., texte intégral sur [<http://www.passant-ordinaire.com/revue/42-503.asp>] (page consultée le 26 février 2011).

autant fixer sa forme²⁸. » On pourrait l'assimiler à la notion d'état. Subjectivement, pour l'artiste, la danse serait identifiée par ce noyau, sans prendre appui sur la figure, même si certains artistes semblent s'en méfier. Ainsi Mathilde Monnier écrit au philosophe Jean-Luc Nancy : « Trop souvent, il semble que l'on ait l'illusion d'une danse intérieure qui serait liée à des états subjectifs et divers qui se veulent [...] états de danse. Ces états sont le plus souvent des mémoires corporelles contre lesquelles il faut lutter²⁹. » Les danseurs le savent bien d'ailleurs : avant même de se mettre en mouvement, au début de la classe, de l'atelier, de la répétition ou du spectacle, ils se couchent sur le sol, sans bouger et les yeux fermés, pour tenter de faire advenir une complète conscience d'eux-mêmes. « Si tu n'es pas ici à cet instant, alors cela s'en est allé déjà. Voilà le travail de la concentration », déclare la danseuse Carolyn Carlson.

Au-delà de la concentration, ce travail est aussi un effort de réminiscence d'expériences passées, vécues en formation ou lors d'ateliers que la sociologue de l'apprentissage Sylvia Faure a étudié (notamment en danse). Elle se risque à une description :

« D'autres méthodes peuvent être sollicitées, comme la méthode Feldenkrais. Couchés au sol, les élèves ont à sentir et à imaginer la globalité de leur corps et son poids (penser par exemple à la trace laissée si le corps était allongé dans du sable). *De cet état de corps*, des mouvements très simples sont décrits par l'enseignante (mouvements non montrés), expérimentés et répétés (plus d'une dizaine de fois) par les élèves afin de percevoir le cheminement qu'ils produisent dans les articulations et dans les muscles. Il s'agit ainsi de découvrir des réactions musculaires et toniques nouvelles, jamais expérimentées consciemment³⁰. »

Dans ces lignes, l'état de corps n'est pas explicité dans sa dimension conceptuelle mais la sociologue livre un repère concret, même s'il est de nature analogique – un « faire comme si ». Je n'ai trouvé cette conception presque explicitée que dans une seule critique journalistique : dans la pièce *Bord à bord*, l'ambition de la danseuse et chorégraphe Marion Ballester est de traiter du désir chez l'individu, puis au sein de la relation amoureuse mais en cernant son aspect paradoxal et perturbateur : « Quatre corps apparaissent dans l'obscurité, anonymes, habillés tels des

• 28 – POUILLAUDE F., « Vouloir l'involontaire et répéter l'irrépérable », in BOISSIÈRE A. et KINTZLER C. (éd.), *Approche philosophique du geste dansé. De l'improvisation à la performance*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2006, p. 159.

• 29 – « Entretien avec Carolyn Carlson », par DAUZOU L. et RABANT C., in « États de corps », *Revue internationale de psychanalyse*, n° 5, 1994, p. 35.

• 30 – Texte intégral sur [http://socio.ens-lsh.fr/agregation/corps/corps_conf_faure.php]. Je souligne. Cf. aussi FAURE S., *Apprendre par corps*, Paris, La Dispute, 2000.

cocons en papier de soie. [...] Arrive le temps de la différenciation où chacun est à l'écoute de son désir. Dans un jeu de tension entre concept et *état de corps*, les quatre interprètes s'exposent, *révélant sous la forme de solos distincts dans le temps, l'empreinte et le geste fondateur de leur subjectivité*. Les notions de trouble, désordre intérieur, contradiction, écartèlement créent des personnages fortement caractérisés, charnels, sincères et vrais³¹. » Ici apparaît l'idée déterminante pour notre recherche d'un état de corps comme révélation ou dévoilement de l'intention qui préside à l'élaboration du geste, non pas dans sa détermination présente mais dans l'actualisation d'un acte passé.

Pour Christine Roquet (photographie 17 [a], planche IX), l'état de corps désigne la manière dont la perception du danseur sous-tend et organise le déroulement de son geste ; une réalité difficilement cernable par le langage. Dans sa thèse, la chercheuse propose d'en faire « la couleur » de la figure chorégraphique, c'est-à-dire le résultat du jeu de relations entre densité, saturation, tonalité des dynamiques apportées à un mouvement. Ce faisant, elle élargit, nous semble-t-il, la notion d'état à la catégorie plus large d'interprétation du geste³².

Enfin, la lecture deleuzienne de Bergson permet d'intégrer une troisième dimension. On pourrait l'appeler l'influence de l'espace sur le geste : « Je vois bien comment les images extérieures influent sur l'image que j'appelle mon corps : elles lui transmettent du mouvement. Et je vois aussi comment ce corps influe sur ces images extérieures : il leur restitue du mouvement³³. » Et les danseurs savent l'influence de l'espace sur le geste : danser en plein air, changer aire de représentation d'une pièce, modifier l'espace de danse par la lumière sont autant de contraintes spatiales pouvant perturber bien des paramètres de la réalisation d'un geste.

En résumé, l'état de corps du danseur pourrait résulter d'un schéma de rappel³⁴, c'est-à-dire un ensemble mnésique reliant les conditions de réalisation d'un geste aux caractéristiques de l'environnement dans lequel il se déroule et préparant le mouvement à venir. Ce mélange d'intentions, de postures et d'émotions qui émaillent le vécu de l'interprète (appelé « noyau éidétique » par Pouillaude), se verrait ciseler par les consignes du chorégraphe, donnant une « couleur » plus précise au geste (Roquet) et se déploierait dans l'instant d'une adaptation immédiate – à l'espace notamment (Bergson) – mais aussi aux autres conditions particulières à chaque représentation.

• 31 – Auteur anonyme, à propos de *Bord à bord* (2002) de M. Ballester. Je souligne.

• 32 – ROQUET C., *La scène amoureuse en danse. Codes, modes et normes de l'intercorporéité dans le duo chorégraphique*, thèse de doctorat sous la direction de P. Tancelin université de Paris 8, décembre 2002.

• 33 – DELEUZE G., *Mémoire et vide, Bergson*, Paris, PUF, 1957, p. 73.

• 34 – Par analogie à la théorie du contrôle moteur de Schmidt (1975).

Une interprétation pour le spectateur

Pourtant cette interprétation du danseur reste encore à interpréter par le spectateur qui, demeurant confronté à la difficulté de dire ce qu'il perçoit réellement, est lui aussi tenté de résumer en utilisant le terme générique d'état de corps. La notion désignerait alors ce qui fonctionne comme un seuil et s'ouvrant – une fois la danse à l'œuvre – sur les fluctuations centrales de l'interprète et sur ce que le corps apparent dévoile du sujet secret. L'état de corps se situerait alors comme le dépassement de la simple perception par le spectateur du corps-forme pour entrevoir « les possibilités d'action que chaque homme possède dans l'espace d'existence que lui ouvre sa pensée³⁵ ».

Certains critiques illustrent d'ailleurs ce dépassement. Ainsi à propos de *Primary Accumulation* de Trisha Brown, Sally Banes saisit l'état de corps, non pas comme une perception de structure – ce qu'aurait pu permettre une analyse fonctionnelle – mais comme une perception plus empathique du corps, sa constitution étant ramenée à une qualité métaphorique, ici la « fluidité³⁶ ». Pour le spectateur, l'état n'est donc pas une qualité objective mais bien une interprétation prédiquée. Il est la résultante perçue de la confrontation de deux corporéités : celle de l'interprète dont la danse est l'émanation et celle du spectateur qui ressent en lui les échos du corps de l'autre. On en a d'ailleurs la preuve dès lors que l'on confronte ces deux points de vue. Voici ce que répond Vincent Dunoyer lorsque – en spectateur – je crois déceler dans *Solo for Vincent* (1997) une androgyne dansée :

« Je ne suis pas d'accord, même si la pièce est beaucoup sur le fait d'imiter des images de corps à travers mon propre corps [...]. Il y a eu beaucoup d'analyses conceptuelles comme quoi c'était une sorte de morphing et la manière dont le corps d'Anne Teresa devient ; moi, je ne l'ai pas du tout senti comme ça à la création, j'ai vraiment fabriqué le mouvement à partir d'improvisations [...]; mais dans le solo d'Anne Teresa, ce n'était pas quelque chose comme ça, je n'ai pas senti de l'intérieur ce que j'ai pu lire comme une espèce de fusion, où le corps d'Anne Teresa apparaît à travers le mien, je n'ai pas du tout ressenti ça³⁷. »

Plus qu'une interprétation cognitive de ce qui est dansé, l'état de corps est le qualificatif qui s'applique au registre et au degré de porosité de notre propre

• 35 – ELIA B., « Paul Valéry. Pour une métaphysique de la corporéité », *Revue d'esthétique*, n° 22, Paris, Éditions Jean-Michel Place, 1992, p. 25.

• 36 – BANES S., *Terpsichore en baskets, post modern dance*, Pantin, Centre national de la danse, 2002, p. 130-133.

• 37 – Entrevue de V. Dunoyer, interprète de la compagnie Rosas, par P. Guisgand à Lille, le 27 janvier 2005.

sensibilité à la danse. Il est à la fois l'interprétation, par le spectateur, de « l'effet de surface » que produit « une manière d'être³⁸ » du danseur et l'appréciation métaphorique de ce qui est perçu, incorporé, senti par ce spectateur. Concernant ce dernier, je fais également l'hypothèse de l'existence d'un schéma de rappel mais d'une composition différente de celui de l'interprète. Il s'agirait d'être à l'écoute de l'œuvre, tout en conciliant cet état de réception dans l'instant avec le savoir, le contexte, la culture chorégraphique, toujours présents, qui parfois nous assaillent et ne se laissent pas facilement différer (ce que regrettent souvent les critiques journalistes, parfois désireux d'un regard neuf). Je postule qu'au présent s'articule toujours un passé, par l'intermédiaire de cette fonction de rappel qu'exerce la mémoire sur la conscience : ce que je vois se mêle à ce que je sens, à ce que je suis et à mes expériences... On aurait donc bien chez l'interprète et son spectateur deux fonctions différentes mais cependant analogues dans leur articulation entre présent et passé, symétriques autour d'un axe constitué par le présent du geste se donnant à voir, et de sens opposé si l'on considère l'œuvre comme le produit de la rencontre entre intention de l'artiste et attention du spectateur.

Définition et perspectives

Danser et dire la danse sont deux activités distinctes mais qui relèvent en certains points d'une même envie de mouvement. Peut-être faut-il voir dans cette accoin-tance la raison d'un usage global de la notion d'état de corps, désignant par la même formule la pratique et sa réception. Fallait-il s'aventurer dans la proposition d'un néologisme, en abandonnant la notion à l'un des deux points de vue ? L'usage, trop ancré dans les langages de la pratique et de la réception, m'en a dissuadé et j'ai préféré assortir cet exposé d'une définition cherchant à prendre en compte la dualité que je viens d'explicitier. Je désignerai donc par *état de corps* l'ensemble des tensions et des intentions qui s'accumulent intérieurement et vibrent extérieurement et à partir duquel le spectateur peut reconstituer une généalogie des intensités présidant à l'élaboration, volontaire ou non, d'une forme corporelle ou d'un mouvement. Je justifie le choix de cette définition, à la fois unitaire et duelle, par l'apparition de la notion d'état de corps au xx^e siècle. Jusque-là, l'art séparait *poiéma* (l'objet réalisé) et *poiésis* (la démarche artistique) ; la modernité va laisser place à une valorisation de ce qui mène à l'objet, laissant disparaître le geste créateur. Voyez *La Pensée* de Rodin (vers 1895) représentant à la fois son sujet (le visage de Camille Claudel) et son processus (la forme s'extrayant du marbre brut lui servant de socle). Voyez encore les chronophotographies de Marey (où la beauté du mouvement – cheval, homme,

• 38 – DELEUZE G., *Logique du sens*, (1969), Paris, UGE, coll. « 10/18 », 1973, p. 13.

oiseau – cède la place à sa compréhension) et inspirant probablement Duchamp dans son *Nu descendant un escalier* (1912). La danse n'est-elle pas, par sa dimension vivante, l'exemplification même de la conciliation entre le « se faisant » et le « fait » ? Le nombre croissant de propositions artistiques visant à montrer des processus en scène montre combien la mise en évidence de cette dualité demeure actuelle, et active sans cesse l'état de corps comme une notion centrale de la création chorégraphique³⁹.

Mais ce texte en forme d'éclaircissement d'une notion flottante se veut aussi programmatique. Les échanges lors d'une récente table ronde⁴⁰ en ont constitué le prétexte mais ont également ouvert plusieurs pistes qu'il s'agira d'explorer plus avant. Retenons-en trois pour mémoire.

Tout d'abord (photographie 17 [b], planche IX), le délicat problème de la présence scénique me semble pouvoir être abordé également de ce point de vue. La présence – conçue comme l'intensité d'une immédiateté – pourrait alors se définir comme ce qui s'instaure, *hic et nunc*, dans la rencontre sensible entre une proposition et un regard, indépendamment des convocations respectives du passé. Mais cette hypothèse demanderait à être largement discutée et confrontée aux travaux existant sur cette question⁴¹. En effet, la présence est souvent exposée comme une notion duelle, intéressant à la fois le performeur (danseur, acteur...) et le spectateur : le performeur disposant de qualités (qui pourraient opérer à son insu) et de techniques (relevant de l'entraînement) qui la conditionnent ; le spectateur, quant à lui, en percevrait les effets. La présence relèverait donc à la fois de l'intention, du contact et de la perception. Dans le registre des effets (c'est-à-dire le champ esthétique), certains travaux⁴² ont proposé des manières de conceptualiser la présence parmi lesquelles je retiendrai l'impression de transparence du corps (un statut du corps que j'avais repéré dans mes propres recherches) et qui conduit à une forme de personnification du danseur ; celui-ci n'est plus seulement le matériau mais aussi l'être humain. Dans mon analyse des œuvres de la chorégraphe Anne Teresa De Keersmaeker, ce processus de dévoilement de l'être au-delà (ou au travers) de la forme corporelle m'apparaissait d'ailleurs comme un trait saillant de

• 39 – À ce sujet, lire aussi FORMIS B. (éd.), *Penser en corps. Soma-esthétique, art et philosophie*, Paris, L'Harmattan, coll. « L'art en bref », 2009, et notamment la contribution d'A. Caillet, p. 99-112.

• 40 – « L'État de corps : concept flou, expérience tangible ? », *Tribune 840* du mardi 15 février 2011, département danse de l'UQAM.

• 41 – Voir la recension bibliographique et de définitions entreprise par le groupe de recherche québécois, « Effets de présence », disponible *via* [http://www.effetsdepresence.uqam.ca/Page/def_presence.aspx] (page consultée le 28 février 2011).

• 42 – LOMBARD M. et DITTON T., « At the Heart of It All : The Concept of Presence », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 3, n° 2, 1997. Ces travaux sont commentés dans l'article de BOUCHER M., « Nouvelles technologies et illusions d'immédiateté », [http://www.effetsdepresence.uqam.ca/Page/Document/article_nouvelles_tech.pdf] (page consultée le 07 mars 2011).

son esthétique. Du coup, une approche de la présence, conçue comme une forme d'authenticité relevant d'un « état de grâce⁴³ », apparaît moins heuristique que la conception de l'analyste du mouvement Nathalie Schulmann qui vise à en faire un temps qualitatif de l'être, s'opposant au corps technique. Cette dichotomie constitue une faille car, explique-t-elle, aucune œuvre – si aboutie soit-elle, ne viendra cerner complètement cette présence de « l'être ». Cette faille, dans le temps de l'interprétation, doit être comblée par le danseur en reliant sa connaissance et son habileté technique (pour faire court) à l'intensité du moment vécu⁴⁴.

Mais ce temps interprétatif – et c'est ici la deuxième piste que je propose – fait temporellement problème; j'en ai évoqué le paradoxe dans un article écrit il y a quelques années. Ce dernier tentait d'articuler l'interprétation du geste (en se plaçant du point de vue du danseur) avec sa dimension temporelle : j'y soutenais que l'interprétation en danse passe, dans une phase préalable à la performance, par un abandon du regard. Alors que le danseur classique le délègue au maître, le danseur contemporain voit ce regard dévier vers le chorégraphe, quand l'improvisateur cherche à s'en déprendre. Ces abandons s'accompagnent d'une expérience paradoxale où se côtoient l'éphémère sensation d'être et la stabilité nécessaire à l'incarnation de l'œuvre. Paradoxe que j'avais tenté d'éclaircir grâce au concept de boucle étrange⁴⁵. Le traitement que j'ai proposé de la question des états de corps me semble aujourd'hui s'articuler de manière cohérente avec cet éclairage temporel de l'interprétation en danse et la formulation d'hypothèses complémentaires concernant la présence.

Enfin, l'idée d'un corps transparent, dévoilant l'être au-delà de la forme, inscrit également ces thématiques voisines que sont l'interprétation et la présence dans l'articulation de la danse avec le langage. En effet, mes recherches s'inscrivent aussi dans un contexte de relation théorie-pratique particulier où il s'agit d'analyser des œuvres chorégraphiques en y considérant les points de vue de spectateur et d'interprète, regroupés au sein d'un même regard, comme une voie interprétative originale. Ou comment la manière de faire conditionne la façon de dire. Je poursuis dans cette voie un travail sur le rôle des métaphores dans les écrits sur la danse. À la lecture de Daniel Dobbels⁴⁶, j'avais postulé dans ma thèse que

• 43 – Telle que la définit D. Leduc dans « La description phénoménologique au service de l'authenticité en danse », *Recherches qualitatives*, vol. 25 (1), 2005, p. 9-24.

• 44 – SCHULMANN N., « Le danseur est une personne », [<http://www.sens-public.org/spip.php?article170>] (page consultée le 07 mars 2011).

• 45 – GUISGAND P., « Interprétation : le cas de la danse contemporaine », *DEMéter*, janvier 2003, université de Lille 3, disponible *via* [<http://demeter.revue.univ-lille3.fr/interpretation/guisgand.pdf>] (page consultée le 26 février 2011).

• 46 – D. Dobbels évoque à ce propos la statuette de *Nijinsky* sculptée par Rodin en 1912 (« Danse et arts plastique : au bord des épreuves », *in* RABANT C. [éd.], « États de corps », *Revue internationale de psychanalyse*, n° 5, 1994, p. 19-31).

l'utilisation des métaphores visait à fixer le mouvement. Et que ces images interprétatives constituaient, en quelque sorte, un antidote à la désagrégation permanente du geste. Pouvait-on, avec des mots, faire aussi bien que Rodin avec son *Nijinsky* (1912), fixant toute l'énergie sauvage du danseur dans une forme porteuse d'élan? Chaque état de danse identifié par le spectateur serait ce qui, dans le flux de la danse, pourrait être désigné, pointé, *arrêté* comme un « devenir statue » du danseur. Cette hypothèse du rôle condensateur des métaphores pourrait également être appliquée à la question des statuts du corps, c'est-à-dire la façon dont le chorégraphe conçoit et utilise le corps, et la manière dont ce statut se rend lisible sur scène pour le spectateur. Dans cette perspective, qualifier le corps de l'interprète de « transparent » pourrait signaler précisément au sein d'un temps chorégraphique l'ictus de sa qualité de présence.

L'ensemble de ces pistes est un prétexte à la réflexion théorique, et pourrait contribuer à une philosophie *sur* la danse en pleine expansion, mais il me semble tout aussi important – voire primordial – d'adosser cette réflexion au recueil de la parole des danseurs⁴⁷ afin d'œuvrer à une véritable recherche *en* danse, c'est-à-dire profitable à la fois à la recherche *et* à la danse.

Bibliographie

- ASLAN O. (éd.), *Le Corps en jeu*, Paris, CNRS Éditions, 1994.
- BANES S., *Terpsichore en baskets, post modern dance*, Pantin, Centre national de la danse, 2002.
- BERNARD M., *De la création chorégraphique*, Pantin, Centre national de la danse, coll. « Recherches », 2001.
- BIENAISE J., *Présence à soi et présence scénique en danse contemporaine*, mémoire de maîtrise en danse, UQAM, mai 2008.
- BOISSIÈRE A., KINTZLER C. (éd.), *Approche philosophique du geste dansé. De l'improvisation à la performance*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Esthétique et sciences des arts », 2006.
- BOUCHER M., « Nouvelles technologies et illusions d'immédiateté », [http://www.effetsdepresence.uqam.ca/Page/Document/article_nouvelles_tech.pdf] (page consultée le 07 mars 2011).
- BOURDIEU P., *Le Sens pratique*, Paris, Éditions de Minuit, 1980.

• 47 – L'étude des modalités de présence présentée par J. Bienaise dans son mémoire de maîtrise en danse « Présence à soi et présence scénique en danse contemporaine » (UQAM, 2008) est à ce titre exemplaire. Par ailleurs, et sur ces sujets, la technique des entretiens d'explicitation de P. Vermersch (*L'Entretien d'explicitation*, Issy-les-Moulineaux, ESF, 2010) semble être une voie méthodologique intéressante.

- Collectif, « & la danse », *Revue d'esthétique* n° 22, Paris, Éditions Jean-Michel Place, 1992.
- DAMASIO A. R., *L'Erreur de Descartes. La raison des émotions*, Paris, Odile Jacob, coll. « Sciences », 1995.
- DELEUZE G., *Logique du sens*, (1969), Paris, UGE, coll. « 10/18 », 1973.
- DELEUZE G., *Mémoire et vide, Bergson*, Paris, PUF, 1957.
- FAURE S., *Apprendre par corps*, Paris, La dispute, 2000.
- FONTAINE G., *Les Danses du temps*, Pantin, Centre national de la danse, 2004.
- FORMIS B. (éd.), *Penser en corps. Soma-esthétique, art et philosophie*, Paris, L'Harmattan, coll. « L'art en bref », 2009.
- GENETTE G., *L'Œuvre de l'art, Immanence et transcendance*, tome 1, Paris, Le Seuil, 1994.
- GERVAIS B., « L'effet de présence. De l'immédiateté de la représentation dans le cyberspace », [<http://archee.qc.ca>] (page consultée le 06 mars 2011).
- GILSON E., *Matières et formes. Poïétiques particulières des arts majeurs*, Paris, Vrin, 1964.
- GUISGAND P., *Lire le corps : une voie interprétative. La danse dans l'œuvre d'Anne Teresa De Keersmaeker*, (thèse de doctorat en Esthétique, théorie et pratique des arts, université de Lille 3, 2005), Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Thèse à la carte », 2006.
- GUISGAND P., « Interprétation : le cas de la danse contemporaine », *DEMéter*, janvier 2003, université de Lille 3, disponible via [<http://demeter.revue.univ-lille3.fr/interpretation/guisgand.pdf>] (page consultée le 26 février 2011).
- HERBILLON-MOUBAYED T., *La Danse, conscience du vivant*, Paris, L'Harmattan, 2005.
- LABAN R., *La Maîtrise du mouvement*, trad. J. Challet-Haas et M. Bastien, Arles, Actes Sud, 1994.
- LEDUC D., « La description phénoménologique au service de l'authenticité en danse », *Recherches qualitatives*, vol. 25 (1), 2005, p. 9-24.
- LOUPPE L., *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, 2000.
- MERLEAU-PONTY M., *Phénoménologie de la perception* (1945), Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1981.
- MONNIER M., NANCY J.-L., *Dehors la danse*, Lyon, Rroz, 2001.
- PERRIN J., *Projet de la matière – Odile Duboc*, Dijon, Les Presses du réel/Centre national de la danse, 2007.
- RABANT C. (éd.), « États de corps », *Revue internationale de psychanalyse*, n° 5, 1994.
- ROQUET C., *La scène amoureuse en danse. Codes, modes et normes de l'intercorporéité dans le duo chorégraphique*, thèse de doctorat sous la direction de Philippe Tancelin, université de Paris 8, décembre 2002.

SCHULMANN N., « Le danseur est une personne », [<http://www.sens-public.org/spip.php?article170>] (page consultée le 07 mars 2011).

VERMERSCH P., *L'Entretien d'explicitation*, Issy-les-Moulineaux, ESF, 2010.

DISPOSITIFS

Les soundscapes hantés d'*Inferno*¹

Fabrique et dramaturgie de la sur-présence chez Romeo Castellucci

« Qu'y a-t-il de singulier dans les pratiques artistiques qui utilisent le son électronique comme matériau ? Quels sont les concepts nouveaux qui s'en dégagent ? Est-ce que les technologies numériques transforment la pratique de l'art : l'objet, les lieux de diffusion, le rapport artiste – spectateur, producteur – consommateur, les réseaux de diffusion et de communication ? [...] Quels sont les rapports ou non-rapports entre la scène commerciale et la recherche ? Quels nouveaux rapports la technologie numérique sonore vient-elle instaurer avec le visuel² ? »

On the Knocking

Commençons par un constat. La plupart des exemples illustrant la notion contemporaine d'« effet de présence », entendu comme un fort sentiment de réalité face à une figure virtuelle, concernent des actants à allure humaine, des néo-personnages en quelque sorte, ou des néo-acteurs, que le spectateur appréhende principalement d'une façon visuelle : il réagit à des visages, des corps, des mouvements artificiels comme s'ils étaient naturels. Ainsi, cet effet ancien, récemment reconsidéré comme un élément-clé des nouvelles scènes technologiques, apparaît-il implicitement inscrit dans la double histoire séculaire de l'action dramatique classique et de la fantasmagorie. Or, il existe au théâtre une grande tradition de trucs et machines destinés à faire croire à des figures

• 1 – Marie-Madeleine Mervant-Roux remercie Romeo Castellucci de l'avoir autorisée à publier les documents techniques. Elle remercie Scott Gibbons et Joost Fleerackers pour leurs contributions personnelles à ce travail.

• 2 – PONTBRIAND C., *Parachute*, n° 107, *Électrososons – Electrosounds*, éditorial, juillet-septembre 2002, [en ligne].

invisibles variées, humaines, non humaines, surhumaines, bien souvent ambiguës : je veux parler du bruitage et de ses machines à bruits. On sait depuis longtemps imiter l'orage, le vent, la mer, le galop des chevaux, plus récemment les trains, les voitures, les sirènes ou la sonnerie du téléphone. Il s'agit la plupart du temps de simples effets de réel : le bruit doit éveiller l'illusion contextuelle, faire vivre (autant que nécessaire) l'univers fictif, mais dans un certain nombre de cas, la sensation produite, beaucoup plus saisissante, est celle d'une « présence », au sens fort : quelque'un ou quelque chose se manifeste acoustiquement de telle façon que le spectateur éprouve à la fois la facticité de l'indice, la vérité de ce que celui-ci révèle, l'hésitation sur la nature du phénomène. L'exemple historique le plus célèbre se trouve peut-être dans la scène 3 de l'acte II de *Macbeth* : les coups frappés à la porte de Macduff, au petit matin suivant la nuit du crime, produisent une impression très forte, commentée par de Quincey dans son célèbre essai : *On the Knocking on the Gate*³. Le caractère acousmatique⁴ du son, l'ignorance de ce qui se trouve « derrière la porte » ont été savamment exploités par l'auteur-dramaturge. Alors que les travaux sur la notion de présence qui font aujourd'hui référence indiquent que celle-ci naît toujours d'un jeu ambigu entre l'animé et l'inanimé, le vivant et le mort, l'humain et le non-humain⁵, ces bruits scéniques à fonction fantasmatique ne sont guère évoqués dans les recherches menées en ce domaine. Ils semblent pourtant devoir être classés parmi les formes anciennes de la « présence par défaut », dont Louise Poissant rappelait en 2007 qu'elle constitue l'une des grandes catégories d'effets de présence⁶. Elle-même proposait pour illustrer cette catégorie *La Voix humaine* de Cocteau. Un choix qui mérite d'être commenté, car il permet de nuancer et de compléter le constat qui ouvre cet article : lorsque le sonore, exceptionnellement, est pris en compte, c'est soit sous la forme de voix – enregistrées, médiatisées ou reconstituées –, soit sous la forme d'espaces immersifs plus ou moins chimériques que nous pouvons qualifier d'a-dramatiques : la vieille dualité personnages/décor est ainsi préservée. Dans sa propre intervention, principalement

• 3 – In *L'Assassinat considéré comme un des Beaux-Arts*, 1823. Texte en ligne : [<http://www.ellopos.net/notebook/quincey.htm>].

• 4 – « Acousmatique : mot rare dérivé du grec, est ainsi défini dans le dictionnaire : *adjectif, se dit d'un bruit que l'on entend sans voir les causes dont il provient*. Il a été repris par Pierre Schaeffer et Jérôme Peignot pour désigner une expérience aujourd'hui très courante, mais assez peu reconnue dans ses conséquences, qui consiste à entendre par la radio, le disque, le téléphone, le magnétophone, etc., des sons dont la cause est invisible », CHION M., *Guide des objets sonores. Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Buchet-Chastel, INA, 1983, p. 18.

• 5 – Voir en particulier Farcy G.-D., Prédal R. (dir.), *Brûler les planches, crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretemps, coll. « Les voies de l'acteur », 2001.

• 6 – FÉRAL J., POISSANT L., « L'interpénétration du virtuel et du réel : effets de présence et effets de réel », intervention conjointe au colloque *Intermédialité, théâtralité, (re)-présentation et nouveaux médias. Intermédiality, theatricality, performance, (re)-presentation and the new media*, Montréal, CRI, 2007.

dédiée au travail de Janet Cardiff, Josette Féral indiquait que l'apparition du sentiment de présence suppose d'une part la dimension de l'absence, d'autre part l'épaisseur physique, physiologique, de la sensation. Cette double condition paraît remplie dans le cas de *Macbeth* et dans un certain nombre d'autres séquences célèbres de l'histoire du théâtre, le son étrange de *La Cerisaie* (1904) – oiseau ou accident industriel? Épisode naturel ou non? – jouant pour la période moderne, à l'aube de la phonographie, un rôle paradigmatique⁷. Ces interventions théâtrales « bruitistes » (au sens large) devraient logiquement être considérées comme des « effets de présence », la seule vraie question étant la suivante : l'arrivée de l'ordinateur et des nouvelles technologies numériques change-t-elle quelque chose à ces effets, et si oui, quoi? En l'absence de travaux spécifiques, tentons d'amorcer la réflexion à l'aide de quelques exemples. On connaît la puissance de suggestion traditionnelle des bruits de pas (voir l'arrivée du Commandeur dans le *Dom Juan* de Molière). Pour la période contemporaine antérieure à l'ordinateur, rappelons les sons lents et sourds qui précèdent l'apparition de la frêle vieille dame sautillante dans le spectacle *Qu'ils crèvent les artistes* (1985), première création de Tadeusz Kantor où la technologie sonore a joué un grand rôle⁸. En ce cas précis, les moyens nouveaux ont surtout servi à rafraîchir un « truc » connu, voire primitif. Quant au changement plus radical qu'aurait amené le numérique, reprenons l'exemple déjà évoqué des coups répétés de *Macbeth*. En 1989, dans la mise en scène de la pièce par Matthias Langhoff (soutenue par une conception sonore brillante de Pablo Bergel⁹), les bruits trafiqués, étrangéisés, étaient synchronisés avec le texte du Portier qui, comme on sait, tarde à ouvrir : une console électronique permettait de mixer en direct. Ces coups, écrivait Odette Aslan, « résonn[ai]ent dans le petit matin comme venant d'un autre monde¹⁰ ». Là encore, la technique renouvelait la puissance d'impact du son, elle ne bouleversait pas fondamentalement la nature de l'effet, remarquablement fidèle à ce qu'en avait dit de Quincey. Le changement éventuel ne

• 7 – On peut lire sur ce sujet : MERVANT-ROUX M.-M., « De la bande-son à la sonosphère. Réflexion sur la résistance de la critique théâtrale à l'usage du terme "paysage sonore" », *Images re-vues. Revue d'Histoire, Anthropologie et théorie de l'Art*, [http://imagesrevues.org/], octobre 2009.

• 8 – Le régisseur utilisait 4 lecteurs de cassettes et 4 grands magnétophones à bobines. Voir BABLET D. (dir.), *Kantor, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 18, Paris, CNRS Éditions, coll. « Arts du spectacle », p. 260.

• 9 – Pablo Bergel, après avoir suivi une école de cinéma, a créé et réalisé le son de nombreux spectacles de théâtre (pour Jourdheuil/Peyret, Langhoff, Jouanneau, etc.) ; il intervient aussi dans l'aménagement des lieux théâtraux (régie, dispositif de diffusion). Il a collaboré à la revue *O VU*, écrit régulièrement dans *AS Actualités de la Scénographie et Réalisation*, et prépare la réédition du chapitre consacré au théâtre dans MERCIER D. (dir.), *Le Livre des techniques du son*, Paris, Éditions Fréquences, tome 3, 1993, p. 219-261.

• 10 – ASLAN O., *Matthias Langhoff, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 19, Paris, CNRS Éditions, coll. « Arts du spectacle », 1994, p. 261. L'auteur se réfère à la traduction du texte de Quincey par Pierre Leyris : « Du heurt à la porte dans *Macbeth* ».

sera donc pas directement dû à la technologie, mais à la façon dont celle-ci aura transformé en amont les façons d'expérimenter « le mystère d'être là », selon l'expression utilisée par Pierre Legendre dans le film *La Fabrique de l'homme occidental* (1996).

Je tenterai dans cette étude, à travers l'exemple de l'*Inferno* de Romeo Castellucci, créé en juillet 2008 à Avignon, dans la Cour d'honneur du Palais des Papes¹¹ (annexes, figures 1, 2 et 3), d'évoquer certains effets de présence récemment obtenus à l'aide de sons électroniques ou électroacoustiques, de saisir ce qu'ils ont eu de vraiment neuf, mon hypothèse étant que leur nouveauté venait moins des nouvelles technologies elles-mêmes que de l'intuition poétique et dramaturgique des artistes, en l'occurrence Romeo Castellucci, metteur en scène, plasticien, inlassable inventeur de « secrets » modernes, mais aussi Scott Gibbons, musicien et créateur sonore, sans oublier Joost Fleerackers, ingénieur et régisseur son, qui avait été chargé de l'équipement de la Cour. Personnellement nourris – comme praticiens, mais aussi comme auditeurs et spectateurs – de compositions électroniques, de performances audio, de films, de concerts..., de textes aussi, bien sûr, à commencer par celui de Dante, d'images, de tableaux, de musiques, ils ont inventé un nouveau théâtre auratique qui exploite, explore et problématise les modes actuels de relation à l'inconnu et de questionnement métaphysique, lesquels passent par les formes numériques de l'art, de la musique électronique savante aux blockbusters et autres films-catastrophes¹².

Une sur-présence acoustique

Le terme « sur-présence » a été utilisé par Claude Régy à propos d'un spectacle de Klaus Michael Grüber : « Quand les acteurs semblent exclus du plateau, écrivait-il, ou quand ils sont à l'inverse rapprochés du public au point de ne plus être dans l'espace scénique, commence à naître *une présence prolongée d'invisible*, une sur-présence¹³. » La sensation que veut traduire ce metteur en scène, assez originale pour susciter un néologisme, correspond à un doute momentané sur le statut des comédiens, l'hésitation ne concernant pas leur réalité corporelle, mais la qualification symbolique de la zone où ils se trouvent. Autrement dit, il ne s'agit pas ici d'une qualité personnelle des interprètes, celle qui ferait dire qu'ils ont « de la présence », mais d'une sensation

• 11 – Voir annexe 1. Sur la trilogie (*Inferno, Purgatorio, Paradiso*) créée par Romeo Castellucci à partir de l'œuvre de Dante dans trois lieux différents du Festival d'Avignon 2008, on peut consulter le DVD du même nom (films et bonus), Paris, Arte Éditions, 2009.

• 12 – Cette réflexion s'adosse à un programme international de recherche : *Le son du théâtre/ Theatre Sound* (2008-2012) réunissant une équipe du CRI dirigée par Jean-Marc Larrue et une équipe d'ARIAS/CNRS, dirigée par moi-même. Voir le site [lesondutheatre.com].

• 13 – RÉGY C., « Comme le souvenir des rêves », BANU G., BLEZINGER M. (dir.), *Klaus Michael Grüber... Il faut que le théâtre passe à travers les larmes*, Paris, Éditions du Regard, académie expérimentale des Théâtres, Festival d'automne à Paris, 1993, p. 179.

exceptionnelle de vie, à coloration métaphysique, touchant toute la marge de l'aire de jeu. Parce que le phénomène me semble similaire, j'ai choisi d'appeler « sur-présence » un certain type d'effet spectral intense qui, dans certaines créations scéniques récentes, concerne le dispositif scénographique. Cet effet est produit à l'aide de technologies sonores numériques clairement perçues comme telles, ce qui n'empêche pas que l'espace théâtral soit perçu par le spectateur comme physiquement hanté.

On connaît le rôle du son dans la constitution des espaces vécus et le rôle majeur de l'audition dans la façon dont l'homme s'inscrit dans son environnement. Peter Sloterdijk fait de cette donnée la base de sa réflexion « sphérologique », sur laquelle nous reviendrons¹⁴. La capacité toujours plus grande des appareils à créer des illusions acoustiques, la capacité toujours plus grande des dispositifs de diffusion à inscrire concrètement le public dans des univers artificiels, fait que la création sonore – ou la « sonoplastie », selon le terme portugais, plus complet et plus juste – se situe désormais au cœur du travail sur l'espace théâtral. Mais de même que le placement marginal insolite des acteurs n'aurait aucun impact particulier en dehors de la poétique scénique générale de Grüber, de même, pour comprendre les phénomènes d'hyper-présence sonique d'*Inferno*, il convient de penser l'ensemble du projet de Castellucci et en particulier le fait que l'espace lui-même constitue dans ce spectacle une sorte de grand actant, ce dont ont témoigné de nombreux spectateurs. Piersandra Di Matteo (critique d'art et de théâtre, enseignante à l'université de Bologne) a parlé d'« un effet de stupeur qui naîtrait du corps même de la scène » ; François Regnault (psychanalyste, dramaturge, traducteur, critique), a fait référence à la théorie sartrienne de *L'Imaginaire* pour transcrire son expérience : « Nous voyons dès à présent que l'image est un acte synthétique qui unit à des éléments plus proprement représentatifs un savoir concret, non imaginé. » Dès lors, la sensation, l'image que la conscience s'en fait et l'acte accompli coïncident dans la méthode Castellucci, qui, à coup sûr, est spécifique et crée une nouvelle forme de théâtre dont l'espace et le temps sont acteurs authentiques : on voit, on se représente, on ressent, et en même temps on frémit et on jouit¹⁵. »

Passage du fantôme (1) Un vacarme de wargame

À 15 minutes environ du début du spectacle, ouvert par une très brève adresse du metteur en scène au public – « Je m'appelle Romeo Castellucci » –, après la scène où caparaçonné, tête nue, celui-ci est attaqué, terrassé, harcelé par

• 14 – SLOTERDIJK P., *Bulles, Sphères I*, (1998), Hachette Littératures, coll. « Pluriel », 2002.

• 15 – Voir respectivement « Entretien avec Piersandra Di Matteo » dans le DVD déjà mentionné et le blog de la Compagnie Pandora : [http://compagniepandora.blogspot.com/le_mot_d_humeur/].

des chiens, après l'escalade à mains nues de la façade du Palais par un acrobate arachnéen, un enfant s'avance sur le vaste plateau. Il se saisit d'un ballon de basket lancé du haut de la muraille par l'escaladeur solitaire et le fait doucement rebondir. Les trois premières fois que le ballon touche le sol, le bruit est celui d'une boule métallique heurtant une surface de métal, puis le plateau semble se fissurer : on croit entendre le bris mat de plaques de verre fracassées. De rebond en rebond, le craquement paraît s'étendre à toute la surface de la scène. La façade du Palais réagit par une agitation qui prend des formes presque humaines : une boule incandescente passe derrière les fenêtres, circule, monte et descend comme un œil, ou comme un esprit ; des grincements et des souffles s'échappent de la muraille, suivis de bruits d'armes et de tirs comme on peut en entendre dans les jeux vidéo, puis ce sont des plaintes qui fusent, on y perçoit des voix de plus en plus distinctes. Cependant une foule silencieuse, colorée, ordonnée, muette, a pénétré sur le plateau : cinquante figurants progressent et se couchent, fauchés, sans bruit, les uns derrière les autres. Le Palais continue à rugir sourdement, à clignoter, à s'exprimer. Soudain, les fenêtres s'embrasent, un cri monte, les lumières s'éteignent. Une musique calme accompagne à présent les mouvements souples des corps roulant lentement sur eux-mêmes. L'enfant, debout, tient le ballon. Un homme âgé s'avance, le lui prend doucement et se tient immobile en face du public. Il est relayé dans sa pose par une jeune femme, puis un jeune homme, puis par beaucoup d'autres porteurs, solennels et précautionneux.

Le son est un événement

L'Enfer, raconte Romeo Castellucci, a été pour lui comme pour beaucoup d'enfants italiens, un livre impressionnant, un livre de terreur. Peut-être parce que le Palais des Papes est exactement contemporain de l'œuvre de Dante, le metteur en scène a vu ce lieu (la Cour) « comme un personnage » (« La façade du palais est un visage de méchant », expliquait-il à Antoine de Baecque). C'est à partir de ce sentiment qu'il va travailler : il faut, dit-il, « avoir un revenant, faire passer un fantôme », ce qui représente d'abord « une opération de l'esprit : la technologie doit rester cachée derrière l'opération¹⁶ ». Scott Gibbons¹⁷, musicien, réalisateur

• 16 – Entretien du 3 juillet 2008, Avignon.

• 17 – Américain (né en 1969), basé à Chicago, Scott Gibbons travaille comme compositeur de musique électronique depuis une vingtaine d'années, combinant les sons naturels acoustiques et les nouvelles technologies audio. Ses compositions (électro-acoustique, pop synthétique) mêlent délicatesse et violence, s'appuyant sur un travail de fréquences aux limites de l'oreille humaine et utilisant le calme comme élément central. Il est l'auteur d'installations multimédia, de performances *live* (avec Golan Levin, Dave Wright, Mark Spybey et GVOON). Depuis une décennie, il conçoit et réalise les musiques pour les productions de Romeo Castellucci et la Societas Raffaello

sonore des visions de Castellucci, interrogé sur la séquence du ballon, ne s'exprime pas d'abord en termes techniques, mais en termes dramaturgiques : ce qui se passe est un dialogue non-verbal entre l'enfant et une puissance obscure révélée par le jeu du ballon.

« *In Inferno, there is a young boy who bounces a basketball in the courtyard. Every strike releases this sonic reaction of the building itself beginning to awaken, and to engage with the figure. Although the boy bounces the ball nonchalantly, it is not received as a game but rather provokes the building into a fiery rage. The wall howls, screams, and paces agitatedly, but is otherwise unable to engage physically with the figure*¹⁸. »

Le petit scénario imaginé par le metteur en scène (l'acrobate, l'enfant, le jet du ballon, le bruit de verre brisé, la réaction du bâtiment) se fonde sur ce que les philosophes Roberto Casati et Jérôme Dokic appellent la nature « événementielle » du son¹⁹. N'admettant ni la définition faisant du son une expérience auditive (ils ne s'intéressent pas à l'écoute), ni la définition identifiant le son à une perturbation du milieu séparant le sujet de l'objet résonnant, ils tentent de définir le sonore de la façon la moins discutable possible. Ils admettent que les sons sont des vibrations dans un milieu particulier, mais refusent l'idée selon laquelle ils n'existeraient qu'en présence d'un sujet percevant. Leur hypothèse est que « les sons ne sont pas des qualités des objets, mais des événements qui intéressent des entités résonnantes » (p. 7).

Quels que soient les débats et arguments suscités par leurs propositions, ces deux philosophes présentent pour nous l'avantage de reprendre la description du monde en se détachant d'une pensée implicitement marquée par les lois de la seule vision d'une part, implicitement dirigée par des considérations psychologiques d'autre part. Contribuant à renouveler l'imaginaire de l'espace, ils offrent un modèle permettant de décrire le travail de certains artistes contemporains. Pour Castellucci – et cela explique sa longue collaboration avec Scott Gibbons – le théâtre est un lieu où de grandes dramaturgies s'organisent directement entre « objets résonnants » (« *sounding objects* »). Les personnages humains et les membres de l'assistance deviennent les spectateurs sidérés et pensifs de mouvements engageant des forces non identifiées.

Sanzio (*Genesi : From the Museum of Sleep, Tragedia Endogonia, Giulio Cesare*). Voir son site [<http://www.red-noise.com>].

• 18 – Réponse à une question de Marie-Madeleine Mervant-Roux, courrier électronique du 30 mars 2009.

• 19 – CASATI R., DOKIC J., *La Philosophie du son*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1994.

La fabrique de la sur-présence

Le premier facteur expliquant l'exceptionnelle charge de présence du ballon est le fait que la sensation de menace fait irruption au cœur d'une scène apparemment dépourvue de danger : les chiens ont été maîtrisés, l'acrobate a atteint son but. L'objet rattrapé par l'enfant est familier, rond, léger et inoffensif, fait pour le jeu. La révélation de sa dangerosité potentielle en est d'autant plus frappante²⁰. On pense au court-métrage réalisé par Fellini en 1968 pour *Spirits of the Dead/Histoires extraordinaires*, un film réunissant trois adaptations de récits de Poe (les autres avaient été signées par Louis Malle et Roger Vadim) : Toby Dammit (Terence Stamp), un acteur adulé, alcoolique, désabusé, provocateur, arrive à Rome pour tourner un western catholique et recevoir la Ferrari promise, qu'il essaye le soir même avec ivresse dans le labyrinthe des ruelles, jusqu'à ce que surgisse devant lui une mystérieuse fillette rousse, souriante, jouant avec une balle blanche qui finit par rouler sous les roues de la voiture : le diable, venu au rendez-vous.

Le deuxième facteur concerne le bruit du rebond lui-même. Élaboré par Scott Gibbons, il est acoustiquement très riche, la matière en est fine, détaillée et précise, avec plusieurs strates d'échos, une sorte de gros plan audio, presque tactile.

Pour créer les divers sons du spectacle, le musicien avait pris note des demandes de Castellucci et improvisé des propositions à partir de ses recherches personnelles. La dimension organique dominait son travail :

« En lisant *Inferno*, de Dante, j'ai été extrêmement frappé par tout le gore physiologique qu'on y trouve. J'ai donc voulu utiliser des sons provenant du corps humain. La percussion vient surtout d'os, d'autres sons ont été saisis au cours d'une autopsie. Mais je déteste faire des choses de façon gratuite ou grotesque [...]. Vous n'entendrez aucun bruit de scie, aucun son spongieux. La source ne sert qu'à mon inspiration, pour me faire peur²¹. »

Le bruit déclenché par le ballon ne comporte pas d'élément charnel, pas de verre non plus, comme Castellucci l'avait d'abord suggéré puisque c'est en définitive « de la pierre et de la brique » qu'a utilisé Scott Gibbons. Si ce bruit saisit physiquement le spectateur, c'est que ces matériaux sont proches de ceux qui ont servi à construire le bâtiment où il se trouve. Son corps est inconsciemment et très directement atteint.

• 20 – Contraste qui relève du genre fantastique, lequel prend aujourd'hui de nouvelles formes audio. Dans la mise en scène de *Quelqu'un va venir* de Jon Fosse par Claude Régy (1999, son de Philippe Cachia), un simple tintement de bouteille et de verres portés dans un sac en plastique troublait le spectateur. Le relief auditif exceptionnel de ce détail était obtenu sans aucun appareil, sans amplification, sans micro : c'est le silence qui avait été intensifié, grâce à un travail soigné sur l'acoustique de la salle et une précise direction d'acteurs.

• 21 – Propos recueillis par Martine Silber, *Le Monde*, 19 juillet 2008.

Un autre facteur important, dont le public prend plus ou moins conscience, est l'association risquée du son pré-enregistré et de la performance *live*. Scott Gibbons était là chaque soir dans la Cour d'honneur : « *The work on sound was rather involved, even if it was simple. There was myself and a sound technician (Joost Fleerackers) working very intimately side-by-side every night, like a duet*²². » Ce qui amuse le musicien dans la collaboration avec Romeo Castellucci, c'est le défi permanent que celui-ci lui propose :

« Quand il me dit, pour l'*Enfer*, qu'il veut qu'un escaladeur gravisse les trente mètres de la façade de la Cour d'honneur et que, de là-haut, il lance un ballon de basket, et qu'au moment où le ballon rebondit sur la scène, le son de verre brisé se déclenche dans une synchronisation parfaite, si ça ne marche pas²³... »

Après différentes tentatives pour trouver des solutions technologiques de pointe, c'est à la pratique la plus artisanale que Joost Fleerackers, responsable de la mise en œuvre concrète des effets (terme utilisé par les techniciens), a finalement eu recours :

« Pour associer les enregistrements des pierres avec les rebonds du ballon de basket, j'avais installé un micro de contact (AKG 411) en dessous du plateau avec un *gate insert*. Mais il nous manquait une boîte "audio to midi" pour faire la liaison avec le MacBook Miratone sampler (échantillonneur). Finalement, c'est Scott, ou moi, qui avons effectué la synchronisation manuellement, à vue. Ce n'était pas l'idéal : comme la régie était à 30 mètres de la scène, on ne pouvait jamais synchroniser exactement le son avec le ballon²⁴. »

Enfin, il était important que le bruit soit parfaitement audible de partout, que sa matière soit ressentie (une règle valable pour la totalité des sons d'*Inferno*), ce qui a exigé un très long travail de choix et d'installation des haut-parleurs (annexes, figures 1 et 2) :

« Le plan de diffusion pour *Inferno* dans la Cour d'Honneur m'a occupé plusieurs mois. Le défi était surtout l'intégration des enceintes dans la scénographie. Romeo ne voulait pas d'objets sur le plateau, moi je refusais une installation entassée sur des échafaudages. En outre, on travaillait dans un site archéologique, ce qui nous empêchait d'installer des moteurs pour appuyer les enceintes. La seule solution pour arriver à une diffusion de son bien égale et assez puissante jusqu'aux derniers rangs des gradins

• 22 – Courrier électronique cité, 30 mars 2009.

• 23 – *Le Monde*, entretien cité.

• 24 – Joost Fleerackers à M.-M. Mervant-Roux, courrier électronique du 18 mars 2009 (annexes, figure 1).

(à 30 mètres du plateau) était de cacher trois “bananes” avec des enceintes de type “*line-array*”²⁵ dans trois fenêtres de la façade (annexes, photographies 1 et 2). Les enceintes étaient équipées directement sur un plateau à l’intérieur, puis on faisait avancer l’ensemble. Lorsque l’ensemble était en place, on faisait basculer la “banane” pour obtenir l’angle voulu. Ainsi, la direction était très exacte : le son viendrait de la façade. Mon premier plan, qui consistait à installer aussi les enceintes basses dans les fenêtres jardin et cour a été refusé par Romeo, qui avait besoin de toutes les autres fenêtres pour l’effet qu’il avait prévu avec la boule de lumière. Finalement, on les a placées contre les murs cour et jardin avec un *delay* adapté, comme je l’ai fait aussi avec les huit sub-basses cachées en dessous des gradins²⁶. »

De la performativité et de l’enfance du théâtre

À propos de l’épisode 9 de la *Tragedia Endogonia* (L.#09) présenté au London International Festival of Theatre en mai 2004, un critique évoquant l’effet du spectacle et particulièrement la musique de Scott Gibbons, élaborée à partir de voix humaines, disait avoir eu « la sensation de se trouver face à face avec une forme de vie extraterrestre, mais profondément et terriblement familière²⁷ ». C’est une impression similaire que tente de traduire la notion de « sur-présence » que l’on pourrait juger ici naïvement superlative. Il y a indubitablement quelque chose de naïf dans ce genre d’effet, dans l’idée même de « l’effet », dans le fait de programmer la manipulation directe du spectateur, sa captation sensorielle, bref, dans la « performativité ».

« Paraphrasant Ayers (1962) et Recanati (1979), on pourrait dire que des œuvres sont performatives dans la mesure où elles cessent de “représenter” et où elles instaurent, à l’instar des énoncés performatifs, une “réalité nouvelle”. Cette notion suggère aussi l’idéal de virtuosité tel qu’il s’applique dans les arts d’interprétation et en sport, idéal souvent remis en question au cours de la même période. Enfin, cette notion qui accompagne l’émergence

• 25 – « *Line array* » : empilage vertical en ligne d’un certain nombre d’enceintes acoustiques. Celui-ci peut à certaines conditions reproduire un front d’onde continu, assimilable à une source sonore unique de grande dimension. Voir le schéma et la photographie dans le dossier technique proposé en annexe (annexes, figure 3 ; photographie 2).

• 26 – Joost Fleerackers à M.-M. Mervant-Roux, courrier électronique cité. Selon J. Fleerackers, le rôle de Frédéric Viénot (régie son du Festival d’Avignon) et Philippe Varoutsikos (régie générale du Festival) ont été décisifs dans l’installation technique.

• 27 – « *To encounter Castellucci’s theatrical forms, especially as they are inflected in the Tragedia episodes by Scott Gibbons’ remarkable electronic music processed out of the human voice, is to feel yourself face to face with some sort of alien life form, which is, at the same time, profoundly and frighteningly familiar.* » Voir le site [http://www.red-noise.com].

de nouvelles pratiques artistiques apparaît comme un nouveau paradigme esthétique qui reste encore à définir²⁸. »

Des trois acceptions du mot ici présentées, c'est la deuxième, celle de la virtuosité (technologique, technique, sportive...) qui nous intéresse le plus, parce que le truc, l'esbroufe, « l'effet spécial » sous toutes ses formes constitue chez Castellucci la condition de développement des deux autres dimensions, données parfois à tort pour plus sérieuses et plus nobles. La séquence « sons et lumières » qui réveille le Palais des Papes, la convocation de fantômes droit sortis de jeux vidéo, les prouesses techniques à vue, l'énergie chorégraphique du nombre de figurants, la grande dépense des acteurs gymnastes, tout ce qui pourrait faire sourire, tout ce qui sert d'argumentaire à ceux qui raillent ce théâtre, est assumé, inscrit dans un rapport affirmé à l'enfance, à la mémoire des contes, des thrillers, des sagas, à l'espoir de redonner au spectateur adulte le souvenir de sensations perdues, sans barguigner sur les moyens. Dans un tel programme, le son occupe évidemment une place immense. Toute la psycho-physiologie contemporaine s'accorde sur le fait que l'audition s'est développée surtout comme outil d'alerte : le sens de l'ouïe signale l'approche du danger. Il apparaît comme plus émotif, affectif, subjectif que représentatif et objectif. En cela, il se distingue considérablement de la vue. Ceux qui créent le son du théâtre connaissent ces caractéristiques, et dissocient nettement les bruits des voix et des musiques :

« Le sonore du monde, rappelle Daniel Deshays, n'est pas un objet de contemplation, c'est un objet de crainte car il est imprévisible. [...] Les discours sont bien plus rassurants, on imagine facilement le mot ou la phrase musicale qui va suivre, les bruits ne s'annoncent jamais. Fantôme, ajoute-t-il, [le son] gouverne secrètement le visuel²⁹. »

Comment user d'un tel médium, de tout cet attirail de peurs et de jouissances activées par l'oreille sans introduire en même temps la composante de distance qui seule permettra le jeu, donc le véritable tragique qui ne se prend pas au sérieux ?

Passage du fantôme (2) Le remix des étoiles

Comme Jean-Pierre Léonardini l'avait noté en 2008 dans son commentaire personnel de la séquence du ballon, Castellucci travaille inlassablement sur la

• 28 – Texte non signé, lisible sur la page d'accueil du site « Effets de présence » : [www.effetdepresence.uqam.ca].

• 29 – DESHAYS D., *Pour une écriture du son*, Paris, Klincksieck, 2006, respectivement p. 73 et p. 148.

notion de catastrophe. Son meilleur exégète, ajoutait le critique, devrait donc être Paul Virilio, qui connaît à fond le sujet. Telle sera aussi notre proposition, élargie à d'autres auteurs comme Jean-Pierre Dupuy et Peter Sloterdijk. En nous appuyant sur certains de leurs ouvrages, nous essaierons de comprendre ce qui fonde dramatiquement la sensation de « sur-présence » : à quoi le bruit de verre brisé fait-il écho ? Dans quelle mémoire, dans quel imaginaire les sons de choc, d'explosion, de fissuration vont-ils chercher leurs résonances ? Comment Castellucci remet-il en musique le cosmos poétique de Dante ?

Notons d'abord que beaucoup d'images d'*Inferno* constituent des variations libres sur les cauchemars d'aujourd'hui, revus dans le style des dessins d'enfants ou de la SF populaire : chutes d'objets venus du ciel, ballons dirigeables aveugles, failles tectoniques, peuples errants, guerres sans visages... Autant de thèmes que l'on retrouve dans les derniers ouvrages de Paul Virilio. Dans *L'Université du désastre*³⁰, l'essayiste s'interroge sur la possibilité de « la perte de contrôle », sur l'accident à grande vitesse aux conséquences incontrôlables, qu'il soit « informatique, ferroviaire, ou nucléaire », sur le contexte qui crée ce risque. Étudier les rythmes précipités des médias, des écrans omniprésents, de l'information « en temps réel », des cotations financières immédiates lui fait parler de « dictature du présent » (virus informatiques, panique boursière, rumeurs faisant le tour du monde en un éclair) dont il inventorie les effets dévastateurs : le recul de l'analyse critique et de la mémoire. « Nous vivons tous en ubiquité, dit Paul Virilio, réagissant à coups d'affects collectifs, selon des rythmes inconnus qui n'ont plus rien à voir avec les rythmes terrestres, diurnes ou saisonniers. » L'autre grand désastre évoqué par Virilio est la fin de la sédentarité, le début d'une grande déportation mondiale. « Nous entrons dans un nouveau monde de "circulation habitable", une sorte de "Non-stop Circus" qui se traduira par la croisière au long cours des exilés climatiques, des ouvriers déplacés par l'externalisation des profits, des prolétaires flottants d'une région à l'autre. [...] C'est une situation sans précédent dans l'histoire³¹. » Toutes les images de foules font écho à ses métaphores.

De Jean-Pierre Dupuy nous mentionnerons surtout deux ouvrages : *Pour un catastrophisme éclairé*, publié en 2004 ; *Petite métaphysique des tsunamis*, en 2005. La pensée de Jean-Pierre Dupuy prend appui sur celles de Hannah Arendt, Hans Jonas et Gunther Anders. À Hannah Arendt, il reprend le concept

• 30 – VIRILIO P., *L'Université du désastre*, Paris, Galilée, 2008.

• 31 – Paul Virilio étant un penseur proche d'Edouard Morin, il serait intéressant de comparer le travail sur Dante effectué par Castellucci dans une perspective philosophique proche du premier, avec le *Vinci* de Robert Lepage (1988) dont Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos ont montré les liens avec la pensée du second (HÉBERT C., PERELLI-CONTOS I., *La Face cachée du théâtre de l'image*, Paris, L'Harmattan, 2001).

d'invisibilité du mal : dans les catastrophes monstrueuses comme le fut la bombe d'Hiroshima, il n'y a plus de responsable direct, la cause est anonyme. La prochaine monstruosité, annonce-t-il, aura des causes et des responsabilités diluées, elle surgira comme un cataclysme que l'on ne pouvait prévoir alors que tous les instruments de la prévision sont, au contraire, présents.

Les phénomènes décrits et analysés par ces auteurs trouvent une expression puissante dans le spectacle de Castellucci, où ils ne sont pas traités comme des thèmes sociologiques, socio-économiques ou politiques, mais produisent des composantes figuratives et plastiques de la nouvelle « forêt obscure » de l'artiste contemporain, décrite en termes nietzschéens par Sloterdijk dans les pages d'introduction de *Sphères I* :

« Pour ceux qui savent, la sécurité dans le plus grand cercle est détruite, et avec elle le vieux Cosmos habitable et immunisant. Celui qui voudrait encore regarder vers l'extérieur et vers le haut tomberait dans un vide humain et une distance à la Terre pour lesquels il n'existe pas de frontière pertinente³². »

La chute dans le vide

De tous les motifs catastrophiques présents dans *Inferno*, celui de la chute est probablement le plus riche. Présent chez Dante, il a été privilégié par le metteur en scène, qui voit en lui le mouvement même de l'œuvre. De deux façons. Il est d'abord un effondrement ressenti physiquement, le poète semblant précipité vertigineusement dans l'abîme : « C'est comme une chute, disait Castellucci dans l'entretien accordé à Antoine de Baecque. Il [Dante] tombe dans l'œuvre, au-delà de la raison. » L'artiste éprouve empathiquement cette plongée sans fin. Mais lorsqu'il évoque son rapport personnel au texte de *La Divine Comédie*, il décrit une autre sensation, physique elle aussi, celle que pourrait éprouver le témoin d'un effondrement apocalyptique. « Dans *Inferno*, tout est fragmenté, comme un objet qui tombe et se brise en mille morceaux. » Ainsi, le topos de la chute a donné au spectacle un leitmotiv plastique à double déclinaison selon que c'est un homme ou une chose qui tombe. On peut voir dans l'atterrissage étrange puis cataclysmique du ballon la première occurrence de cette image-sensation, qui trouve son développement majeur dans l'épisode des saltos arrière exécutés, bras écartés, comme autant d'envols inversés, et culmine dans la séquence finale où les deux figures sont réunies : un dernier personnage disparaît dans le vide pendant que des objets s'abattent sur le sol. « Le sens tient entièrement dans cette émotion très directe. L'œil amène l'information, le son, l'émotion³³. » Cette dernière phrase, dont il

• 32 – SLOTERDIJK P., *Bulles, Sphères I*, (1998), *op. cit.*, p. 31.

• 33 – *Le Monde*, entretien cité.

convient de préciser qu'elle n'a pas de valeur générale (la vision aussi apporte énormément d'émotion au spectateur dans *Inferno*), nous indique l'importance exceptionnelle de la collaboration avec Scott Gibbons pour ces séquences particulières et nous incite à écouter attentivement les réalisations sonores accompagnant les chutes.

Les impacts auditifs du ballon de basket ont été longuement évoqués. Nous nous intéresserons maintenant à l'image qui clôt le spectacle, dont je résume brièvement les dix dernières minutes. D'une épave de voiture brûlée et cabossée, sort lentement Andy Warhol – ou le spectre d'Andy Warhol. Il examine ses mains, époussette sa veste, tire sur son jean bleu, ajuste ses lunettes, tente d'enclencher un bravo, prend avec un Polaroid une photo de l'assistance, puis joue avec son appareil. Ceci dans le plus grand silence. Alors qu'un bruit confus (de scies?) se fait entendre, il grimpe sur le toit de la voiture, pointe lentement l'index vers le ciel, vers le mot « ÉTOILES » qui luit en haut de la façade, et comme tant d'autres figures l'ont déjà fait un peu plus tôt, se jette en arrière, bras ouverts, alors que tombe brutalement un premier moniteur porteur d'une des sept lettres É – T – O – I – L – E – S. Le moniteur explose en arrivant au sol, et l'on entend le bruit qu'il fait en se brisant. Trois autres fois, Warhol refait le même geste et se laisse tomber dans le vide, tandis que tombe un autre écran. Les lettres : É – L – E – S se détachent ainsi successivement de la muraille, laissant les spectateurs lire celles qui restent et composent le pronom « TOI » : une adresse encore plus brève et plus directe que la formule liminaire par laquelle le metteur en scène s'était présenté au public.

Acoustiquement, cette série de chutes a été travaillée d'une façon inverse à celle des rebonds du ballon. Dans le premier cas, les vibrations et les fracas étaient entièrement artificiels, et ne comportaient aucun matériau sonore d'origine humaine ; des voix enregistrées émanaient du Palais qui se plaignait et qui souffrait ; le tout était traité dans un registre d'*Heroïc Fantasy*. Dans le second cas, c'est le bruit réel de la désintégration des appareils que l'on entend (certaines pièces sont éjectées à plusieurs mètres du point d'impact), et d'autres voix enregistrées, apaisées et chantantes (il s'agit du Hilliard Ensemble) accompagnent musicalement chaque nouvelle tombée d'étoile. On peut, dans les deux cas, parler de sur-présence, mais le « prolongement d'invisible » change de style et de fonction : alors que la séquence du ballon figurait assez naïvement les risques de dangers pouvant venir du ciel (Virilio encore : « Impossible de réfléchir à la politique des États-Nations, des frontières, des libertés individuelles sans tenir compte des nouvelles données météorologiques au sens large : capacités d'espionnage instantané via le ciel, d'attaques surprises par des bombes téléguidées, d'information et de désinformation massive par les télécommunications, de brouillage informatique, etc.

Désormais, nous dépendons de l'espace – de la météo. Nous sommes entrés dans "l'aéropolitique"³⁴ », l'image finale réunit les étoiles (*le stelle*) de Dante³⁵ et la grande question warholienne de l'image :

« Warhol, dit Castellucci, représente notre enfer à nous [...]. Le noir d'aujourd'hui, c'est Andy Warhol qui l'a peint. Ce n'est pas la douleur ou les guerres. C'est l'abîme de la superficie. »

Après le crash

Ce n'est donc pas Paul Virilio, mais Peter Sloterdijk qui nous paraît être le meilleur exégète rétrospectif du travail de Castellucci, celui-ci effectuant dans sa Trilogie un dépassement des questions politiques au sens étroit pour une interrogation poétique sur l'espace imaginaire nécessaire aux hommes pour vivre en tant qu'hommes. « Où sommes-nous lorsque nous sommes dans le monde? » À la vieille question gnostique, Sloterdijk propose une réponse contemporaine, et cette réponse accorde une place majeure aux technologies, aux médias et par-dessus tout au son :

« À la sortie du cabinet de Lacan, Warhol attend avec son *tape recorder*. "Dès qu'un problème se transforme en une bonne bande magnétique, ça n'est plus un problème... Tout le monde savait ça." La nouvelle se propage. Là où se trouvait l'inconsolabilité doit advenir la performance médiatique³⁶. »

La façon dont le vaste plateau d'*Inferno* s'emplit régulièrement de corps muets et de musiques dont on peut dire qu'elles sont des silences musicalisés : celle, minimaliste qui sort du piano incendié (Arvo Pärt, *Spiegel on Spiegel*), ou celle,

• 34 – VIRILIO P., texte lisible lors de l'exposition *Terre natale. Ailleurs commence ici*, organisée en collaboration avec Raymond Depardon (Paris, fondation Cartier, novembre 2008-mars 2009).

• 35 – « Il est un lieu là-bas, loin de Belzébuth, aussi long que s'étend cette grotte, qu'on reconnaît non par la vue mais par le son d'un petit ruisseau qui descend là par le trou d'un rocher, qu'il a rongé dans son cours qu'il déroule, en pente douce. Mon guide et moi par ce chemin caché Nous entrâmes, pour revenir au monde clair; Et sans nous soucier de prendre aucun repos, Nous montâmes, lui premier, moi second, Si bien qu'enfin je vis les choses belles Que le ciel porte, par un pertuis rond; Et par là nous sortîmes, à revoir les étoiles. »

Dante, fin de *L'Enfer* (trad. Jacqueline Risset, GF, Flammarion Bilingue, 2004, p. 311).

• 36 – SLOTERDIJK P., *Bulles, Sphères I*, (1998), *op. cit.*, p. 511 (fin du chapitre intitulé « La tristesse des sphères »).

électronique, à base chorale et sacrée, composée par Scott Gibbons exploitant ses fonds d'enregistrements du Hilliard Ensemble³⁷, semble correspondre à ce que Sloterdijk décrit comme les nouvelles façons de constituer des enveloppes sonosphériques protectrices. Il évoque les grands concerts pop, les ténors et les *prime donne*, et fait longuement référence aux nouvelles psycho-acoustiques réparatrices comme celle d'Alfred Tomatis. Mais le son inventé par Scott Gibbons pour le spectacle n'a pas de fonction thérapeutique, sa composition ne s'inscrit pas dans le courant des paysages sonores écologiques hérités de Murray Schafer. Le *soundscape* d'*Inferno* prend acte de la catastrophe³⁸ et préserve une distance ludique constante avec le « stade des sirènes » et autres « marmites sonores prénatales », distance qui rapproche définitivement Castellucci de l'auteur malicieux de *Sphères* – et d'Andy Warhol philosophe : avec l'arrivée-surprise sur le plateau de l'artiste plasticien-star qui sort sous nos yeux de la mort, c'est à un nouveau développement, extraordinaire, du motif de la chute que le public va assister, une transfiguration inattendue et complexe du motif de l'accident et de son traitement warholien classique.

Un peu avant le célèbre « *Car crash* » (1963), dont Romeo Castellucci, on l'a vu, propose dans la dernière séquence une réinvention très libre, humoristique et saisissante, Andy Warhol avait peint une toile inspirée d'un accident d'avion : *129 Die (Plane Crash)* (129 victimes [Catastrophe aérienne]), acrylique sur toile, 254 cm × 183 cm, Museum Ludwig, Cologne, d'après la première page du *New York Mirror* du 4 juin 1962. Cette œuvre ouvrait la série *Death and Disaster* (Mort et Désastre) dont les sujets comprenaient « des suicides, des accidents de la route, des empoisonnements alimentaires, la chaise électrique, des émeutes raciales, des grands brûlés, des funérailles, l'assassinat de John F. Kennedy³⁹ ». La façon dont les moniteurs vidéo s'écrasent les uns après les autres évoque doublement la manière artistique de Warhol, le motif du crash étant traité sur le mode de la répétition, mais l'accompagnement de chaque chute d'étoile artificielle par les traces de voix d'un chœur que l'on peut dire spirituel (il s'agit à nouveau du Hilliard Ensemble) confirme que Castellucci inscrit la série des catastrophes dans une méditation lyrique sur notre véritable enfer et la façon dont l'art de notre temps s'en joue.

• 37 – « Je voulais travailler avec l'Ensemble Hilliard pour sa façon de chanter Pérotin (compositeur du XI^e siècle, un des fondateurs de la musique polyphonique). Ils se sont montrés extrêmement ouverts et généreux », Scott Gibbons, *Le Monde*, entretien cité.

• 38 – « *Master of the sub-bass drone and the post-apocalyptic landscape, Gibbons' tendency to musical understatement is extraordinary : what he shows us seem to be empty wastes, still throbbing in the aftermath of some recent cataclysm. Not the event itself, but the trail, the marks showing where the deadly scuffle took place...* », *The Wire* (UK) à propos de Lilith, *Redwing*. Voir [http://www.red-noise.com].

• 39 – VANEL H., « Andy Warhol », *Encyclopaedia Universalis*, [en ligne].

« C'est par la musique de chambre que les gens viennent au monde. C'est en elle seule qu'ils apprennent que l'écoute de l'autre voix est la condition sans laquelle ils ne peuvent pas avoir quelque chose à jouer. Il faut donc dire de l'homme que son séjour dans le monde, plus que pour toute autre créature vivante, est déterminé par la nécessité de se maintenir et de se déployer dans un continuum psychoacoustique – ou plus généralement sémosphérique⁴⁰. »

C'est parce que Warhol a compris la mélancolie de l'exil hors du cosmos symbolique habitable, parce qu'il a fondé son art sur cette glaciation, qu'il l'a affrontée sur un mode extrême à travers les images⁴¹, que Castellucci peut en faire le Virgile contemporain. Son apparition relance l'écoute (le silence est alors parfait). À l'hyper-présence agressive du ballon-drone maléfique et du Palais luciférien répond le chant électronique des étoiles artificielles, dans le ciel numérique où l'artiste visuel inscrit son dernier jeu de mot.

Bibliographie

- ASLAN O., *Matthias Langhoff, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 19, Paris, CNRS Éditions, coll. « Arts du spectacle », 1994.
- BABLET D. (dir.), *Kantor, Les Voies de la création théâtrale*, vol. 18, Paris, CNRS Éditions, coll. « Arts du spectacle ».
- CASATI R., DOKIC J., *La Philosophie du son*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1994.
- CHION M., *Guide des objets sonores. Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Buchet-Chastel, INA, 1983.
- DANTE, *L'Enfer*, traduction Jacqueline Risset, Paris, GF, Flammarion Bilingue, 2004.
- DESHAYS D., *Pour une écriture du son*, Paris, Klincksieck, 2006.
- FARCY G.-D., PRÉDAL R. (dir.), *Brûler les planches, crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretiens, coll. « Les voies de l'acteur », 2001.
- FÉRAL J., POISSANT L., « L'interpénétration du virtuel et du réel : effets de présence et effets de réel », intervention conjointe au colloque *Intermédialité, théâtralité, (re)-présentation et nouveaux médias. Intermediality, theatricality, performance, (re)-presentation and the new media*, Montréal, CRI, 2007.
- HÉBERT C., PERELLI-CONTOS I., *La Face cachée du théâtre de l'image*, Paris, L'Harmattan, 2001.

• 40 – SLOTERDIJK P., *Bulles, Sphères I*, (1998), *op. cit.*, p. 566.

• 41 – De même, le *Paradis* de Castellucci est « un lieu dangereux pour la représentation elle-même, retenue à l'extrême limite de son propre gouffre, à l'instant où il n'y a plus rien à voir, à comprendre, à retenir », Éric Vautrin, « Paradiso à Avignon », DVD cité.

MERCIER D. (dir.), *Le Livre des techniques du son*, Paris, Éditions Fréquences, tome 3, 1993.

MERVANT-ROUX M.-M., « De la bande-son à la sonosphère. Réflexion sur la résistance de la critique théâtrale à l'usage du terme "paysage sonore" », *Images re-vues. Revue d'Histoire, Anthropologie et théorie de l'Art*, [<http://imagesrevues.org/>], octobre 2009.

RÉGY C., « Comme le souvenir des rêves », BANU G., BLEZINGER M. (dir.), *Klaus Michael Grüber... Il faut que le théâtre passe à travers les larmes*, Paris, Éditions du Regard, académie expérimentale des Théâtres, Festival d'automne à Paris, 1993.

SLOTERDIJK P., *Bulles, Sphères I*, (1998), Hachette Littératures, coll. « Pluriel », 2002.

VANEL H., « Andy Warhol », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne].

VIRILIO P., *L'Université du désastre*, Paris, Galilée, 2008.

Annexes⁴²

1. Fiche du spectacle

Inferno de Romeo Castellucci librement inspiré de *La Divine Comédie* de Dante

Cour d'honneur du Palais des Papes

durée estimée 1 h 30 • création 2008

mise en scène, scénographie, lumières et costumes : Romeo Castellucci

musique originale et exécution en direct : Scott Gibbons

chorégraphie : Cindy Van Acker et Romeo Castellucci

collaboration à la scénographie : Giacomo Strada

sculptures, mécanismes et prosthesis : Istvan Zimmermann et Giovanna Amoroso

automates : Giuseppe Contini

photographie : Luca Del Pia

les gens : Alessandro Cafiso, Maria Luisa Cantarelli, Elia Corbara, Silvia Costa, Sara Dal Corso, Manola Maiani, Luca Nava, Gianni Plazzi, Stefano Questorio, Jeff Stein, Silvano Voltolina et Antoine Le Ménestrel

et Françoise Allouch, Anabel Bastos, Louis Berenger, Mathieu Boisliveau, Audrey Bonnefoy, Maya Boquet, Caroline Boultaureau, Aurélie Bourgeois, Fanny Bouriche, Claude Bruchou, Michel Bruneau, Charly Caraballo, Grégory Castera, Céline Cavalli, Lena Chambouleyron, Thibault Charbonnel, Nicolas Colin, Olivier Collavoli, Francis Derussy, Gaetan Donnars, Mathilde Dromard, Bruce Fauveau, Léo Gobin, Elen Gouzien, Marine Granat, Maryse Simeon-Rigobert, Jean-François Grima, Nathalie Guet, Pascal Hamant, Amir Hazem, Douce Hollebecq, Frederique Iordanoff, Marie Koch, François Lanel, Cécile Leroy, Vicky Lucas, Emilien Malaussena, Victoria Mariani, Nitsa Meletopoulos, Yeison Mira Lopera, Olivia Musitelli, Paul Patin, Valérie Paus, Julien Perrier, Charles-Eric Petit, Jonathan Pranlas, Joël Raffy, Pascal Recalde, Liam Rozier, Valérie Sarrouy, Quentin Valenty, Helena Vautrin, Boris Wilmart

et (en alternance) Maya Baudriller, Morgane Beziau, Marwan Agbi, Yazid Agbi, Swann Basé-Vergez, Nora Baudriller, Louise Boutier, June Capeau, Clara Camera, Sixtine Chambeiron, Alexandre Dupré, Jules Ferrari, Jeanne Garnerio, Pierre-Edouard Germain, Marie-Capucine Germain, Tom Gilbert, Hortense Minghelli, Manon Rodde, Ilka Kramer, Jean-François Boutier,

• 42 – Merci à Scott Gibbons et Joost Fleerackers pour leurs contributions personnelles à ce travail. Merci à Romeo Castellucci et à la Compagnie Raffaello Sanzio de m'avoir autorisée à publier les documents qui suivent.

Christophe Capeau, Marion Camera, Olivier Germain, Marie Chambeiron, Gilles Minghelli, Gwénola Calves, Clémence Rodde, Brigitte Geraut et Les Cavaliers Voltigeurs de France et José-Claude Pamard avec Balkan, Bonzaï et Robin

coordination technique du décor : Salvo Di Martina

conception technique et régie lumière : Andrea Berselli

conception technique et régie son : Joost Fleerackers

régie lumière : Luciano Trebbi

régie plateau : Viviana Rella

assistant son : Dominik Boiy

accessoires et machines : Alfredo Tassi

taxidermie : Agostino Navone

aérostatique realizzazione ditraverso

réalisation des automatismes mécaniques : Carpenteria metallica M.V

recherche et réalisation des costumes : Gabriella Battistini et Marion Gizard

couture, accessoires et perruques : Carmen Castellucci

assistant technique d'Antoine Le Ménestrel : Franck Gaudini

Toutes les créations plastiques et les automatismes ont été construits au Laboratorio Plastikart de Zimmermann & Amoroso avec Giuseppe Amoroso, Damiano Bagli, Chiara Bocchini, Laura Ceroni, Lucia Cinnà, Martina Consoli, Romina Giuliani, Caterina Guida, Fabiana Mantovanelli, Giovanni Marocco, Eleonora Paparella, Elena Pescantin, Alice Siracusano, Alfredo Tassi, Patrizio Virzi, Simone Zappoli

direction de production : Cosetta Nicolini

organisation : Gilda Biasini, Benedetta Briglia assistées de Valeria Camardo, Alba Pedrini

administration : Michela Medri, Elisa Bruno, Simona Barducci

consultant administratif et financier : Massimiliano Coli avec SKUPA Srl

collaboration technique : Festival d'Avignon

Le spectacle *Inferno* a été retransmis le 12 juillet à 22h 15 sur Arte

L'adaptation en salle du spectacle *Inferno* a été réalisée dans le cadre d'une collaboration spéciale avec La Bâtie Festival de Genève, septembre 2008

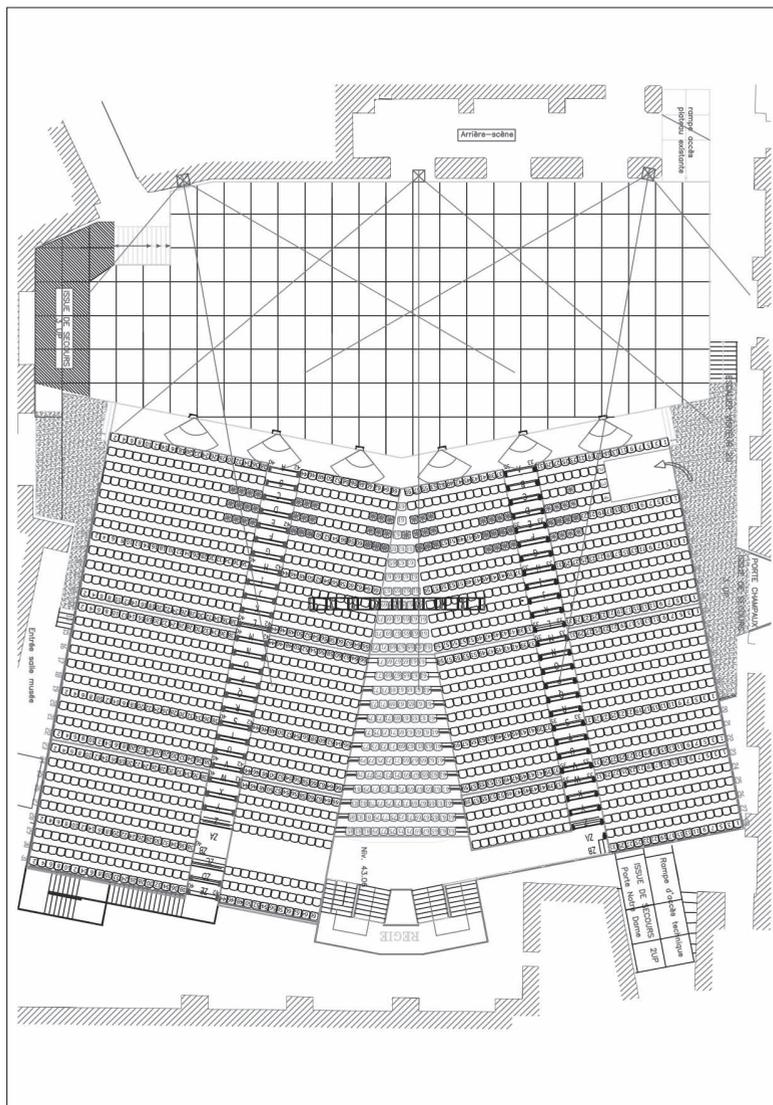


Figure 1 : Composantes du dispositif de diffusion.

- 18 x L-Acoustics DV-Dosc : 6 x DV-Dosc dans la fenêtre à Jardin/
6 x DV-Dosc dans la fenêtre centrale/6 x DV-Dosc dans la fenêtre à Cour
 - 4 x L-Acoustics DV-Sub : 2 x DV-Sub contre le mur Jardin/
2 x DV-Sub contre le mur Cour
 - 8 x L-Acoustics SB 218 : en dessous des gradins des spectateurs
 - Front-fill : 6 x Meyer Sound UPM-1P
- Informations de Joost Fleerackers, courrier électronique, mars 2009.



Figure 2 : *Inferno*. Dispositif de diffusion son (détail). Le plateau et la façade du Palais.

- 18 x L-Acoustics DV-Dosc : 6 x DV-Dosc dans la fenêtre à Jardin/
6 x DV-Dosc dans la fenêtre centrale/6 x DV-Dosc dans la fenêtre à Cour
- 4 x L-Acoustics DV-Sub : 2 x DV-Sub contre le mur Jardin/
2 x DV-Sub contre le mur Cour Schéma de Joost Fleerackers.

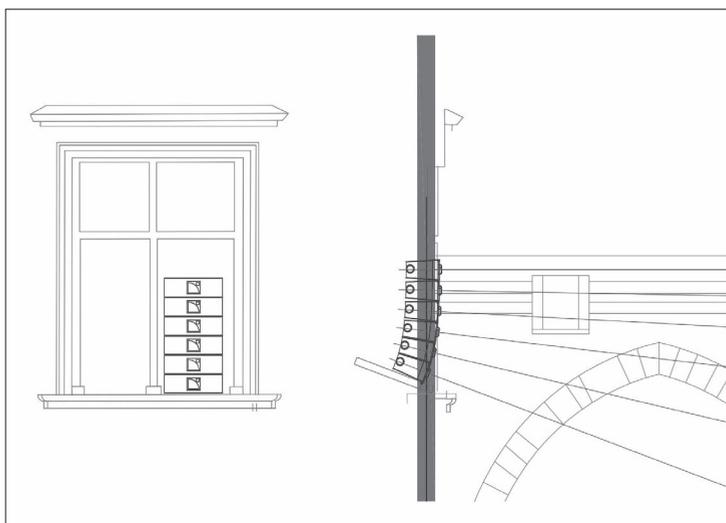
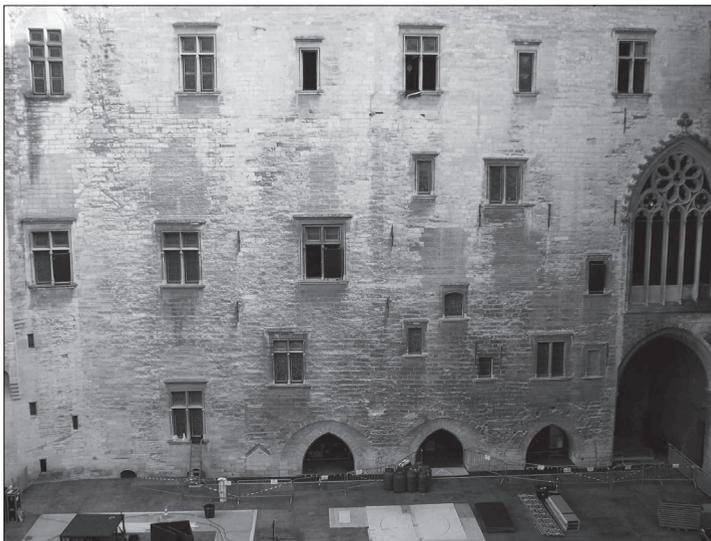
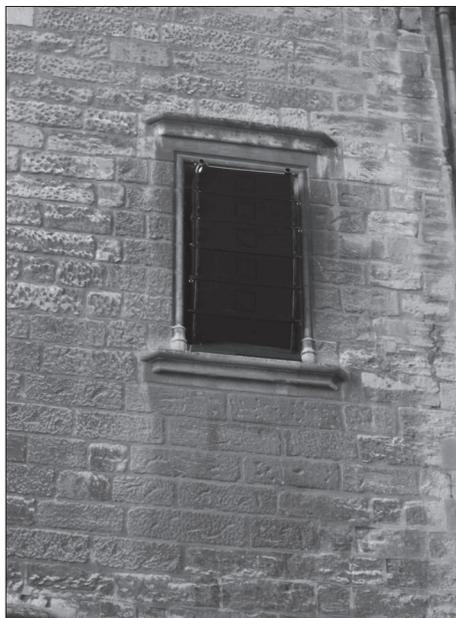


Figure 3 : *Line array*. Schéma de Joost Fleerackers.



Photographie 1 : *Inferno*. L'installation son.
Photo de Dominik Boiy.



Photographie 2 : *Line array*, fenêtre Cour.
Photo de Dominik Boiy.

Comment réactiver le processus d'individuation par la participation

Exemple du projet XY, installation sonore immersive et interactive¹

Les technologies de l'enregistrement et la perte d'individuation psychique et collective

Notre champ spécifique d'investigation (et de compétence) est celui du sonore, dans son acception la plus large, à savoir les formes d'expressions artistiques issues de l'émergence de l'enregistrement sonore à la fin du XIX^e siècle : les « arts des sons fixés sur support », par essence des sons invisibles, qui donnent l'illusion d'une présence. Ce champ s'inscrit donc pleinement dans le domaine plus large des « arts médiatiques » définis précisément par le *Dictionnaire des arts médiatiques*². Pour autant, dans le domaine sonore comme pour les autres domaines, la technologie a toujours été détournée au profit des artistes, quand ce ne sont pas les artistes eux-mêmes qui inventent de nouveaux procédés techniques pour rendre opérationnelles leurs créations. Notre questionnement concernera davantage le statut de ces technologies contemporaines et des

• 1 – Remerciements aux membres de l'équipe EDESAC sur le projet XY : Yannick Donet (responsable artistique), David Lemaréchal (Programmation PureData), Rosario Etcheverry (Réalisation web/borne interactive), Nathanaëlle Raboisson, Natasa Masson Bogovac, Annie Desurmont, Romain Bricout, Rémi Lavalie, Sébastien Faszczowy (création des scénarios) [<http://edesac.recherche.univ-lille3.fr/>]. Aujourd'hui, en 2011, les développements des versions XY sont réalisés par Romain Bricout. Ce projet XY s'inscrit dans le cadre du contrat de recherche ANR (Agence nationale de la recherche) intitulé Praticables-DALMES, porté par le laboratoire CALHISTE de l'université de Valenciennes (France) et la MESHS (Maison européenne des sciences de l'homme et de la société) – Lille-Nord de France.

• 2 – Voir [<http://132.208.118.245/frames/termA.html>] (page consultée le 08 avril 2009).

dispositifs qu'elles mettent en œuvre. Sont-elles capables d'offrir à nos contemporains les conditions d'une appropriation effective des œuvres? En d'autres termes, les technologies utilisées dans les arts médiatiques sont-elles en mesure de créer un « milieu associé » à même de faire émerger des « communautés sensibles »?

Les effets de présences et les effets de réel dans les arts médiatiques sont alors observés à l'aune de cette fonction que l'on concède à l'art, posée comme postulat initial : la création de formes symboliques – au même titre que d'autres activités symboliques, le Religieux, le Politique, etc.³ – en tant qu'elles produisent une vie sociale, un échange d'expériences, un « vivre-ensemble », des communautés sensibles à géométrie variable. Dès lors, nous nous inscrivons dans la perspective de la médiologie générale de Régis Debray en tant précisément qu'elle vise à étudier les relations entre dispositifs techniques et les « formes supérieures de symbolisation ».

Une analyse médiologique de la notion de présence (et non pas de l'effet de présence) dans le domaine de la musique et du sonore montre combien les interfaces et les médiums mis en place au cours de l'histoire ont une incidence forte sur les résultats en termes esthétiques, comme sur la place de l'auditeur. On peut ainsi grossièrement observer une évolution lourde dans la pratique musicale en Occident, qui va de la fusion entre pratiquants et auditeurs à l'ère conjointe du chant grégorien (pratique culturelle et non culturelle) et des pratiques musicales populaires, à une dissociation entre producteurs et consommateurs à l'ère de l'hyperindustrie musicale de masse induite par la mondialisation depuis 1950. Ainsi, la présence physique du « musiquant⁴ » est indissociable de l'organisation sociale de la « pratique musicale », cette dernière ne pouvant pas encore s'appeler « musique » : il faut « un minimum de participation pour sentir⁵ ». Ainsi, depuis le xx^e siècle, la présence physique de l'auditeur s'efface au profit des systèmes techniques. Aussi pourrions-nous dire que l'auditeur contemporain vit la musique par procuration, de même qu'il vit sa vie par procuration à travers le cinéma industriel ou la télévision de masse, précisément parce que le marketing renforce la séparation producteur/consommateur pour mieux contrôler les consciences et les comportements,

• 3 – Sur la médiologie générale, voir DEBRAY R., *Introduction à la médiologie*, Paris, PUF, 2000. Pour des développements sur ce que peut être une « médiologie musicale »; voir TIFFON V., « Pour une médiologie musicale comme mode original de connaissance en musicologie », *Revue Filigrane* n° 1, Sampzon, Éditions Delatour, 1^{er} semestre 2005, p. 115-139.

• 4 – Voir VINET H., « Les nouveaux musiquants », *L'Inouï*, (revue de l'IRCAM), n° 1, Paris, Éditions Léo Scheer/Ircam, 2005, p. 48-58. Hugues Vinet fait référence à Gilbert Rouget pour définir les participants non musiciens.

• 5 – LEROI-GOURHAN A., *Le Geste et la Parole, La Mémoire et les rythmes*, tome 2, Paris, Albin Michel, 1965, p. 201.

dans une visée commerciale. Ce contexte est en passe de produire de « la misère symbolique⁶ ». Ce faisant, il provoque, à terme, une dérégulation des relations interpersonnelles comme des individus eux-mêmes, conduisant donc à un déficit dans le processus d'individuation psychique et collective⁷, processus pourtant au cœur de l'existence même des civilisations.

Comment en est-on arrivé là? Comment la présence réelle a-t-elle cédé le pas à l'effet de présence, qui a lui-même été effacé devant un effet de présence virtualisée, rendant impossible ou pour le moins difficile la « participation esthétique⁸ » et donc l'éducation à la sensibilité, indispensable à l'appropriation des œuvres? Dans le domaine du sonore, l'invention de l'enregistrement et de la radiodiffusion a conduit, pour la première fois, à la répétition à l'identique d'un son, à sa reproductibilité, et à la massification de la diffusion des sons et des musiques. Ainsi, l'on a cru pouvoir faire fi du concert musical en suggérant que l'écoute d'une œuvre musicale pouvait s'abstraire de la pratique musicale effective de la musique. Un concert de musique implique la présence physique et synchrone dans un même lieu des musiciens et des auditeurs : présence réelle des musiciens et présence réelle des auditeurs constituant une co-présence effective. Le concert, pour l'auditeur, c'est aussi l'écoute instrumentée par l'œil. Les musiciens sur scène produisent des sons qu'ils traduisent de leur propre lecture de la partition ; les auditeurs entendent des sons qu'ils confirment par la vision de la source sonore – les instruments. Le concert suppose, en amont, la préparation à l'écoute par la pratique de cette musique sous la forme de réductions d'orchestre jouées au piano.

Aussi les infrastructures institutionnelles de formation sont-elles indispensables à l'efficacité de la musique écrite. Un auditeur qui s'abstient d'assister au concert de musique désinstrumente son écoute, au risque de réduire la musique écrite à fort caractère symbolique à une source sonore purement indicielle, sans charge « symbolique » autre que son caractère émotionnel, ce qui constitue une confusion dans les termes⁹. La perte de participation esthétique est ici clairement affichée, concernant le domaine des musiques du graphes reproduites par les moyens

-
- 6 – STIEGLER B., *De la misère symbolique, la catastrophe du sensible*, vol. 2, Paris, Galilée, 2005.
 - 7 – Gilbert Simondon a montré la perte de savoir-faire conduisant à la perte de savoir-vivre induite par l'émergence du modèle industriel. Stiegler prolonge cette pensée dans *La Misère symbolique*, notamment dans le domaine de l'art.
 - 8 – LEROI-GOURHAN A., *op. cit.*
 - 9 – Janet Cardiff, avec *Forty-Part Motet* (2001), propose ce que Gould, autre artiste canadien, a réussi avec le répertoire de la musique écrite enregistrée sur disque, à savoir réinstrumenter l'écoute via un dispositif de 4 HP organisés en 8 groupes de 5 voix, soit la réplique du motet de Tallis, *Spem in Alium*. L'auditeur, au centre de ces HP, est théoriquement en situation de désinstrumentation de son oreille par l'œil puisque l'écoute est rendue « acousmatique ». Or, la configuration de huit fois 5 HP lui permet de réinstrumenter son écoute, en voyageant dans l'hypercomplexité de la polyphonie initiale, si radicale (40 voix) qu'elle ne permet pas, en situation « normale » d'écoute,

techniques de l'enregistrement. Cette situation est encore plus probante dans le cas du détournement de l'enregistrement à des fins créatrices, à savoir la musique concrète, la musique électronique savante ou populaire, la musique électroacoustique, ou acousmatique, bref l'ensemble des « arts des sons fixés sur support électronique ». Si le compositeur de musique électroacoustique est en situation naturelle de participation esthétique, on ne peut offrir à l'auditeur non spécialisé les moyens d'une participation esthétique en sollicitant sa seule présence physique à l'écoute de l'œuvre sur un dispositif de diffusion domestique (deux haut-parleurs dans son salon) ou un dispositif de diffusion professionnel (un acousmonium de concert). L'activité de l'auditeur se réduit à une écoute purement indicielle des sons, amplifiée par la situation d'écoute acousmatique que l'on peut définir comme une écoute à l'aveugle : cela revient à dissocier le son de la vision réelle de sa source. Ainsi, l'auditeur est amené à focaliser son attention sur des images sonores de type indiciel, plutôt que des images sonores à caractère symbolique. Cette situation n'est pas nécessairement incompatible avec l'accès à un niveau symbolique fort (si le compositeur se révèle particulièrement adroit), mais la participation de l'auditeur se limitera à la seule activité de l'écoute, insuffisante, même active, à rendre compte de la complexité musicale, insuffisante à créer les conditions d'un partage, mais suffisante pour réduire la musique à son caractère purement émotionnel.

Dans un tel « milieu dissocié », le risque de misère symbolique provient du statut de la musique, réduite à un simple objet jetable, qui n'implique pas l'auditeur au-delà de la consommation immédiate du produit. Plus encore, le lien synchronique qui se joue au moment du concert ne peut être relayé, réactivé au-dehors de cette synchronisation des auditeurs lors du concert, par la pratique sur cette musique *via* la construction/déconstruction des œuvres sur des logiciels audios par exemple¹⁰, ou encore le partage d'expériences. Seules les musiques électroniques populaires ont su créer ces conditions de partage, par une pratique amateur extrêmement riche et développée, mais sur des bases musicales parfois extrêmement pauvres, du fait notamment – en France au moins – de l'inculture musicale (dans la connaissance des œuvres les plus abouties) de ces amateurs, nouveaux « musiquants », délaissés par les politiques éducatives récentes.

Cette description de la perte de participation esthétique montre l'impact fondamental que peut exercer un dispositif technique, comme l'enregistrement sonore, sur les pratiques musicales. Au-delà du truisme, cet exemple montre

une reconstruction symbolique de l'œuvre. Ironie de l'artiste, les voix ne sont pas toutes des voix de chanteurs professionnels...

• 10 – Notons toutefois que ces possibilités, actuellement en R & D dans des laboratoires publics et privés, devraient voir le jour très prochainement sur les standards de diffusion de musique.

que l'enregistrement est un dispositif technique intrinsèquement dissociatif, au sens où il ne favorise pas les conditions d'un partage entre les individus, ni la construction psychique de ces individus isolés. Or, cette situation n'est en aucun cas rédhibitoire. De la même façon qu'un dispositif *a priori* associatif comme le concert peut conduire à des pratiques musicales peu actives (par démission des institutions de programmes comme l'école, l'université, etc.), un dispositif *a priori* dissociatif peut largement être amélioré. C'est l'objectif même du projet XY de l'équipe EDESAC entre 2008 et 2009.

Le projet XY comme réactivation du processus d'individuation

Une description de l'installation sonore immersive et interactive intitulée XY permettra de comprendre les stratégies adoptées dans le cadre de ce projet pour répondre à la problématique initiale de la réactivation du processus d'individuation. Signalons au préalable que cette installation n'est pas estampillée « musique » au sens du dispositif spectaculaire, mais elle a pour vocation d'offrir aux visiteurs la possibilité de pratiquer la musique (*a priori* électroacoustique, sans exclusive de genre aucune). Il s'agit d'expérimenter par soi-même et ainsi d'initier chez l'utilisateur une pratique régulière et assidue qui seule pourra favoriser une maîtrise de plus en plus grande de l'exécution et de la création de type symbolique. Notons à ce sujet que le choix d'un dispositif acousmatique est de nature à faciliter la concentration des visiteurs.

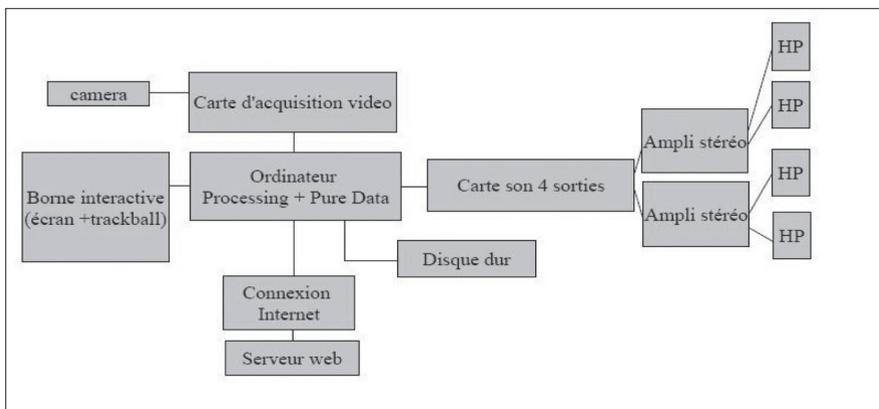
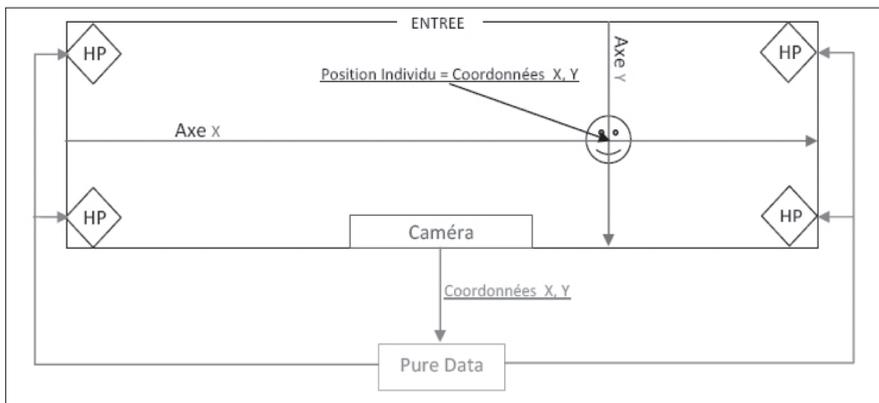
À ce titre, cette installation relève d'une « forme indisciplinée ».

Description succincte du dispositif

L'installation sonore investit une salle obscure d'environ 40 m², équipée d'un dispositif de diffusion sonore (4 HP + sub, à haute qualité de restitution spectrale) et d'une caméra : le caractère immersif – ambiophonique – est d'emblée au cœur de ce dispositif. Chaque visiteur, avant de pénétrer dans le lieu, prend une casquette sur laquelle est fixée une diode lumineuse, casquette qu'il portera sur la tête ou qu'il gardera en main (auquel cas, deux casquettes peuvent être utilisées). La caméra capte la luminosité des diodes pour déterminer la position des participants (déplacement, vitesse/repos...) suivant un plan orthonormé X et Y. Ces données sont transmises à un ordinateur piloté par le logiciel *PureData* programmé de telle sorte qu'il interagisse avec la position du ou des visiteurs.

Plusieurs scénarios sont proposés aux participants grâce à une borne interactive. Le ou les participants doivent choisir un scénario, avec ou sans l'aide de l'opérateur. Une fois la sélection effectuée, les sons stockés et/ou transformés en temps

réel sur ordinateur se déclenchent suivant le programme *PureData*, et sont projetés sur les haut-parleurs. Ainsi le ou les visiteurs, après quelques moments d'auto-apprentissage, se trouvent en situation de jeu avec les sons entendus. Le dispositif, en raison de l'interaction et de l'environnement aveugle, doit conduire le ou les visiteurs à décupler leurs capacités « d'invention » immédiate.



Focus sur le site internet [<http://www.edesac-xy.fr/>]

Les différentes données (déplacements des visiteurs et production sonore finale) sont également stockées sur un serveur et mises en forme sur un site Internet dédié à cette application [<http://www.edesac-xy.fr/>]. Ces données sont disponibles pour les visiteurs mais aussi pour les chercheurs de l'équipe EDESAC afin de mener un travail d'analyse des données en aval (analyse comportementale,

analyse de l'appréhension et de la pratique du dispositif...), en vue notamment d'améliorer l'ensemble du projet. D'autres scénarios peuvent aussi être déposés par les internautes *via* le site web X/Y. Ces scénarios peuvent être choisis préalablement par des visiteurs de l'installation, qui peuvent être les propres auteurs des propositions déposées sur le site web.

Résultats

DANS CETTE SECTION SONT DISPONIBLES LES ENREGISTREMENTS DES « PARCOURS SONORES » EFFECTUÉS PAR LES VISITEURS DE L'INSTALLATION XY. CES FICHIERS SONT AU FORMAT OGG ET EN STÉRÉOPHONIE.

date	heure	scénario	nbre. de personnes	média
2009.02.21	14h41m	Concrete	6	2009.02.21.14h41m_Concrete.ogg
2009.02.21	14h48m	ClavierIonien	5	2009.02.21.14h48m_ClavierIonien.ogg
2009.02.21	14h52m	Concrete	6	2009.02.21.14h52m_Concrete.ogg
2009.02.21	14h55m	SyntheXY	5	2009.02.21.14h55m_SyntheXY.ogg
2009.02.21	14h59m	ClavierIonien	5	2009.02.21.14h59m_ClavierIonien.ogg
2009.02.21	15h02m	SyntheXY	5	2009.02.21.15h02m_SyntheXY.ogg
2009.02.21	15h06m	Tropiques	6	2009.02.21.15h06m_Tropiques.ogg
2009.02.21	15h10m	Theremin	6	2009.02.21.15h10m_Theremin.ogg
2009.02.21	15h13m	SyntheXY	6	2009.02.21.15h13m_SyntheXY.ogg
2009.02.21	15h18m	SyntheXY	6	2009.02.21.15h18m_SyntheXY.ogg
2009.02.21	15h22m	Concrete	3	2009.02.21.15h22m_Concrete.ogg
2009.02.21	15h26m	SyntheXY/Aleatoire	2	2009.02.21.15h26m_SyntheXYAleatoire.ogg
2009.02.21	15h29m	Zen	4	2009.02.21.15h29m_Zen.ogg
2009.02.21	15h33m	LaVille	5	2009.02.21.15h33m_LaVille.ogg
2009.02.21	15h36m	ClavierIonien	5	2009.02.21.15h36m_ClavierIonien.ogg
2009.02.21	15h41m	SyntheXY	5	2009.02.21.15h41m_SyntheXY.ogg
2009.02.21	15h45m	SyntheXY	4	2009.02.21.15h45m_SyntheXY.ogg
2009.02.21	15h48m	Espace	4	2009.02.21.15h48m_Espace.ogg
2009.02.21	15h51m	ModulationMeditation	3	2009.02.21.15h51m_ModulationMeditation.ogg

ACCUEIL RESULTATS CONTRIBUEZ CONTACT

Focus sur « les scénarios »

La durée d'un scénario est fixée à 2 minutes 30 secondes maximum. Sa mise en place et son déroulement s'effectuent selon les étapes décrites ci-dessous.

- Le visiteur ou les visiteurs entrent dans un sas qui comporte la borne interactive.
- Le dispositif global puis les scénarios sont expliqués oralement par l'opérateur, à savoir un des membres de l'équipe XY.
- Le ou les visiteurs prennent une casquette.
- Si le nombre maximal de visiteurs possible pour le scénario n'est pas atteint (chiffre indiqué par la borne), le ou les visiteurs volontaires entrent immédiatement dans la salle. Si, en revanche, le nombre est dépassé, les volontaires surnuméraires attendront que le scénario en cours se termine et pourront choisir un scénario...
- Le ou les visiteurs qui attendent la fin du scénario en cours peuvent choisir un scénario, soit en lisant les indications sur la borne interactive, soit sur les conseils (à la demande) de l'opérateur.
- Le ou les visiteurs entrent dans la pièce.

- Le scénario choisi débute dès la première détection d'une diode par la caméra.
- Lorsque le scénario en cours a atteint les 2 minutes 30 secondes, l'intensité du son baisse progressivement (*fed out*) et les lumières s'allument pour indiquer la sortie.
- Les visiteurs sortent et remettent leur casquette à l'opérateur.

Les productions sonores résultant des scénarios sont enregistrées en quadraphonie et au format *wav* sur un disque dur. À la fin de chaque journée, ces données sont téléchargées sur le serveur web de l'université de Lille 3 au format *egg* et en stéréo, puis mises en ligne *via* le site Internet XY.

Les scénarios sont classés en trois catégories de difficulté croissante :

A- *Les scénarios « ambiophoniques »* : Ils concernent les situations de jeu qui se fondent sur l'espace sonore, de l'immersion du visiteur à l'« hyperlocalisation » d'un son. Ces scénarios permettent de se concentrer sur la géolocalisation sonore. Le visiteur s'oublie, il fait corps avec le territoire. L'effet de présence est ici déjà en place. Par exemple, les scénarios *La Ville, Espace, (Pro)pulsions, Tropiques, Canons rythmiques* permettent aux visiteurs d'activer des sons préalablement enregistrés lorsque ces visiteurs atteignent une zone déterminée au préalable par les programmeurs/musiciens d'EDESAC. La recherche de ces zones à localiser est l'enjeu, simple, de l'activité du visiteur, qui se trouvera alors dans un contexte ambiophonique.

B- *Les scénarios « action et réaction »* : *Zen, Concrète, Jamais deux sans trois, Tête de lecture, Concrète*. Ils englobent toutes les situations fondées sur les réactions immédiates du participant pour produire du « son organisé ». Par exemple, le scénario *Zen* suggère aux participants de construire un complexe sonore, et donc un timbre. Chacun des participants contrôlera trois des partiels du spectre global. L'activité individuelle de chacun des participants aura donc une influence décisive sur ce spectre, mais de manière non passive (contrairement aux scénarios de type A).

C- *Les scénarios « parcours et mémoire »* : *Theremin, Clavier Ionien, SynthéXY, SyntheAléatoire*. Ces scénarios comprennent les situations qui nécessitent l'apprentissage de l'installation comme instrument, et donc – dans le cas d'une participation à plusieurs visiteurs – l'apprentissage d'une pratique collective. Ces scénarios s'adressent *a priori* à des visiteurs « formés » musicalement.

véritable appropriation, et donc d'une réactivation du processus d'individuation. L'objectif est d'atteindre (ou de donner les moyens d'atteindre) un niveau de jeu comparable à la pratique instrumentale d'un instrument de musique. L'espace de la salle devient l'instrument de musique, avec lequel le visiteur aura une pratique que l'on espère durable (d'où la volonté de pérenniser l'installation sur un site public, et d'offrir la possibilité de jouer également ces scénarios chez soi *via* le net) : le visiteur est ainsi invité à jouer plusieurs fois le même scénario pour améliorer sa maîtrise du dispositif et ainsi sa performance musicale (à l'image de ce que peut être un jeu vidéo, mais sur des objets sonores complexes et élaborés), jouer d'autres scénarios a priori plus complexes (passer des scénarios A aux scénarios B, etc.).

La question de la participation

Le visiteur est dans une posture d'engagement fort. En premier lieu, il doit choisir un scénario, l'opérateur ne pouvant que l'aider dans son choix (individuel ou collectif). Ce choix peut (et doit, selon les préconisations de l'équipe EDESAC) se reproduire à l'issue de la première expérience, ou à d'autres occasions. Le visiteur est amené à se repositionner en permanence, étant tenu de reconsidérer son choix en fonction des résultats peu probants qu'il a obtenus, ou au contraire de reconduire sa première expérience réelle pour « améliorer ses performances », etc.

Cet engagement passe par le corps-interface, la présence physique du corps du visiteur, qui n'est pas seulement l'enveloppe charnelle qui le conduit à une situation d'écoute, mais un engagement du corps comme condition d'existence des sons : c'est en inscrivant son corps dans la zone active de l'installation que le visiteur peut en effet activer la diffusion des sons. En l'absence physique du visiteur sur la zone active, les sons disparaissent, quels que soient les scénarios. À ce titre, nombreux sont les visiteurs qui « jouent » avec la zone active sur le mode apparition/disparition, permettant du même coup un apprentissage des scénarios, puisqu'ils finissent par identifier avec exactitude la réalité de leur présence sur le dispositif, et donc le résultat sonore. Il s'agit, pour ainsi dire, de « toucher » le son par le corps. La focalisation sur l'unique sens auditif (la situation d'écoute acoustique) produit une hypertrophie de la sensibilité auditive, renforcée par l'expérience physique, corporelle du visiteur, devenu alors « musiquant », c'est-à-dire pratiquant amateur. Pour autant, ce projet XY peut conduire à l'absence physique du corps du visiteur. Un visiteur « à distance », *via* le net, pourra à terme (dans les développements futurs du dispositif) interagir sur le déroulement d'un scénario en cours. Si le processus d'individuation est atteint par ce biais, les jeux multiples entre présence réelle et présence virtuelle complexifient l'analyse des résultats d'un tel dispositif.

Par ailleurs, l'engagement individuel cité ci-dessus s'accompagne, pour la plupart des scénarios, d'un engagement collectif puisque c'est l'interaction entre les participations qui produit une construction musicale. La musique, en tant qu'elle est organisation de sons, est donc le produit d'une action collective et raisonnée des visiteurs, ces derniers devenant de ce fait des musiciens en train de jouer. C'est par ce biais que peut être réactivé un processus d'individuation psychique et collective.

Enfin, signalons que les visiteurs virtuels peuvent également soumettre des scénarios dans la mesure où *PureData* est un logiciel temps réel suffisamment connu et utilisé par les artistes contemporains internationalement. L'« économie du partage » sur la pratique de ce logiciel et ses évolutions et développements technologiques favorisent cette option offerte aux visiteurs virtuels.

La transmission

In fine, l'installation questionne et donne des réponses à la problématique plus générale de la transmission. « Une transmission réussie est une transmission qui se fait oublier¹¹ », nous enseigne la médiologie générale. En l'occurrence, le dispositif vise à réussir une transmission dans laquelle la présence réelle n'est pas vécue comme une mise en scène de sa propre présence, et dans laquelle la présence virtuelle (du visiteur du net) n'est pas vécue pour autant comme une absence de présence réelle sur le site. Le musiquant est celui qui s'oublie par l'entremise d'un dispositif technique, et réussit alors à maîtriser la production et la perception de formes musicales à fort caractère symbolique. Il s'oublie mais ne subit pas. L'enjeu de ce dispositif, comme de nombreux autres du même type, est de rendre possible une « hypersphère » numérique, qui englobe tous les modes de transmission éprouvés. L'oralité (par les explications de l'opérateur, les échanges entre les visiteurs), l'écriture graphique (*via* la borne interactive, le site internet XY), le son comme objet plastique (les images sonores diffusées sur le site), l'intégration hypersphérique des différentes modalités précédentes *via* le réseau, sont autant de modalités de transmission tour à tour utilisées et intégrées dans un même projet. Logosphère, graphosphère, audiosphère et hypersphère permettent, lorsqu'elles sont ainsi superposées, de prolonger dans le temps la pratique et l'expérience. Il s'agit de sortir du principe de l'installation comme « effet diligence¹² » du musée, pour rendre pérenne le principe d'une installation comme mode contemporain de

• 11 – DEBRAY R., *Transmettre*, Paris, Odile Jacob, coll. « Le champ médiologique », 1997, p. 33.

• 12 – « Le nouveau commence par mimer l'ancien. Les premiers wagons de chemin de fer avaient un profil de diligence. Les premiers incunables ont forme de manuscrits ; les premières photos, de tableaux ; les premiers films, de pièces de théâtre ; la première télé, de radio à image, etc. ». DEBRAY R., « Abécédaire », *Les Cahiers de médiologie*, n° 6, Paris, Gallimard, 1998, p. 270.

transmission du sensible. Si le dispositif est en mesure d'optimiser les médiums de transmission éprouvés par l'histoire comme les médiums de transmission les plus récents, alors les visiteurs disposeront des conditions minimales pour s'individuer.

Bibliographie

- DEBRAY R., *Introduction à la médiologie*, Paris, PUF, 2000.
- DEBRAY R., « Abécédaire », *Les Cahiers de médiologie*, n° 6, Paris, Gallimard, 1998.
- DEBRAY R., *Transmettre*, Paris, Odile Jacob, coll. « Le champ médiologique », 1997.
- LEROI-GOURHAN A., *Le Geste et la Parole, La Mémoire et les rythmes*, tome 2, Paris, Albin Michel, 1965.
- STIEGLER B., *De la misère symbolique, la catastrophe du sensible*, vol. 2, Paris, Galilée, 2005.
- TIFFON V., « Pour une médiologie musicale comme mode original de connaissance en musicologie », *Revue Filigrane*, n° 1, Sampzon, Éditions Delatour, 1^{er} semestre 2005, p. 115-139.
- VINET H., « Les nouveaux musiquants », *L'Inouï*, (revue de l'IRCAM), n°1, Paris, Éditions Léo Scheer/Ircam, 2005, p. 48-58.

Le paradigme scénique dans les centres d'appels : Dispositifs, voix et présences paradoxales

« L'invisible précède le visible et c'est imperceptiblement que le monde change de base¹ »

La question (complexe) des présences réelles, médiatisées et virtuelles est abordée ici depuis l'art comme activité micro-artistique opérant dans une extra-territorialité, c'est-à-dire dans des secteurs d'activités du monde commun et en tout cas périphériques à celui de l'art.

Ces pratiques exogènes abordent les contextes par les usages réels ou supposés. Loin d'être purement utilitaristes, elles en délivrent le devenir fictionnel. Le travail d'enquête et de repérage, autorise à faire des hypothèses sur des agissements susceptibles de proposer des espaces dont les usages sont à inventer, ou de modifier des espaces en les dépliant là où on ne les attend pas. Ou encore de restituer, même très modestement, aux espaces leurs qualités premières que sont la vacuité et l'inutilité.

« L'art micro-artistique, [...] à la fois minimum et maximum d'art [...] peut être aussi autre chose qu'artistique et présenter notamment un aspect politique », écrit Jean-Claude Moineau².

Abordées de ce point de vue, les expériences que j'ai menées avec mes collaborateurs de *WOS/agence des hypothèses*³ dans les centres d'appels, traitent des

• 1 – TIQQUN, *Théorie du Bloom*, Éditions de La Fabrique, 2009, p. 98.

• 2 – MOINEAU J.-C., *Contre l'art global, pour un art sans identité*, Paris, Éditions Ere, 2007.

• 3 – Voir site Internet [www.workonstage.org], onglet *Agence des Hypothèses*.

différents régimes de théâtralité dans ces lieux de travail ainsi que dans les usages artistiques qui en sont faits. Selon qu'elle est vecteur d'instrumentalisation ou objet de détournement et de mise en échec, la notion de théâtralité naît des déplacements et des inversions de rôle. Elle est liée aussi à la déterritorialisation des corps, à leurs degrés de (in)visibilité et à tous les phénomènes technologiques de communication, de standardisation et de contrôle qui les modélisent.

« Le médium est un lieu de transit, écrit Chantal Pontbriand, il occupe l'espace, et fait en sorte que le corps occupe aujourd'hui un espace plus grand que nature. Le corps s'étend : il devient lui-même médium en expansion, organe exponentiel, organe dilaté dans l'espace. Ce *corps-organe* dilaté se démultiplie dans toute la sphère terrestre. Il a la possibilité d'être présent tous azimuts. Non seulement, cette *télé-présence* permet-elle au corps de se faire voir et de se faire entendre à distance, elle le fait en multipliant l'unicité du corps : le corps unique, original, naturel, devient plusieurs corps, présents dans plusieurs lieux à la fois, en même temps. L'espace devient temps dans cette dimension technologique envahissante. Le temps se démultiplie aussi, s'étire et se contracte pour mieux se rediffuser dans une constellation de réseaux qui entourent le globe terrestre. Le corps n'existe plus dans un lieu unique et dans une temporalité distincte et circonscrite. Le corps s'extensionne⁴. »

En relation avec l'envahissement des téléphones portables dans nos vies, Giorgio Agamben donne une définition de ce qu'est un dispositif aujourd'hui : « J'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants⁵. »

Cette définition est très opérante dans le secteur des centres d'appels et elle trouve un écho dans les pièces du dramaturge Falk Richter où les valeurs des entreprises de consulting finissent par broyer la vie de leurs employés. « Les consultants cyniques évoluent dans les halls des aéroports ou les quartiers résidentiels protégés, dans les salles de réunion ou les salons des hôtels, et mènent un combat néolibéral contre l'humanité », dont ils sont tour à tour bourreaux ou victimes.

Falk Richter exploite les conflits schizophréniques de ces individus. Apparentés sur bien des points aux managers des centres d'appels, ils sont pris entre les nécessités de *sur-jouer* l'humanité, la cordialité ou la compétence, et entre le vide intérieur et les syndromes dépressifs qui les menacent perpétuellement. Ce sont des présences

• 4 – PONTBRIAND C., *Au-delà du travail*, catalogue de La Biennale d'art contemporain de Rennes « Valeurs Croisées, l'art et l'entreprise », 2008.

• 5 – RICHTER F., « Electronic City », *Das System (Le Système)*, trad. d'Anne Montfort, Paris, Arche Éditeur, 2005.

liquides, mouvantes et délocalisées bien qu'elles apparaissent toujours au sommet de la maîtrise d'elles-mêmes lorsqu'elles sont en situation de travail relationnel.

Dans sa mise en scène d'*Electronic City*, Cyril Teste utilise un dispositif audiovisuel complexe, où le sonore crée des disjonctions entre les (non)-lieux et leurs acteurs perdus dans l'anonymat et l'isolement. La caméra traque les gestes et surtout les regards qui viennent croiser furtivement ceux des spectateurs. Les acteurs ne se rencontrent jamais physiquement, mais par le relais d'écrans, seul procédé susceptible d'étendre l'individuel au collectif⁶.

Comme le remarque Chantal Pontbriand :

« Cette présence de la technologie dans le travail de l'art n'a fait que s'accroître, [...] et fait écho à l'envahissement de la vie quotidienne par les technologies de communications qui aujourd'hui s'étendent au-delà du visuel, pour embrasser le sonore et le kinesthésique, toutes les composantes cognitives du corps sont appelées à être affectées et éventuellement transformées par la présence des technologies⁷. »

La scénographie de l'entreprise à l'ère du travail immatériel

Cette affectation, qui sous-tend le concept de biopolitique, est une des incidences majeures du nouveau capitalisme sur les corps dans les entreprises du travail immatériel où les analogies avec le monde artistique sont récurrentes. C'est même ce modèle, en tant que mode de vie et rapport au monde, qui est repéré par les sociologues comme étant la source essentielle des théories du néo-management. Certains théoriciens comparent l'organisation du travail dans la *Cité par projets* de la grande entreprise à une succession de spectacles mobilisant des intermittents.

« L'espace relationnel est devenu, dans le cadre de cette nouvelle économie, la matière première de la notion incontournable d'expérience, [...] chaque nouvelle situation qui s'offre aux employés doit être l'occasion d'ouvrir des perspectives larges et inventives au sein d'un processus placé sous le signe de la modulation. Modulation du temps, des espaces et de l'activité dans laquelle a éclaté l'*unité théâtrale* de l'entreprise classique, fermée, tangible et durable, avec le poste de travail comme lieu, temps et fonction déterminés⁸. »

• 6 – *Electronic City* de Falk Richter, mise en scène de Cyril Teste, Théâtre Gérard Philipe, Saint-Denis, 2008.

• 7 – PONTBRIAND C., *ibid.*

• 8 – Se reporter sur toutes ces questions au livre de Boltanski L., Chiapello E., *Le Nouvel Esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 1999.

Dans son livre *À quoi sert le travail?*, Philippe Zarifian montre comment le modèle de l'*unité théâtrale* qui définissait le poste de travail, et plus généralement les espaces et les temps de travail de la société disciplinaire à l'ère industrielle, a d'abord éclaté avec l'avènement de la flexibilité liée au néo-libéralisme, puis revient aujourd'hui, sous des formes altérées, comme un enjeu majeur des négociations salariales. Zarifian précise à ce sujet qu'« on ne peut modifier les espaces de travail, sans du même coup les concepts technico-économiques et politiques qui les sous-tendent⁹ ».

Dans les centres d'appels, le *turn-over* des employés est si fort qu'on ne parle plus de *postes de travail* mais de *positions de travail* du fait que plusieurs téléopérateurs s'y succèdent à tour de rôle plusieurs fois par jour. Dans les publications spécialistes du monde du travail, cette sémantique de la scène est très présente. Lorsque les économistes y expliquent les modes de fonctionnement en réseau de l'entreprise contemporaine *fédérale, adaptable, mobile, légère* et que les experts en management y théorisent la nouvelle organisation sociale du temps de travail, ils choisissent des titrages tels que : « Le décor est dressé » ; « Jeux d'acteurs et ouvertures des possibles » ; « Rester heureux et épanouis : le jeu et l'art » ; « Les critères esthétiques prennent le devant de la scène » ; « Le sensoriel pour compenser le virtuel et interagir avec son environnement¹⁰ »...

Cette rhétorique est portée à son paroxysme dans le monde du télémarketing, de la téléphonie mobile et d'internet, où l'on a recours au *crowdsourcing* (littéralement *approvisionnement par la foule*) et à toutes sortes de *talents disséminés* qui servent à décliner la *figure du nomade*.

Les environnements de travail de ces entreprises adoptent le modèle général de l'*open space*, dont la principale qualité est l'assurance d'une surveillance idéale et qui s'inspire du dispositif *panopticon* décrit par Michel Foucault¹¹. Non seulement le téléopérateur peut être vu et entendu à tout moment, mais il intériorise ce contrôle et est lui-même surveillant des autres. Naturellement, comme dans tout système coercitif, l'efficacité du dispositif de la transparence intégrale trouve ses limites dans les conduites ingénieuses que cultivent les employés pour *feinter* et se soustraire au contrôle permanent. Dans la majorité des cas, l'*open space* est rempli, voire saturé de ce mobilier standardisé qu'on appelle *Tulipes ou Marguerites*. Les agencements qui s'y déploient peuvent être, selon les entreprises et les modes, *en pétale, en rosace, en nids d'abeille* ou *en vague*¹².

• 9 – ZARIFIAN P., *À quoi sert le travail?*, Paris, La Dispute, 2003.

• 10 – COULDRY N., *La télé réalité ou le théâtre secret du néo-libéralisme*, traduit de Pierre-Elie Reynolds, London School of Economics and Political Science, [www.ethnographiques.org/2009/Lan-Hing-Ting,Pentimalli].

• 11 – Cette notion est développé par FOUCAULT M., *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975.

• 12 – Cf. le site [http://www.liberation.fr/vous/0101304376-open-space-y-a-encore-du-boulot].

Les entreprises les plus en pointe font appel à des bureaux de tendance pour *scénariser* leurs espaces en opérant la rupture définitive avec le mobilier de bureau traditionnel. Ainsi, dans le récent espace Google de Zürich, les salariés peuvent-ils trouver des îlots de concentration individuelle dans des *bulles* avant de retourner travailler en petits groupes dans des cabines de télésiège *customisées* ou, mieux, dans des igloos tropicalisés¹³.

Téléopérateur, téléacteur

De tels décors officiellement offerts au « bien-être » des salariés a pour corollaire l'injonction d'adhésion indéfectible de ceux-ci à l'entreprise, en conformité avec l'esprit *corporate*, dont elle doit être payée en retour. Cette mobilisation totale de la personnalité du salarié inclut désormais la *passion* en tant que motif émotionnel indispensable sur le lieu de production du néolibéralisme. La *passion* est censée lever les inhibitions du salarié pour qu'il devienne apte à interpréter des rôles.

La formation dispensée aux téléopérateurs vient relayer les dispositions requises pour bien jouer la *comédie*. La formation utilise des techniques de gestuelle et de posture du corps qui à la fois forment l'adresse aux clients et à la fois rend la performance des téléopérateurs « mutuellement audible, visible et intelligible aux autres, en leur permettant ainsi de coordonner leurs actions de manière séquentielle et de s'entraider¹⁴ ».

L'apprentissage passe aussi par des méthodes d'interprétation qui visent à acquérir la maîtrise du *jeu naturel*. Sur les plateaux d'appels, le *jeu naturel* rencontre le paradoxe d'être effectué sous la menace permanente d'une réprimande d'un manager. Davantage, le contrôle de l'authenticité de l'interprétation est exclusif au point de s'exercer pendant les pauses. Et même, celui-ci peut être si incorporé et naturalisé, qu'il tend à se prolonger hors travail, dans l'espace domestique. Tout se passe comme si un public imaginaire portait perpétuellement un regard scrutateur sur les comportements de ces acteurs que doivent être les employés. Dominique Dessors remarque que :

« Des téléopérateurs s'exemplifient comme comédiens. Des sortes de compétitions s'organisent et couronnent les appels les mieux interprétés "à la manière de". Ces stratégies défensives, que beaucoup de salariés déploient pour essayer de vivre mieux ce qu'ils sont obligés de vivre, ne doivent rien au hasard. Pour tenir, les téléopérateurs sont contraints de s'inventer ce genre de scénario. Ce jeu, qui consiste à tenter d'emporter

• 13 – COULDRY N., *ibid.*

• 14 – BALBASTRE G., « Les nouveaux esclaves de la téléopération », *Le monde diplomatique*, mai 2000.

le marché en faisant du cinéma, met tout d'abord un peu d'intérêt dans un travail extrêmement répétitif. Il permet surtout d'annoncer aux autres téléconseillers qu'on ne fait pas réellement ce qu'on est en train de faire¹⁵. »

Bien sûr, la hiérarchie détient les limites du jeu dans ce règne du travestissement. Par exemple, les *comportements de parade* – c'est-à-dire les façons ostentatoires adoptées par les téléopérateurs pour faire des commentaires à haute voix sur les cas traités ou sur les données qui s'affichent sur leur ordinateur – vont à l'encontre de ce qui est prôné par la hiérarchie, à savoir l'interaction individuelle, autonome et silencieuse avec les outils de travail, toute parole non strictement reliée aux objectifs de la production étant considérée comme la source de bruits perturbateurs et nuisibles¹⁶.

Pour ce faire, le *jeu naturel* se met au service du respect des règles imposées par le *script*, à savoir des consignes pour *border le dialogue*, des argumentaires ou des *fiches actions* calibrées à la minute près et qui s'affichent sur l'écran dès réception ou émission d'appels. « Des termes comme *voilà*, appelés *mots noirs*, sont proscrits. Des formules, les *mots blancs*, sont au contraire obligatoires : *tout à fait, bien sûr*. Le client est placé dans une relation infantilissante : *Je vous rassure, je m'en occupe personnellement*, sont censés le tranquilliser¹⁷. » Selon une dramaturgie réglée au cordeau, le téléopérateur doit constamment reformuler les propos de l'interlocuteur et exclure tout ce qui ne fait pas partie de la prestation définie. La durée moyenne d'un appel est de quatre ou au maximum cinq minutes. L'automatisation du système fait que dès que le deuxième téléopérateur a raccroché, le troisième est immédiatement connecté.

« En même temps que cette *hypertaylorisation*, écrit Renato di Ruzza, on repère ce qu'on pourra appeler une *hypofordisation*. C'est-à-dire le contraire d'une *production de masse* pour des *consommateurs* indifférenciés. [...] Ordre est donné par la hiérarchie de personnaliser le coup de téléphone, de tenir compte des caractéristiques spécifiques de l'interlocuteur, d'adapter son langage selon que la personne contactée est médecin, avocat, ou artisan plombier. S'il s'agit bien de vendre le même produit ou le même type de produit, les modalités du démarchage doivent correspondre aux particularités du client potentiel. Le téléopérateur est donc pris constamment entre les deux *injonctions paradoxales*, et doit s'en dépêtrer afin que ses performances soient optimales¹⁸. »

• 15 – Dominique Dessors est chercheur au laboratoire de psychologie du travail du Centre national des Arts et Métiers de Paris. Il est cité par BALBASTRE G., *ibid.*

• 16 – Se reporter à AUGOYARD J.-F., « Réflexions autour de la notion de parasite sonore », Actes du séminaire *Urbanités sonores*, Paris, Éditions RA, 1989.

• 17 – BALBASTRE G., *ibid.*

• 18 – DI RUZZA R., FRANCIOSI C., *La prescription du travail dans les centres d'appels téléphoniques*, Convention PESETT-CAT, Programme ACI-Travail, ministère de l'Éducation nationale et de la Recherche, 2 volumes, avril 2002.

Dans les centres d'appels, le rapport entre le sonore et les présences est très complexe selon qu'on est téléopérateur – et dans ce cas, se mêle la voix de l'interlocuteur avec l'ambiance alentour – ou qu'on est observateur sur le terrain.

De nombreux phénomènes sont constitutifs de l'ambiance sonore des plateaux. Ainsi, les chefs de plateau ou les superviseurs sont entraînés à clapper des mains et à claquer des doigts et aussi à lancer des prénoms, des annonces et des sommations à la *cantonade*. « Sonores, ces amplifications de la sommation demeurent idéalement dans les *coulisses* du travail de plateau, c'est-à-dire, inaudibles pour le prospect à distance, mais se révèlent essentielles à la collaboration sur le plateau¹⁹. » Une autre source vient des superviseurs qui pratiquent le soufflage à voix haute pendant la double écoute. Le casque sur la tête, ils soufflent les informations que les téléopérateurs en ligne avec l'utilisateur/client doivent donner.

Théâtralité des voix et déterritorialisation des corps

La matière sonore se caractérise également par la prosodie des voix. Les inflexions des voix sont répertoriées ainsi dans les brochures destinées aux téléopérateurs : *intonation montante, légèrement montante, intonation continue, intonation descendante, ton animé, ton plus calme, inspiration audible, interruption subite de la parole, accélération du rythme de l'énoncé, allongement du son ou de la syllabe, emphase sur un mot ou emphase sur une partie de la phrase, sourire dans la voix, baisse de volume, pause de tant de dixièmes de seconde...* Dans les rapports avec les clients, ces voix sont individuées, désincarnées et sans identités. Et surtout ces voix sont désormais déterritorialisées. Le secteur de la *télé-performance* est non seulement celui qui a aujourd'hui le plus fort taux de croissance et donc un taux d'embauche exponentielle, mais c'est aussi celui qui réorganise à outrance sa production pour faire augmenter *l'effectif of-shore*. Brésil, Argentine, Philippines, Colombie, Tunisie, Inde sont les pays où sont traités à bas prix les appels, et notamment les appels sortants.

Rimini Protokoll a fondé son « Théâtre Téléphone » *Call Cutta in a box* sur ces corps invisibles qui émettent leurs voix depuis d'autres continents. Rien d'étonnant, étant donné ce qu'on vient de voir, que le metteur en scène Stefan Kaegi de Rimini Protokoll ait été frappé par les talents d'actrices des téléopératrices du centre d'appels Descon Ltd de Calcutta²⁰. Décliné à Paris, Bruxelles, ou Berlin, le dispositif est basé sur une rencontre visiophonique d'une heure entre chaque « spectateur » et une téléopératrice de Calcutta qui est engagée comme actrice.

• 19 – MAUSSON C., « Téléperformance, détesse à l'appel », *Libération* du mercredi 17 mars 2010.

• 20 – Se reporter au site de Rimini Protokoll : [www.rimini-protokoll.de/website/de] ; Corlin Peggy : [http://eco.rue89.com/2008/05/14/call-cutta-ne-quittez-pas-une-actrice-va-vous-repondre].

Les « spectateurs » se relaient dans les bureaux durant cinq ou sept heures pendant un mois. À Calcutta, les opératrices se relaient aussi. On aperçoit autour d'elles les collègues en sari qui s'activent. Dès qu'on entre dans le petit bureau assigné à chacun, on s'assied à la table devant l'écran d'ordinateur et le téléphone sonne. On met un casque sur les oreilles, on répond et l'on entend une voix à l'accent étrange. Elle engage très poliment la conversation.

La voix semble parfaitement connaître les caractéristiques de ce bureau alors que l'interlocutrice se trouve sur un autre continent. Formée, comme ses collègues indiens à l'accent américain ou britannique, elle vend habituellement des forfaits de voyage, des cartes de crédit ou des contrats d'assurance à une clientèle vivant de l'autre côté du monde. Ou elle donne des informations sur les horaires et itinéraires de trains reliant des villes qu'elle ne connaîtra jamais.

Les téléopératrices ne sont cette fois pas soumises à la pression du résultat ni à l'habituelle obligation d'anonymat. Elles jouent le scénario qu'on a écrit pour elles et elles font advenir une nouvelle forme théâtrale issue de la mondialisation. Il s'agit d'échanges humains ponctués de quelques surprises à distance : une bouilloire mise en marche à la demande, une tasse de thé offerte, une carte de visite à *prendre* sur le bureau. L'une ou l'autre se met à improviser une danse et le spectateur a le loisir, à distance, de se joindre à elle et d'accompagner ses mouvements.

Les téléopératrices montrent des photos de leur entourage familial pendant qu'une enceinte diffuse à Calcutta un bruit de vent, repris ici par un minuscule ventilateur qui se met en marche sous l'écran.

Elles commentent le parcours de la souris qui se déplace toute seule sur votre écran et qui ouvre des fichiers dans lesquels une histoire relative à plusieurs protagonistes de l'expérience est en train de s'écrire en direct²¹.

Outre le fait que Rimini Protokoll ait problématisé avec *Call Cutta in a box* les nouveaux contours de la théâtralité avec la mondialisation comme dispositif scénique, l'invention du « spectateur comme interlocuteur » et le téléopérateur comme modèle contemporain de l'acteur, il met en scène une dramaturgie qui s'origine dans le *Storytelling*.

« Le succès du *Storytelling*, explique Christian Salmon, ne se limite pas au management et au marketing, il s'est imposé en dix ans à toutes les institutions de la société au point d'apparaître comme le paradigme de la révolution culturelle du capitalisme, une nouvelle doxa narrative qui irrigue et formate les secteurs d'activité les plus divers. [...] Formaliser des contenus, formater des discours, des rapports. Le *Storytelling* ce ne sont pas

• 21 – BÉLY P., KunstenFestivalDesArts de Bruxelles, 2008, sur [www.festivalier.net]. Pour voir un extrait vidéo du spectacle : [www.youtube.com/watch?v=mAjK4PQOh0M].

seulement des histoires, c'est un format discursif ou pour parler comme Foucault une "discipline". »

Qui que vous soyez, « *you are the story* », « vous êtes un héros » et de ce fait « fabriquez-vous un récit ».

Le néo-marketing opère un glissement sémantique subtil : il transforme la consommation en distribution théâtrale. Choisissez un personnage et nous vous fournissons les accessoires. « Donnez-vous un rôle, nous nous occupons du décor et des costumes », cite Christian Salmon²².

Dispositif et mise en scène : l'entreprise de service à la personne

Ces considérations introduisent les activités que j'ai menées dans ce secteur professionnel avec mes collaborateurs de *WOS/agence des hypothèses*. Un des enjeux des protocoles que *WOS* a mis en place au sein des deux entreprises investies successivement, était de faire échec à la contamination du *Storytelling* tout en utilisant les ressorts du scénique et de la théâtralité à rebours de leurs finalités commerciales.

Établir la généalogie partielle d'une telle expérience, dont la nature artistique joue avec les errances de la définition de l'art lui-même, est incontournable, car chaque étape engage des avancées spécifiques sur le terrain, avec les acteurs du terrain et, *in fine*, avec un *public*. Je ne développerai pas ici, la question délicate du rapport entre l'art et l'entreprise, mais cet exposé ne manquera pas de faire émerger les ambiguïtés, les paradoxes et les effets d'instrumentalisation qui sont inhérents à ce rapport. C'est pourquoi, le glissement momentané du statut d'artiste à celui de prestataire offre des variations de situations et d'actions qui débordent leurs spécifications dans les formats habituels de l'art contemporain. « La substitution d'une *valeur-activité* à une *valeur-production*, dit Stephen Wright, permet d'emprunter aux techniques sociales, aux protocoles de coopération, à la cartographie, à la géopolitique, à l'enquête, aux bases de données, à l'entreprise, à l'activisme etc. [...] On est devant un double statut ontologique car il s'agit de pratiques relevant de l'art tout en ayant une valeur d'usage propre à un autre champ²³. » La stratégie consiste davantage à s'agréger au système de fonctionnement en place, souvent de manière furtive, pour le dévier, l'accidenter et fantasmatiquement le faire disjoncter. Il convient pour cela d'inventer les méthodes

• 22 – SALMON C., *Storytelling, La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris, Éditions de La Découverte, 2007, p. 42.

• 23 – Wright S., introduction au colloque international *L'art est l'entreprise*, co-présenté par le Centre d'étude et de recherche en arts plastiques et la Biennale de Paris, université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, octobre 2006.

et les protocoles selon lesquels il est possible d'aborder les usagers en tant qu'acteurs des espaces dans lesquels ils exercent, pour interroger leurs relations aux dispositifs en place et aux rythmes qu'ils engendrent.

En 2002, on me demande de concevoir les espaces de travail en *open space* d'une récente entreprise de services à la personne, Domplus située à Grenoble, et de les traiter comme un plateau scénique²⁴. Cette commande, *a priori* singulière, voire surprenante à cette date, prend son sens rétrospectivement, eu égard aux théories les plus avancées du néo-management et caractérisées par l'obligation à l'innovation et à la créativité, thématique que j'ai évoquée précédemment. WOS y répond en exportant ses compétences scénographiques vers ce contexte jusqu'alors inexploré, et conçoit les trois espaces successifs de l'entreprise. C'est l'occasion inespérée d'une immersion de cinq ans dans ce secteur emblématique de la sur-modernité.

Cette entreprise est toutefois fort différente des centres d'appels industriels (photographie 20 [a, b, c, d], planche X).

Elle démarre à l'échelle artisanale et se soumet à un comité d'éthique. Ses employés ne sont pas des téléopérateurs, mais des téléconseillers dont les qualités humaines sont indéniables et qui ne sont pas limités dans la durée de leurs conversations téléphoniques avec les appelants qu'ils orientent, selon les problèmes, vers des personnes physiques. Ce premier état de l'entreprise a cédé au fur et à mesure de son développement à l'injonction de productivité et de croissance rapide, ce qui a mis fin à nos activités avec elle.

Ainsi infiltrés légitimement, nous faisons de l'entreprise notre laboratoire d'expérimentation, et de nos présences, des vecteurs. Nous collaborons en étant constructifs et imaginatifs (du fait notamment de la complexité du cahier des charges) et en même temps braconniers : nous observons, notons, écoutons, recueillons, enregistrons, filmons dans les espaces que nous avons agencés à partir des hypothèses suivantes : *dé-hiérarchisation* des fonctions, création de *zones subjectives d'autonomie*, configurations hétérotopiques avec interpénétration *d'îlots domestiques* entre les postes de travail. Ces hypothèses ont engendré la construction d'*artéfacts métaphoriques* comme la *passerelle en zig-zag* (photographie 20 [a], planche X), la *cabane réversible*, le *bureau-caisson*, le *jardin d'hiver* ou la *plate-forme sur pilotis*. Multiplication des points de vue, chorégraphie des mouvements, cadrages des corps, exacerbation des situations fictionnelles, réidentification de la matière sonore de l'*open space*, sont des notions conséquentielles de la scénographie.

• 24 – Se reporter au site [www.synesthesie.com/wos], onglet *WOS en entreprise*; Voir la vidéo : [www.workonstage.org/videos/wosenentreprise.html].

WOS utilise les plans et axonométries qui ont servi à la construction du dispositif ainsi que des fragments de situations vivantes réelles ou supposées pour dessiner une *cartographie rhizomique* du plateau d'appel. Elle est publiée dans la revue *Théâtre Public*²⁵ (figures 1 et 2, planches XI et XII).

Saisi dans une suspension temporelle, le plateau devient un plan d'immanence des états de présence.

Alors que la production se serait arrêtée, il serait le lieu d'émergences humaines qui sont suggérées, dans la double page, par des didascalies minimales placées dans des phylactères ainsi que par des bribes de paroles ou des onomatopées inscrites dans des bulles.

Cette syntaxe interpelle le vocabulaire signalétique utilisé dans les plaquettes et les sites de ce type d'entreprises : graphiques d'organigrammes, diagrammes, réseaux de partenariat, pictogrammes, fléchages, motifs BD...

Comme dans la pièce didascalique de Beckett, *Actes sans paroles*, de simples gestes tendent à devenir exceptionnels. Comme dans *Play Time* de Jacques Tati, la matière langagière ne prélève que des sons dans la pléthore des conversations de protagonistes simplement nommés TC 1, TC 8 ou 10 (pour téléconseillers) ou SA (pour superviseur-animateur), BG (pour Boss Grenoble), BP (pour Boss Paris)...

La page graphique est le plateau que le lecteur décrypte lentement et dans tous les sens. Il met en relation des séquences qui se montent virtuellement en synchronie ou en désynchronie et où s'évacue le trop-plein de sons ou d'actes productifs. La page intègre l'événement réel quand il devient presque invisible et la parole quand elle n'est plus qu'un indice. Aucun mouvement n'étant efficace, les déplacements au ralenti relèvent davantage de l'immobilité et de l'attente. Tout naît de l'absence, absence des corps, absence d'un *spectacle* qui a déjà eu lieu sans qu'on puisse le voir, ou bien qui n'a pas eu lieu, mais qu'on créerait rien qu'en en parlant par hypothèses successives.

Hypothèse 9 : Une action simple en lien avec un objet deviendrait une performance.

Hypothèse 20 : La vie invisible et ordinaire se produisant dans un espace serait regardée comme une scène exceptionnelle.

Hypothèse 22 : Alors qu'au milieu les déplacements ne seraient que mouvements.

Hypothèse 19 : Un lieu où l'on regarderait les voix alentours.

Si les différentes zones de cette topographie sont des petites scènes, ce sont des scènes inachevées, sans spectacle et sans spectateur. Scènes rebelles aux rôles attribués et dont les acteurs chercheraient leur puissance d'anonymat en mettant leurs activités quotidiennes en errance : stationner en hauteur de la passerelle, s'asseoir sur son bord, contempler la *veduta* des montagnes de la Chartreuse, esquiver les

• 25 – DEHOVE C., DEHOVE S., VERGUIN J.-B., « Work on stage », GUINEBAULT-SZLAMOWICZ C., *Scénographie, l'ouvrage et l'œuvre*, Revue *Théâtre Public*, n° 177, juillet 2005.

éléments mobiliers, retenir un geste, ne rien faire, sont des modes d'habitabilité de scénographie atypique.

Cette *mise en scène sur papier* acte des usages dissensuels que les téléconseillers font des espaces – tactiques d'échappement? – et qu'ils nous racontent, souvent avec humour, en les nommant *performances* : sur la passerelle, défiler avec des hauts talons et une jupe légère (photographie 21 [a], planche XIII) et poser un certain temps ; à deux ou trois, s'entraîner à chorégraphier les passages à des rythmes lents ; s'occuper des plantes du jardin d'hiver ou transformer les plates-bandes extérieures en cultures potagères ; frôler les longues courbes sinusoïdales et se lover un long moment dans une alvéole ; changer les modulations des voix au téléphone et les superposer à des interpellations pour créer une sorte de musique répétitive ; déposer partout objets et vêtements pour transformer l'*open-space* en un grand souk emblématique des nuisances dues au triplement des effectifs, multiplier les apartés et les jeux de regards à travers la meurtrière du *bureau-caisson* du directeur ; utiliser le visio-système pour des mimiques en interne...

Les micro-fictions fabriquées par les téléconseillers à partir de ces effractions, forment un contre-récit au récit officiel, élaboré et communiqué par l'entreprise. Grâce à la connivence qui s'est installée avec certains d'entre-eux, notre projet peut s'émanciper et les associer comme co-auteurs.

Cette délégation s'effectue lors de la conversion de ce contre-récit en un inventaire évolutif de propositions intangibles et réfutables que sont les *Hypothèses*. Ou elle ne s'effectue pas.

De l'hypothèse à l'expérience de l'errance sur des plateaux d'appels

L'hypothèse est un outil conceptuel qui permet d'aborder le contexte non frontalement, mais par le biais.

« L'hypothèse, écrit Pascal Nicolas Le Strat, fait office d'amorce, y compris dans l'acception un peu explosive du terme. [...] L'hypothèse entretient un doute et une indécision qui représentent autant de justifications pour agir, autant d'intéressement à agir. [...] L'hypothèse est donc un événement qui arrive non pas dans la situation mais fondamentalement à la situation. [...] Mais cet événement ne contient ni explicitement ni implicitement ses solutions. Il ne détermine rien en soi, de son seul fait, mais il nous "oblige" au sens où nous devenons tout à la fois explorateur et témoin des processus qui s'ébauchent, qui tout juste s'amorcent²⁶. »

• 26 – NICOLAS-LE STRAT P., « Le moment "expérientiel" dans l'engagement critique », [www.le-commun.fr].

Et surtout nos *Hypothèses* servent d'embrayeurs aux *Séquences-témoins*, unités minimales autonomes, élaborées par réagencement combinatoire des sons, des textes et des images collectés dans l'entreprise. Ce sont des *haikus* audio-visuels qui condensent indices et symptômes du quotidien de l'entreprise en les déliant du réalisme et du documentaire. Elles sont accessibles dans le *B.V.WOS* (*Bureau Virtuel WOS*), plateforme Internet de l'agence dont l'interface, multipliant les trous et les manques, déjoue les usages normés de la navigation. Anti-interactif, le *B.V.WOS* suscite néanmoins du réactif quand il est activé avec et/ou devant un auditoire²⁷.

Invités par la Biennale d'art contemporain de Rennes, *Valeurs Croisées* (photographies 22, 23 et 24, planches XIII et XIV), en 2008, nous démarrons alors une nouvelle aventure dans le monde des centres d'appels, avec une résidence de six mois dans le *Service Relations Clients* de la chaîne de télévision Canal+²⁸.

Lors de la présentation à la direction et au management des activités de *WOS/agence des hypothèses*, nous choisissons d'utiliser notre *B.V.WOS* en *mode démo*. En tant qu'acte performatif, le registre *conférence-débat* nous offre l'avantage de réduire le coefficient d'art de cette présentation. Nous proposons, par exemple, aux managers d'aborder la question des modalités de présences, de rythmes, de circulations et de sonorités sur les plateaux en partant de la *Boîte à mots-clés* : flexitime, oisif, à l'écart, déplacé, absent, contrôlé, changeable, rationnel, subordonné, dissimulé... ; ou bien du *Répertoire des icônes* : bombe, cabane, bottes, téléphone... ; ou bien encore du *Listing des Hypothèses* et des *Séquences-témoins*.

Ces dernières, issues du contexte précédent, sont alors des supports de négociation avec les managers qui doivent faire redescendre l'information nous concernant aux responsables d'équipes, qui eux-mêmes vont transmettre aux téléopérateurs et aux techniciens.

Notre présentation réfute la performance, au sens efficace du terme. Elle multiplie les bifurcations, les réitérations et les déraillements. Ce qui ne manque pas de laisser perplexe, mais néanmoins intrigué, notre difficile auditoire.

Adeptes de l'art comme expérience, je considère notre résidence sur ces deux plateaux d'appels de quatre cents personnes (photographie 24, planche XIV), à Rennes et à Saint-Denis, comme la phase la plus passionnante du projet.

• 27 – Au sujet du *B.V.WOS*, se reporter à DEHOVE C., « Work on stage », *La création numérique – Tendances, Lieux, Artistes*, Paris, Éditions Musiques & Cultures Digitales et M21 Éditions, septembre 2008.

• 28 – Voir la deuxième partie de la vidéo : [www.workonstage.org/videos/wosenentreprise.html]. Documentaire réalisé à partir du Trilogue organisé par La Biennale d'art contemporain « Valeurs Croisées, l'art et l'entreprise » de Rennes, 2008, avec Claire Dehove, Chantal Pontbriand et Frank Clochard.

Au cours de cette *période-laboratoire*, Crystal Shepherd-Cross et Frédéric Maragnani²⁹ nous rejoignent. La présence d'un metteur en scène et d'une actrice occasionne un renversement du régime de théâtralité sur ces plateaux de dimension industrielle. Lorsqu'ils ne font qu'observer et écouter, ils sont les spectateurs tour à tour intéressés, gênés, lassés, impliqués, des scènes qui se déroulent devant eux. En réalité, un rapport spéculaire se produit : qui regarde, qui joue, qui simule ? Les professionnels du théâtre ou les télé-acteurs ou bien encore les managers (photographie 23, planche XIV) ?

Dans ces espaces, toute présence passive, étrangère à la logique de la productivité, attire les regards davantage que n'importe quel cadre qui traverse le plateau à vive allure. Laisser son esprit s'échapper par les fenêtres, s'adosser longtemps à un pilier, s'affaler dans un fauteuil et ne rien attendre, sont autant d'attitudes qui relèvent de l'intrusion et focalisent l'attention des habitants de cette ruche industrielle.

Lorsque Crystal parcourt très lentement toutes les zones du plateau et fait plusieurs fois le tour des bureaux centraux des cadres, cela rompt l'enchaînement habituel des actions efficaces.

De mon côté, je démarre un *travelling* panoramique à 360°, assise sur un siège pivotant. Je suis au centre du dispositif panoptique du plateau A. Je filme au ralenti. Ce plan, accéléré au montage, devient de plus en plus flou et se termine en queue de comète. La séquence bégaie, le son trébuche. Elle a des sautes. Tout devient trouble... *Hypothèse 10 : La supervision panoramique au cœur du dispositif serait altérée, exprès.*

Crystal ondule nonchalamment entre les *Marguerites* en articulant les formules de politesse prescrites par la hiérarchie : « Je suis prête psychologiquement » – « Je suis prête physiquement » – « Je suis prête matériellement » – « Je prends en charge l'interlocuteur » – « Je le laisse s'exprimer jusqu'au bout » – « J'utilise ses relances » – « Je lui montre que je prends en compte son ressenti » – « Je personnalise la relation en l'appelant par son nom » – « J'accueille l'objection comme un signe d'intérêt » – « Je ne réponds pas du tac au tac »...

Elle s'arrête derrière le chef d'équipe pour voir sur son écran s'il est en train de contrôler en temps réel une conversation téléphonique que le système informatique est déjà en train d'enregistrer. Elle reste figée debout, la tête en l'air, devant les *logepals*. Les téléopérateurs qui veulent prendre leur pause ont, eux aussi, les yeux rivés sur ces bandeaux lumineux qui indiquent à tous : le nombre de téléopérateurs présents, le nombre de ceux qui sont *logués* sur leur position de travail, le nombre d'appels *entrants* à traiter en urgence, les appels *en attente*, les appels *sans destinataires* du fait de la saturation du service, et enfin les indicateurs,

• 29 – Frédéric Maragnani : [www.cietravailpublics.com].

comme le *taux d'efficacité cumulé*. Crystal suit les employés qui vont prendre leurs dix minutes de pause dans la salle *Détente-fumeurs*. Elle écoute les conversations et parfois s'y mêle. *Hypothèse 24 : Pause, contrainte éventuelle 43*³⁰.

Un jour, dans la plus grande discrétion, elle se conforme aux rythmes des uns et des autres selon les différents services. Un autre jour, elle étudie les contre-temps et exacerbe son illégitimité. Le lendemain, elle est stagiaire et s'exerce à l'usage des logiciels ou à l'improvisation dans le dialogue en faisant dériver les consignes vers des *sujets hors sujets*. Elle décline ce genre de déviations habituellement traquées par les superviseurs car sources de perte de temps. Elle s'exerce à reformuler l'*argumentaire* en détournant les *mots-clefs*. Elle extrapole les petites stratégies observées chez les téléopérateurs lorsqu'ils cherchent à récupérer clandestinement un peu d'autonomie. Elle duplique leurs essais de camouflage et de freinage. Elle reproduit les tons de dérision avec lesquels ils s'expriment parfois et qui sont leurs tentatives protectrices, leurs légers sabotages.

Puis elle part pour un long périple dans le labyrinthe des couloirs, des casiers, des salles de réunion, des *box de débriefing*. La question de la visibilité ou de l'invisibilité de sa présence est toujours une énigme dans ces espaces.

Mais la figure absente de la fiction qui s'incorpore dans les usages, c'est le client qui appelle. Dans les jeux de rôles qui ont cours sur les plateaux, le client est l'entité centrale de l'activité. Objet mais jamais sujet, cette cible des stratégies commerciales qu'est le client demeure une abstraction dont on ne peut qu'imaginer la parole, le visage, les postures, le décor dans lequel il s'exprime.

En observant les corps en situation de travail sur les plateaux d'appels, les lieux de détente, les coursives et les passages, nous explorons avec l'actrice et le metteur en scène comment ces langages corporels construisent une syntaxe à la fois individualisée et collective, relevant autant de la *mimographie* que de la chorégraphie. Notre caméscope enregistre tout. C'est un œil scrutateur qui n'a pas le droit de filmer les visages. Comme ceux de Calcutta, les téléopérateurs ne doivent rester que des voix désincarnées dans des corps qui produisent. Bien qu'au SFR de Canal+ les conditions de travail soient unanimement reconnues comme bien meilleures que celles qui prévalent dans la plupart des centres d'appels.

WOS évalue les degrés selon lesquels la matière textuelle des *scripts*, des formules technocratiques, des échanges verbaux ou des interjections, s'incorporent et se restituent dans les postures, les mouvements et les mimiques. WOS questionne l'affectation réciproque qui se produit entre cette écriture corporelle et les agencements spatiaux. Toutes ces relations s'effectuent dans des variations temporelles et

• 30 – Pour toutes les hypothèses citées, voir site Internet [www.workonstage.org], onglet *Listing des Hypothèses*, et déclencher les séquences audiovisuelles correspondantes.

rythmiques – succession, simultanéité, disjonction, superposition – où le sonore est un marqueur d'intensité. La présence de l'actrice, notre propre présence peuvent-elles créer pour tous les acteurs sur les plateaux des conditions différentes d'existence dans ces espaces ?

La répétition par l'actrice, là et maintenant, puis dans un autre contexte, de ce corpus langagier qui circule, s'impose et se naturalise dans l'entreprise, est-elle potentiellement un acte de perversion ou de subversion ?

Réaffirmant l'attention extrême qui doit être portée au langage pour le mettre en crise et le délégitimer, Bertrand Ogilvie s'appuie sur la réflexion de Judith Butler.

« Elle montre que c'est au cœur même des identités assignées par l'interpellation langagière (au sens d'Althusser) que réside la possibilité, non pas de les abolir ou de s'en libérer, mais de les déplacer et de les rejouer, même s'il faut accepter que la circulation sociale des interpellations et des identités à travers le langage ne possède jamais d'univocité. C'est par l'itération et la reprise re-contextualisante que ces déplacements sont possibles dans la mesure où ils font apparaître le champ des rapports (de travail, de langage, de pouvoir) comme un espace plastique susceptible d'être reconfiguré dans une nouvelle direction³¹. »

Ce sont en tout cas les longues interviews que les téléopérateurs nous accordent (un privilège arraché grâce à notre statut d'artistes en résidence) qui nous procurent la certitude que ces récits, livrés sous le sceau de la confidentialité, n'auraient jamais existé sans notre volonté insistante de les écouter les uns après les autres. Les techniciens et les téléopérateurs ont souvent des propos contradictoires. Ils expliquent dans le détail la métrique de leur quotidien, les participations aux challenges d'équipes et aux jeux de rôles organisés par la hiérarchie, la solidarité aussi. Ils évoquent les altérations perceptuelles qu'ils subissent et, plus précisément, les incidences sur l'organisme de ce que la médecine du travail répertorie sous les appellations de troubles musculosquelettiques (TMS), de pathologies oculaires (yeux secs), de dégradation de l'appareil auditif interne, de sentiment de dépersonnalisation (notamment à cause du suivi des scripts). L'irruption du « masque » dans les techniques de management renforce dangereusement ce sentiment lancinant de dépersonnalisation. Les spécialistes de la métamorphose que sont les nouveaux managers sont, sans le savoir, les grands artisans de la *pétrification* des visages et des corps.

• 31 – OGILVIE B., « Travail et Ontologie de la Résistance », in *Les Contradictions du Travail à l'ère du global*, Synesthésie Éditions, 2008. Ouvrage édité à l'occasion de l'exposition *Work on Stage de Wostlagence des hypothèses* au Centre d'art virtuel synesthésie, mars 2008.

Du spectacle à l'action performative : la politique de l'écart

Ces récits constituent une parole anonyme dont *WOS* fait une bande son qui est restituée en public lors des *performances* à l'Espace d'art virtuel Synesthésie (photographie 25 [a, b], planche XV) de Saint-Denis³².

À l'échelle modeste de ce lieu, la notion de public, de spectateur, peut être facilement évacuée. Ce sont des visiteurs concernés, certains travaillent à Canal+, d'autres sont nos collaborateurs, les autres sont des riverains et des acteurs culturels. Ils restent debout ou viennent seconder Crystal pour naviguer sur le *B.V.WOS*. Crystal ne représente ni n'interprète jamais, ou si elle le fait, elle annonce qu'elle entre dans un rôle. Même si elle est en désertion de situation et en sabotage de représentation, la bascule spectaculaire risque de se faire à tout moment. Plutôt qu'une *performance*, il s'agit d'une *présence performative* qui relie l'instant présent à une autre temporalité, celle où nous avons opéré dans le réel. Le réel du plateau d'appels qui n'a d'autre existence ordinaire pour les gens que son irruption partielle, par une sonnerie de téléphone, puis une voix, dans leur propre espace domestique. Le doute est inhérent à ce qui est dit, fait et diffusé selon *l'économie attentionnelle* de l'instant.

Chacun des gestes de Crystal prend valeur d'énoncé hypothétique dans ce contexte d'énonciation qui *ré-enacte*³³ la situation en entreprise. Et surtout Crystal est là en tant que médiatrice des activités et expériences de *WOS*.

« C'est en ce sens que l'on peut dire que la médiation est le propre de l'art, écrit Pascal Nicolas-Le Strat, et qu'elle en élargit sa proposition car elle contribue, en particulier, à faire du public de l'art un partenaire en propre de la création. L'art ne s'arrête plus à l'œuvre représentée ou exposée, pas plus qu'il ne se rassemble exclusivement dans la figure emblématique du sujet créateur; il s'élargit et se réalise à partir et à travers toute une économie intersubjective. C'est ici que l'art renoue avec la question du politique, par sa capacité à créer de nouveaux agencements et de nouvelles territorialités de vie, à l'encontre des formes vides et envahissantes que nous lèguent le marché et les différentes institutions, en rupture avec de telles socialités seulement utilitaires, souvent désincarnées. À ce titre, il fonctionne bien comme laboratoire politique³⁴. »

Le *conte rendu* de ce qui s'est passé à Synesthésie n'est pas un compte-rendu, encore moins un discours de vérité. C'est la reconstitution hypothétique et

• 32 – *Work on stage*, Espace d'art virtuel Synesthésie, 93000 Saint-Denis, 2008, [www.synesthesie.com/dossier.php?].

• 33 – KIHM C., « Re-enactment et expérience de l'événement », *Fresh Théory 3*, Paris, Éditions Léo Scheer, 2007.

• 34 – NICOLAS-LE STRAT P., *ibid.*

a posteriori de certains moments où, notamment, l'artificialité même de l'exigence du *non-jeu* demandée au metteur en scène et à l'actrice a pu être évacuée. Cette *rétroprojection scripturale* met en palimpseste d'autres personnes, artistes ou non, dont un projet fait écho à notre processus dans ces contextes de travail et qui s'y trouvent mêlés, à leur insu, mais avec leur complicité implicite.

À Synesthésie, Crystal endosse toutes les identités rencontrées sur les plateaux. Elle répète les bribes d'interviews qu'elle entend au casque. Transite par sa voix singulière le continuum devenu anonyme des récits des téléopérateurs vers l'auditoire attentif³⁵. Elle se présente comme la déléguée de *WOS/agence des hypothèses*. Elle énonce qu'elle est comédienne et qu'elle est, pour les visiteurs, l'opératrice du *B.V.WOS* qu'elle active ici en temps réel. Elle peut interpellier n'importe qui pour l'aider ou répondre à une de ses questions. Elle amorce une sorte de *training* pour le déstructurer très vite. Sur un second écran, elle déclenche les *Séquences* audiovisuelles réalisées à partir des expériences à Domplus et Canal+. Soit Crystal mime certaines situations de travail et entreprend, en anglais ou en français, une conversation téléphonique intégrant des phrases du *script* des téléopérateurs, soit elle lit un passage des *Contradictions du Travail à l'ère du global*³⁶.

Soit encore, elle distribue nos flyers *d'Hypothèses à disséminer sur les lieux de travail*.

Elle tente de faire de la *perruque*, c'est-à-dire prendre sur son temps de travail de comédienne, pour s'adonner à une occupation intime. Ce désœuvrement engendre des états de contemplation et des conduites d'échappement. Elle se met à rêver, à ne rien faire, juste regarder la séquence où elle fume dans la cafétéria du SFR de Canal+. Son visage pensif, en très gros plan, condense tous les visages des téléopérateurs du monde global.

Un seul visage qui se tait et questionne leur invisibilité et leur désir de silence.

À l'inverse de cette réduction minimaliste, Patricia Allio et Eleonore Weber, metteuses en scène, ont, dans leur spectacle *Un inconvenient Mineur*³⁷, provoqué la rencontre frontale des spectateurs avec seize visages endossant le rôle de télévendeurs pour l'humanitaire. Chaque visage projeté vient se miniaturiser dans la monumentalité panoramique du *split-screen*. Ce *chœur-vidéo* naît du léger décalage avec lequel chacun déblatère son *script*. Les questions et formules, évoquant les

• 35 – Dans le même registre, voir la vidéo de la performance de *WOS/Agence des hypothèses pour Accès Local/Local Access*, Claire Dehove et Philippe Mairesse : [www.workonstage.org/videos/wosperfaceslocal.html]; voir aussi *WOS* à la Biennale d'art contemporain « Valeurs Croisées, l'art et l'entreprise », Rennes, 2008, [www.workonstage.org/videos/wosperfrennes.html].

• 36 – AGUERRE J.-C., OGIIVIE B., MENGER P.-M., MICHON P., *Les Contradictions du Travail à l'ère du global*, Synesthésie Éditions, 2008.

• 37 – *Un inconvenient Mineur sur l'échelle des valeurs* de Allio Patricia et Weber Eleonore, mise en scène des auteurs, Ménagerie de Verre, Paris, 2009 et Théâtre Paris-Villette, Paris, 2010.

souffrances d'une population ainsi que la nécessité de donner une somme modique pour financer une action destinée à remédier à la situation, sont répétées jusqu'à la saturation. La multiplication des présences, la pesanteur de leur litanie et l'addition de leurs voix dont le registre monte en crescendo, fait du spectateur l'objet d'un harcèlement insoutenable. Après que l'épuisement a contaminé tous les corps, sur le plateau et dans la salle, les seize télévendeurs se taisent progressivement, se lèvent et s'éloignent de la caméra pour s'asseoir sur une chaise. Par ce mouvement de recul, ils élargissent le plan et forment alors une assemblée de spectateurs en miroir. Une double frontalité silencieuse et intense succède au brouhaha des voix et à la dispersion des regards. Allio & Weber manipule ici habilement les procédures du télémarketing et de sa représentation.

Ce choc perceptuel infligé à l'assemblée est un acte fort et revendiqué. Il ne peut avoir lieu que dans la construction d'un objet théâtral classique et maîtrisé – objet étant employé ici au sens de l'art contemporain en tant que « pièce ».

« Envisager un art sans œuvre, sans auteur et sans spectateur, a une conséquence immédiate, dit Stephen Wright : l'art perd sa visibilité en tant que tel. [...] C'est par le biais de l'imprévisible que l'art se révèle non pas objet mais action ; l'imprévisible désigne le moment où par l'action, on produit de l'événement³⁸. »

Dans cette *optique utopique* à laquelle je m'associe, ce sont les qualités des expériences et les agencements de désirs qui deviennent l'enjeu de l'activité artistique, dès lors qu'elle s'émancipe de toute finalité d'art et de tout impact visuel ou symbolique. Dès lors qu'elle s'emploie, dans des temporalités extensives, à des stratégies de co-élaboration et de co-existence avec tous les acteurs des espaces, espaces qu'elle ne tend jamais à occuper.

Une de ces stratégies possibles est la *manœuvre* qui, comme le dit Alain-Martin Richard,

« est le travail lui-même. La manœuvre n'a de norme que son propre mouvement, elle n'a d'autre désir que la prolifération des créativités. Par cette prolifération, la manœuvre supprime donc l'extrême visibilité de l'artiste comme centre d'intérêt, comme être mythique. Elle détourne l'attention passive du spectateur vers l'attention active de l'intervenant. Dans la manœuvre, c'est la "spontanéité" des intervenants potentiels qui détermine la stratégie. [...] On ne peut prévoir pour la manœuvre que le type d'intervention. Elle n'a pas le script et la chronométrie d'un spectacle de scène. [...] Les lieux de la manœuvre n'ont pas de fonctions spécifiques au champ de l'art. [...] Elle peut toucher indifféremment toutes les castes,

• 38 – WRIGHT S., *ibid.*

elle peut s'immiscer indifféremment dans les maisons, les bureaux, les ateliers, les usines³⁹ ».

Cette définition de la manœuvre amène à revenir sur la notion d'infiltration qui tend à devenir un leitmotiv de l'art contemporain, un « motif » qu'il a loisir d'instrumentaliser et de dévoyer. Car, lorsqu'il s'agit de véritables pratiques de terrain, l'ambivalence, que suppose l'infiltration, est un atout majeur tant elle génère des jeux complexes sur le statut et la temporalité des personnes en présence. Infiltration et immersion font actuellement l'objet d'un débat sur l'éthique professionnelle du *journalisme clandestin* pratiqué dans le magazine d'investigation *Les Infiltrés*⁴⁰.

« Faire du travestissement une arme contre les dysfonctionnements de la société. Se masquer pour démasquer. Usage de l'imposture qu'on appelle aussi *Stunt journalism* dans la presse anglo-saxonne. » Elsa Fayner, qui a réalisé plusieurs reportages en décrochant des CDD dans des agences d'intérim puis dans les centres d'appels, s'en explique : « Démonter un discours managérial, c'est possible aussi en caméra ouverte, explique-t-elle, cela demande d'y passer des mois, comme l'ont fait les auteurs du documentaire *La Mise à mort du travail*⁴¹. Cela dit, sans la caméra cachée, difficile de montrer des pratiques de harcèlement en entreprise ou le discours tenu en formation à des vendeurs visant clairement à arnaquer les clients⁴². »

Si le rôle d'un journaliste est de documenter au plus près du réel, le jeu de *défocalisation* et d'écart avec le réel est pour les artistes une nécessité. Ainsi, *WOS* a adopté momentanément un rôle journalistique pour obtenir de la part du responsable de la production du SFR de Canal+ à Rennes des informations complètes sur tout le dispositif de contrôle sur le plateau. En mixant une partie de cet enregistrement avec des plans des bandeaux lumineux, dits *Logepal*, filmés un dimanche, jour où les indicateurs étaient à zéro, *WOS* a travaillé sur des seuils de littéralité et de disjonction qui provoquent un mélange détonant.

Cette « condensation critique » a généré la *Séquence-témoin* correspondant à l'*Hypothèse 8 : Une description littérale donnerait à imaginer ce qui est censé se passer*.

Sa diffusion clandestine dans les ordinateurs du personnel est une des manœuvres envisagées.

• 39 – RICHARD A.-M., « Énoncés généraux – Matériau : manœuvre », *Inter # 47*, Alliance pour la Circulation de l'Art (ALICA), 3^e Impérial, Centre d'essai en arts visuels, Granby, Québec, Canada, 1990.

• 40 – Sur le magazine *Les Infiltrés*, France 2 Télévision, Felix Virginie, *Au nom de l'info, les journalistes peuvent-ils tout se permettre?*, *Télérama*, n° 3144, avril 2010.

• 41 – *La Mise à mort du travail*, de Jean-Robert Viallet, 68', 3 épisodes, production Yami 2 et France 2, 2009.

• 42 – *Call centers : les nouveaux prolétaires*, reportage d'Elsa Fayner et Jérôme Mignard, magazine *Envoyé Spécial*, France 2, avril 2010. Extrait d'interview d'Elsa Fayner par Felix Virginie, *ibid.*

Le fait de multiplier les passages entre présences légitimes et illégitimes engendre un malentendu qu'il faut exploiter. L'infiltration trouve aussi sa pertinence dans la tentative d'égalisation des temps vécus par tous les acteurs occupés à des degrés divers dans les lieux. Les rythmes effrénés des corps occupés sur les plateaux d'appels, par exemple, ont été évoqués en contrepoint du temps disponible (voir désœuvré) et extensible, que les membres de *WOS/agence des hypothèses* consacraient aux phases et aux modalités de leur résidence au SFR de Canal+.

Avant de voir comment la chorégraphe Catherine Contour a œuvré dans ce sens, revenons sur un point qui donne un éclairage intéressant à la proposition de cette artiste dans cette même entreprise de Rennes. Il n'est pas anodin de savoir que la direction du SFR avait accepté notre résidence, et le mécénat qui lui était associé, en grande partie par intérêt pour nos réalisations à Domplus, Grenoble et Paris. L'attente était que nous puissions faire une sorte de diagnostic qui servirait in fine à concevoir les espaces de détente du service, dont l'aspect sinistre et peu convivial était dénoncé par les salariés, en particulier les salariés syndiqués. L'attitude critique que nous avons radicalement adoptée a enrayé cette attente et la direction fit appel à des architectes spécialisés pour transformer ces espaces en un condensé *new wave* de luminothérapie et autres artéfacts habituels de la *zenitude trendy*.

Catherine Contour s'est saisie de ce récent dispositif pour se transformer en « artiste-plagiste » à l'occasion de sa résidence en 2010⁴³.

Son projet donne lieu à une *immersion dans un objet performatif protéiforme* : une *Plage* de cinq heures et une autre de douze heures dans les locaux mêmes avec des danseurs professionnels, un *nageur-témoin* et trente-quatre personnes (seize salariés et seize personnes extérieures).

« *L'art du repos*, écrit-elle, se décline en *Plage-expériences esthétiques* : séquences, de siestes courtes, sessions d'apprentissage de l'autohypnose, films, créations sonores, mode d'occupation temporaire d'un lieu sur une journée ou une nuit. Le visiteur/spectateur/auditeur/promeneur acquiert le statut de *baigneur*, accompagné par l'*artiste-plagiste* avec la complicité de *nageurs-artistes et chercheurs*. Ils se glissent dans un "milieu" pour y goûter un certain rapport à l'espace et au temps. [...] Les *Plages* se déploient dans une des dimensions du temps, le *Kairos*; notion qui englobe à la fois la dilatation, la suspension, le ralentissement extrême et la fulgurance, le saisissement, le jaillissement. Elles génèrent des expériences de distorsion temporelle en prenant le temps de prendre le temps, dans l'instant⁴⁴. »

• 43 – CONTOUR C., *Ce qui vient de nous*, 2^e édition des Ateliers de Rennes, catalogue de la Biennale d'art contemporain de Rennes, Dijon, Les Presses du Réel, 2010.

• 44 – CONTOUR C., *ibid.*

L'expérience de Catherine Contour rassemble dans le même espace-temps ceux qui habitent cette extension du plateau d'appels, et n'ont pas de relation spécifique à l'esthétique, avec ceux qui en ont une. Ses *Plages* utilisent le dispositif et les acteurs en place tout en faisant l'*écart* avec leurs usages habituels.

« L'art n'est pas politique d'abord par les messages et les sentiments qu'il transmet sur l'ordre du monde, écrit Jacques Rancière. Il n'est pas politique non plus par la manière dont il représente les structures de la société, les conflits ou les identités des groupes sociaux. Il est politique par l'*écart* même qu'il prend par rapport à ces fonctions, par le type de temps et d'espace qu'il institue, par la manière dont il découpe ce temps et peuple cet espace⁴⁵. »

Et Patrick Vaudey explicite :

« L'invention politique et la création artistique n'existent qu'à *faire* l'*écart* qui, pour l'une, inclura dans l'espace commun la voix des sans voix et, pour l'autre, rendra l'invisible au visible. Dans les deux cas, la puissance faible de la dissonance et de l'hétérogène est mise en jeu pour libérer un espace et un temps où les hommes peuvent rejouer leurs rapports aux autres et aux choses. Si l'*écart*, au singulier, est généralement pensé en référence ou en rupture avec l'ordre social et la norme artistique, l'apport de Jacques Rancière est d'en faire un rapport qui apparie les dissemblables et reconfigure le sensible sans cesser pour autant d'en redistribuer les effets : du dicible au lisible, de l'art à la vie, d'un art à l'autre, de l'art à la politique⁴⁶. »

Participer à la création d'espaces communs dans lesquels toutes les personnes en présence puissent se sentir en capacité égale de penser, de voir, d'écouter ou de produire semble une des conditions de développement de la puissance politique de l'art. Et je conclurai par cette phrase de Nelson Goodman : « Il y a art sans art quand le regardeur "fait" qu'il y a art⁴⁷. »

Bibliographie

AGAMBEN G., *Qu'est ce qu'un dispositif?*, traduit de l'italien par Martin Rueff, Paris, Éditions Rivages, 2007.

AGUERRE J.-C., OGILVIE B., MENDER P.-M., MICHON P., *Les Contradictions du Travail à l'ère du global*, Synesthésie Éditions, 2008.

• 45 – RANCIÈRE J., *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Éditions Galilée, 2004, p. 36.

• 46 – VAUDEY P., « Politique de l'écart », in Jacques Rancière, *l'indiscipliné*, Revue *Labyrinthe*, n° 17, dossier coordonné par Renaud Pasquier, Éditions Maisonneuve et Larose, Paris, hiver 2004.

• 47 – GOODMAN N., *Quand y a-t-il art?*, 1977, trad. française Lories Danielle, Paris, Éditions Méridiens Klincksieck, coll. « Philosophie analytique et esthétique », 1988.

- AUGOYARD J.-F., « Réflexions autour de la notion de parasite sonore », Actes du séminaire *Urbanités sonores*, Paris, Éditions RA, 1989.
- BALBASTRE G., *Les nouveaux esclaves de la téléopération*, *le Monde Diplomatique*, mai 2000.
- BOLTANSKI L., CHIAPELLO E., *Le Nouvel Esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 1999.
- CONTOUR C., *Ce qui vient de nous*, 2^e édition des Ateliers de Rennes, catalogue de la Biennale d'art contemporain de Rennes, Dijon, Les Presses du Réel, 2010.
- COULDREY N., *La télé-réalité ou le théâtre secret du néo-libéralisme*, traduit de Pierre-Elie Reynolds, London School of Economics and Political Science, [www.ethnographiques.org/2009/Lan-Hing-Ting-Pentimalli].
- DEHOVE C., DEHOVE S., VERGUIN J.-B., « Work on stage », GUINEBAULT-SZLAMOWICZ C., *Scénographie, l'ouvrage et l'œuvre*, *Revue Théâtre Public*, n° 177, juillet 2005.
- DEHOVE C., « Work on stage », *La création numérique – Tendances, Lieux, Artistes*, Paris, Éditions Musiques & Cultures Digitales et M21 Éditions, septembre 2008.
- DI RUZZA R., FRANCIOSI C., *La prescription du travail dans les centres d'appels téléphoniques*, Convention PESETT-CAT, Programme ACI-Travail, ministère de l'Éducation nationale et de la Recherche, 2 volumes, avril 2002.
- FELIX V., *Au nom de l'info, les journalistes peuvent-ils tout se permettre?*, *Télérama*, n° 3144, avril 2010.
- FOUCAULT M., *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975.
- GOODMAN N., *Quand y a-t-il art?* (1977), trad. française Lories Danielle, Paris, Éditions Méridiens Klincksieck, coll. « Philosophie analytique et esthétique », 1988.
- KIHM C., « Re-enactment et expérience de l'événement », *Fresh Théory 3*, Paris, Éditions Léo Scheer, 2007.
- MAUSSION C., « Téléperformance, détresse à l'appel », *Libération* du mercredi 17 mars 2010.
- MOINEAU J.-C., *Contre l'art global, pour un art sans identité*, Paris, Éditions Ere, 2007.
- Ogilvie B., « Travail et Ontologie de la Résistance », in *Les Contradictions du Travail à l'ère du global*, Synesthésie Éditions, 2008.
- PONTBRIAND C., *Au-delà du travail*, catalogue de La Biennale d'art contemporain de Rennes « Valeurs Croisées, l'art et l'entreprise », 2008.
- RANCIÈRE J., *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Éditions Galilée, 2004.
- RICHARD A.-M., « Énoncés généraux – Matériau : manœuvre », *Inter # 47*, Alliance pour la Circulation de l'Art (ALICA), 3^e Impérial, Centre d'essai en arts visuels, Granby, Québec, Canada, 1990.
- RICHTER F., « Electronic City », *Das System (Le Système)*, trad. d'Anne Montfort, Paris, Arche Éditeur, 2005.

- SALMON C., *Storytelling, La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris, Éditions de La Découverte, 2007.
- TIQQUN *Théorie du Bloom*, Éditions de La Fabrique, 2009.
- VAUDEY P., « Politique de l'écart », *Jacques Rancière, l'indiscipliné*, Revue *Labyrinthe* n° 17, dossier coordonné par Renaud Pasquier, Paris, Éditions Maisonneuve et Larose, Hiver 2004.
- WRIGHT S., introduction au colloque international *L'art est l'entreprise*, co-présenté par le Centre d'étude et de recherche en arts plastiques et la Biennale de Paris, université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, octobre 2006.
- ZARIFIAN P., *À quoi sert le travail?*, Paris, La Dispute, 2003.

Le son porteur d'espaces u-topiques

Introduction

L'ouïe joue dans notre perception de l'espace, de notre présence au monde, un rôle fondamental dans le traitement et la représentation des informations spatiales. Le son est le lien privilégié entre les espaces, l'espace et le temps, et apporte l'élément perceptif qui contribue à la vraisemblance de la scène spatiale ou à sa reconstruction, à une présence ressentie. L'image sonore est un concept qui relève de l'imagerie mentale, de l'expérience corporelle de différentes formes spatiales : l'espace lointain de la navigation, l'espace autour du corps, l'espace du corps. Les dispositifs audio-numériques de spatialisation permettent aujourd'hui l'exploration multidimensionnelle de l'espace, par la modélisation d'espaces hybrides reconstruits virtuellement. On peut faire voir et entendre un espace réaliste, mais aussi produire des présences chimériques. Les espaces calculés deviennent aléatoires, combinatoires ou génératifs et diffractent toutes sortes d'images converties en données binaires. Ceci ouvre des champs inédits d'expérimentation corporelle, spatiale et sensorielle d'espaces hybrides u-topiques (F. Curien, *Sidlers*, 2005-2008). Qu'en est-il de ces œuvres qui s'actualisent dans une interaction programmée par l'artiste? Quels sont les modes de pensées impliqués dans la modélisation des relations du spectateur à l'œuvre? Sur le plan poétique, quels sont les paradigmes artistiques qui sous-tendent ces dispositifs interactifs générateurs d'effets inédits de présence et/ou de réel?

Du sujet de l'œuvre, du sujet à l'œuvre : la perspective relationnelle

Dans le sujet classique, l'artiste est présent dans la peinture en tant que sujet dans le tableau. Selon Daniel Arasse, le « je pense » du peintre qui accompagne toute

représentation, n'est pas un cogito conceptuel, mais plutôt un « j'énonce », un « je suis présent » dans la pratique de la peinture, où le sujet-peintre s'énonce présent dans le tableau, en s'appropriant le sujet du tableau, en y portant la marque de sa présence en tant que sujet dans le tableau. Le sujet du tableau est le sujet dans le tableau. Il s'agit de la trace que le moi de l'artiste ou du commanditaire laisse dans l'œuvre¹.



**Photographie 1 : Antonello de Messine, *Saint-Sébastien*, 1476.
Huile sur bois transposée sur toile, 117 x 85 cm, Staatliche Gemäldegalerie-Dresde.**

Le spectateur doit lui-même entrer dans l'intimité du tableau, suivre la trace du peintre. Il peut voir le sujet du tableau comme une énigme à résoudre, y percevoir le sujet au travers d'une fiction ou de la construction d'un récit. Le *Saint-Sébastien* d'Antonello de Messine (photographie 1) est séduisant et nous le regardons comme il nous regarde, nous qui sommes placés hors du tableau. Le hors-champ de l'image est révélateur d'une présence du peintre², qui implique le spectateur en l'inscrivant dans un univers diégétique « augmenté ». Comme dans *Les Ambassadeurs*

- 1 – Par le renouvellement des conditions de vision-perception des œuvres d'art, avec la mise au point de techniques et de dispositifs spécifiques pour l'étude scientifique des œuvres comme objets matériels, on regarde, autrement, autre chose. Et cela suscite de nouvelles questions et interprétations à partir de détails intimes qui ne sont pas peints pour être vus. (Voir ARASSE D., *Le Sujet dans le tableau. Essais d'iconographie analytique*, Paris, Flammarion, 1997; ARASSE D., *Interpréter l'art entre voir et savoir*, conférence à Universités de tous les savoirs, 2001.)
- 2 – Daniel Arasse dans *le Détail*, développe la notion de nombril-ciel à partir de l'analyse du *Saint-Sébastien* d'Antonello (1476) dans lequel il voit un œil peint à la place du nombril. Même si la récente restauration du tableau à Dresde semble lui donner tort, il décèle un motif rare, un

d'Holbein (photographie 2), où l'anamorphose de la tête de mort, inquiétante étrangeté, se lit d'un point de vue extérieur à l'espace du tableau (hors-cadre), d'où le regardeur est lui-même inclus et scénographié s'il cherche à reconstituer l'image du crâne déformé³.



Photographie 2 : *Les Ambassadeurs* d'Holbein, 1533.
Huile sur panneau de bois, 209 x 207 cm, National Gallery, Londres.

Ce jeu de perspectives, de mises en abîme du sujet impliquant un regard complice du spectateur est courant dans l'histoire de la peinture et a inspiré de nombreux commentaires, par exemple celui de Jean-Luc Godard sur *les Ménéines* de Vélasquez (1657) :

« Vélasquez peignait les choses qui sont entre les choses et je m'aperçois que... petit à petit... le cinéma c'est ce qui est entre les choses, c'est pas les choses, c'est ce qui est entre quelqu'un et quelqu'un d'autre, entre toi et moi et puis sur l'écran c'est entre les choses⁴. »

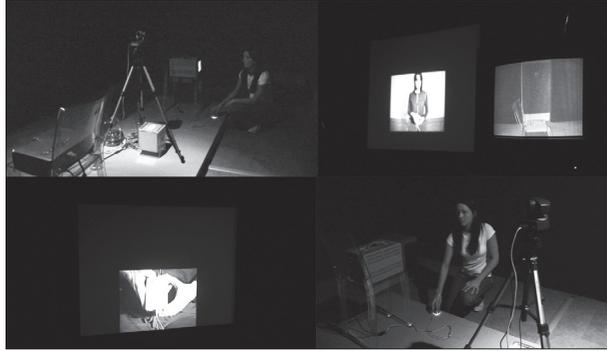
La perspective comme construction optique a permis de renouveler le regard sur le monde, mais que se passe-t-il lorsque la perspective devient interactive? Comment mettre la perspective (optique) en perspective (interactive) se demande Jean-Louis Boissier dans son installation-performance interactive, *Les Perspectiveurs* (2004-2005) (photographie 3).

motif au sens de motivation, du peintre qui est présent dans cette peinture italienne du xv^e siècle et que l'on découvre avec un regard rapproché. Il y a échange entre le spectateur et la toile, le corps fictif (corps sain) du Saint supplicié est mis en relation avec le corps du regardeur. (Voir ARASSE D., *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, [1992], 1998.)

• 3 – En hors-champ avec la toile, il se retrouve placé sous le crucifix voilé à gauche de la toile.

• 4 – Morceaux choisis dans GODARD J.-L., *Introduction à une véritable histoire du cinéma*, Paris, Éditions de l'Albatros, 1980.

L'interactivité y est conçue pour figurer et explorer l'espace les relations saisies et modélisées. Elle induit la coexistence d'un temps présent, celui de la performance et d'un temps passé, capté et mémorisé dans le dispositif⁵. Une temporalité qui renvoie à la double inscription de l'expérience propre du spectateur et de sa confrontation au monde de l'artiste. *Les Perspectives* rendent sensible et intelligible cet espace relationnel, révélé par le jeu instrumental. Dans un temps délinéarisé et télescopé, le présent est traité à travers la réactualisation d'un passé recomposé. Avec cette nouvelle perspective qui intègre l'interactivité, les relations prennent forme, on peut alors parler d'une image apte à figurer les interactions, une image-relation⁶.



**Photographie 3 : Jean-Louis Boissier, *Les Perspectives*, 2004-2005.
Installation-performance vidéo interactive, Biennale Update, Gand (2006).
© Jean-Marie Dallet.**

La perspective joue sur ces deux modes classiques : un point de fuite pour un point de vue fixe, ou deux points de fuite là où le regard parcourt. Sont mis en jeu deux types de description de l'espace qui correspondent aux deux situations spectatorielles et modes spatiaux des dispositifs picturaux traditionnels : le tableau-fenêtre ouvert sur le monde d'une part et d'autre part, le lieu, espace architecturé avec le trompe l'œil ou

• 5 – Il s'agit de mettre au point une machine de saisie vidéo utilisant une caméra fixée sur une tête panoramique électrique pilotée par ordinateur (et éventuellement un travelling automatisé lui aussi). Le visiteur doit pouvoir observer simultanément ce que voit cette machine et ce qu'elle a enregistré précédemment dans le même lieu. Les séquences vidéo-interactives enregistrées et spécialement reconstruites gouvernent alors les mouvements de la caméra... Quand l'installation est manipulée et observée dans son site, elle fonctionne selon une approche triple : celle des images enregistrées et assemblées interactivement, celle de la manipulation de la machine de vision agissant en direct, celle de l'appréhension globale et directe de la scène. Extrait de BOISSIER J.-L., « Une perspective relationnelle », Catalogue *Invisible*, Sienne, 2004.

• 6 – BOISSIER J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art*, co-édité avec le Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais, Genève, la Haute école d'arts appliqués, Genève et l'université Paris 8, 2004.

la fresque peinte en décor où le spectateur est invité à explorer. L'histoire du cinéma comme dispositif optique de monstration présente cette même dualité : un cinéma en salle avec son spectateur au regard bloqué, « une installation qui a particulièrement bien réussi » (Raymond Bellour), et le cinérama, héritier des panoramas, qui tente de recréer un simulacre d'espace habitable, un environnement réaliste où est immergé le spectateur. Ces deux dispositifs ont coexisté jusqu'au stade de la réalité virtuelle et des simulateurs émulent en les hybridant ces modalités spectatorielles⁷.

L'artiste, créateur de monde

Instrumenté de cette nouvelle perspective relationnelle, l'artiste peut se considérer, comme le souligne David Rockeby⁸, comme un créateur de monde plutôt qu'un raconteur d'histoires. Il élabore un espace où le spectateur est invité à se comporter en explorateur, à faire l'expérience d'une image polysensorielle, lisible, intelligible et navigable d'un monde virtuel, plutôt qu'à contempler une re-présentation. L'artiste vise à construire et proposer des situations de découverte dont le réalisme croissant, l'effet de réel, n'est pas le seul enjeu. Se pose avec insistance la question de la relation du corps à l'œuvre, au travail et à ses instruments⁹. À un corps augmenté, aggloméré d'autres corps pensés et sensibles qui s'actualisent, matière-énergie, dans une interprétation où se manifestent d'autres corps, saisis, mémorisés et synthétisés. Dans la conception de son modèle, l'artiste « s'incorpore » lui-même dans un dispositif et un protocole, où sa présence introjectée est simulée. Non pas seulement et *a priori* comme « sujet ». Mais incarnation, enactement, dans le diagramme rhizomatique des actualisations calculées par une instance énonciatrice programmée. Une matrice prédictive sensible et actualisable, modèle des interactions qui structure le dispositif, un espace conçu comme champs d'activités qui peut reproduire un déroulement temporel.

« Au temps de la reproduction mécanique de la re-présentation se substitue le temps uchronique délinéarisant de la simulation. Cette mutation d'un temps de la succession à celui de la simultanéité, affecte la narration et les régimes fictionnels, créant des effets de présence et de réel inédits. Elle oblige à interroger et repenser l'image selon d'autres attitudes specta-

-
- 7 – Les visiocasques comme le Head Mounted Display (HMD) et le CAVE – Cave Automatic Virtual Environment, qui émulent ces deux situations spectatorielles bien particulières.
 - 8 – « *The combination of the three things (immersivity, movement and interactivity) should be the basis of the next mass medium and the cultural expression of a society looking to mark its entry into the 21st century* », in *Experiential Art : Case Study*, COURCHESNE L., January 2002.
 - 9 – Se rappeler Glenn Gould jouant sur sa chaise percée ou le compositeur Frédéric Chopin, virtuose incarné dans son instrument, dont la technique pianistique influença tant d'autres corps musiciens.

torielles¹⁰. Bien loin de celle du spectateur de cinéma qui rêve éveillé, sa conscience synchronisée par le flux temporel charrié par le film¹¹. »

Mais Robert Bresson est là pour nous le rappeler : le cinématographe peut confronter le spectateur à un autre réel (par distanciation) mais aussi ouvrir son imaginaire en activant sa mémoire, par des fragments et des indices. Le son chez Bresson est élaboré dans son rapport à l'image dans cet esprit « d'économie ». Pourquoi reconstituer une gare, en faire une image analogique, pensait le cinéaste d'*Un condamné à mort s'est échappé* (1956), si le son d'un sifflet de locomotive active chez le spectateur l'image mémorisée de sa propre gare. Les bruiteurs connaissent bien cette propriété du son qui est de suggérer et reconstituer une scène visuelle globale avec seulement quelques indices sonores. Comme le note Bresson, « un cri, un bruit. Leur résonance nous fait deviner une maison, une forêt, une plaine, une montagne. Leur rebond nous indique leurs distances », il s'agit en effet, d'« habituer le public à deviner le tout dont on ne lui donne qu'une partie. Faire deviner. En donner l'envie¹² ».

Dans les documentaires de Frederik Wiseman, filmés dans le feu de l'action comme *Titicut folies* (1967)¹³, qui dépeint les conditions d'emprisonnement à la prison psychiatrique de Bridgewater au Massachusetts, la caméra se dirige à l'oreille. Le hors-champ des événements qui surgissent, est révélé par le son et l'œil va en chercher l'origine, en déceler le motif. Wiseman cadre dans la direction du son qu'il perçoit avant d'en atteindre la cause. Il filme crûment, sans commentaire. Cette démarche qui privilégie l'imprévu, rappelle le cinéma néo-réaliste qui tentait de saisir le réel comme un continuum spatio-temporel immanent et sensible. Capter l'instantané, la contingence et non plus un réel prévisible, convenu. À l'instar de la Nouvelle Vague, en rupture avec un cinéma de la mise en scène et du montage où s'affirme la présence du réalisateur. Par exemple chez Hitchcock, dans *Psycho* (1960), la caméra-œil se déplace et nous la suivons à la fenêtre du motel d'où l'on perçoit seulement après y être arrivé, venant de la maison haute, la voix menaçante de la mère de Norman Bates. Hitchcock est là dans le film, non seulement

• 10 – Un cinéma de la suggestion où le spectateur est invité à « travailler » avec sa mémoire et son imagination et un autre d'action où il est rendu passif, fasciné par une image qui travaille pour lui. Une image totalisante qui conduit à l'inactivité.

• 11 – Un spectateur dont le temps de conscience ainsi canalisé, intéresse les annonceurs publicitaires, un « assommoir » contemporain dénoncé par Bernard Stiegler.

• 12 – BRESSON R., *Notes sur le Cinématographe*, Paris, Gallimard, coll. « Blanche », 1975.

• 13 – *The only American film banned from release for reasons other than obscenity or national security, Titicut Follies was filmed inside the Massachusetts Correctional Institution at Bridgewater, a prison hospital for the criminally insane. After the Commonwealth of Massachusetts sued the filmmakers, the Massachusetts Supreme Judicial Court ruled that the film constituted was an invasion of inmate privacy and ordered the withdrawal of the film from circulation* (IMDB website).

par le truchement du corps d'un simple figurant, il est l'instance énonciatrice, rien n'échappe à son contrôle. Dans un cadre qui définit un hors-cadre et celui-ci redéfinit celui-là comme cache (André Bazin). Le passage du champ au hors-champ, implique que le plan a une durée, et que le passage d'un champ à l'autre, prend du temps. Le corps absent de l'acteur est l'écran où nous projetons nos désirs et nos angoisses, sa parole est iconogène et fait voir les traces invisibles de sa présence¹⁴.

De la participation du spectateur à l'interactivité, une esthétique du poïétique

Dans l'exercice d'interprétation, le regardeur destinataire de l'œuvre, pratique la contemplation, et parfois l'analyse par l'observation critique. Il le fait selon des règles prescrites par le type de spectacle où il se rend. À l'abri du regard de l'autre, il regarde sans se faire voir. Au cinéma, il suffit d'un regard caméra qui fait voir le dispositif d'où le spectateur est absent, mais voit tout, pour démasquer en nous le voyeur¹⁵. L'interactivité change en profondeur les relations entre le spectateur, l'œuvre et l'artiste. Pour Edmond Couchot : « L'œuvre interactive n'a d'existence et de sens que dans la mesure où le spectateur interagit avec elle par le biais des interfaces mises à sa disposition¹⁶. » Cette préoccupation esthétique de faire participer le spectateur n'est pas totalement nouvelle.

Dans *Hallway Nodes* (1973), Bill Viola met en œuvre un dispositif avec deux canaux d'ondes sinusoidales accordées à un couloir de 6,7 mètres de longueur¹⁷. Ainsi, Bill Viola exploite l'effet hétérodyne sur des fréquences très graves pour donner à sentir autant qu'à entendre les points nodaux formés dans un couloir par l'onde stationnaire. L'œuvre se parcourt, il y a une place juste pour la ressentir. Dans l'installation *Erratum Musical (Sounds to be seen)* (2005) de La Monte Young, le son se déplace dans l'espace et le spectateur vit une expérience à l'endroit où il a choisi de se mettre. Il vit là précisément, une expérience unique et originale, différente de celle d'un autre spectateur. Dans les œuvres interactives de David Rockeby, *Very Nervous System* (1986-1990) ou d'Atau Tanaka, *Bondage* (2000), le spectateur

• 14 – Autre cinéaste démiurge, Fritz Lang réalise en 1933, *Le testament du Dr Mabuse*, dont l'inquiétante présence derrière un rideau renforcée par une voix acousmatique, est le signe d'une terrible menace à venir. Michel Chion l'a analysé dans *La voix au cinéma* (Paris, *Cahiers du cinéma*, mars 1984).

• 15 – Le regard porté en direction du spectateur par les femmes de Manet, dans *l'Olympia* ou *Le déjeuner sur l'herbe*, est une invitation bien trop pressante à participer au tableau, scandaleuse pour un spectateur de cette époque.

• 16 – COUCHOT E., *La critique face à l'art numérique : une introduction à la question*, Revue *Solaris*, décembre 2000-janvier 2001.

• 17 – Synapse Video Center, Syracuse, New York, États-Unis.

va à son gré, se déplaçant librement, mais son comportement est capté par une machine qui réagit à sa présence. L'effet de ses mouvements dans le lieu, produit l'impulsion qui déclenche les événements visuels et sonores programmés et stockés en mémoire, qui s'actualisent pour le spectateur. On est passé ainsi de l'esthétique de la participation à l'esthétique de l'interactivité. Dans cette perspective interactive, il y a délégation d'un point de vue au spectateur, selon des modalités voulues par l'auteur. La notion même de point de vue change dans cette nouvelle perspective. Ainsi dans *Les Perspectiveurs* de Jean-Louis Boissier, le regardeur doit s'agenouiller pour manipuler la caméra motorisée, il se trouve alors mis en scène dans l'installation à la place de l'ange de l'annonciation.

L'espace sonore joue ici un rôle primordial, il est constitué de trois strates. D'abord le son artificiel de la caméra-œil ordonnatrice manipulée par le spectateur. C'est « une voix de synthèse provenant de l'ordinateur et qui énonce les paramètres des mouvements qu'il envoie à la caméra motorisée » ; ensuite, le son de la présence corporelle de la jeune femme filmée, qui tient la place de la Vierge ; et pour finir, des extraits d'émissions de radio provenant du baladeur numérique qu'elle écoute et manipule (avec nous), « celui de l'historien d'art Daniel Arasse au sujet de son étude du rapport entre perspective et Annonciation et celui du médecin Joëlle Brunerie au sujet de son action en faveur du droit des femmes à la contraception et à l'avortement¹⁸ ». Ce montage interactif de paroles et de sons, provenant d'espaces et de temps différents, invite le spectateur à une relecture contemporaine du thème de l'Annonciation et de l'incarnation.

Présence de l'œuvre

Le contexte sociotechnique influence une épistémè (Curien-Guibert 2008), à l'intersection entre art, science et philosophie¹⁹. Ce principe, porteur de paradigmes spécifiques sous-tendus par la numérisation, comme l'interactivité, la délinéarisation, la navigation multimodale des bases de données informationnelles, valide le choix d'un modèle qui définit des entités relationnelles, règle et

• 18 – À propos des *Perspectiveurs* et de la vidéo interactive exposée : « Dialogue entre Jean-Louis Boissier et Masaki Fujihata », Catalogue de *Estados da Imagen. Instantes e Intervalos*, Lisbonne, 2005.

• 19 – « Ce qui m'intéresse, ce sont les rapports entre les arts, les sciences et la philosophie. Il n'y a aucun privilège d'une de ces disciplines l'une sur l'autre. Chacune d'entre elles est créatrice. Le véritable objet de la science, c'est de créer des fonctions, le véritable objet de l'art, c'est de créer des agrégats sensibles et l'objet de la philosophie, créer des concepts. [...] Comment est-il possible que, sur des lignes complètement différentes, avec des rythmes et des mouvements de production complètement différents, comment est-il possible qu'un concept, un agrégat et une fonction se rencontrent? », voir DELEUZE G., *Pourparlers 12*, Paris, Éditions de Minuit, 2003.

contraint un processus. Le processus lui-même est implémenté par des procédures qui sont supportées par un dispositif et un protocole supposant la mise en œuvre de connaissances, d'innovations, de savoir-faire et d'outils. Les procédures sont définies par le choix du modèle et le valident en retour.

Ce monde du modèle, ici décrit, se distingue de celui de la métaphore, comme le virtuel de celui du potentiel. Dans la perspective interactive, l'image causée par le modèle, est prise comme écriture et lieu sensible à explorer. Le concept devient percept et agrégat sensible, susceptibles d'être expérimentés. Le virtuel est donc la présence des causes du modèle. Le langage prend dans l'art numérique une place incontournable au même titre que la partition le fit en musique²⁰. Par exemple dans le domaine sonore, grâce à l'ordinateur et au fait que le son soit fixé sur un support, on constate qu'au-delà des processus d'écritures eux-mêmes qui constituaient une écriture symbolique et graphique, il est possible de faire du montage. Qu'il est réalisable de travailler à l'agencement et la construction de systèmes élaborés de figures et de formes par la représentation même des phénomènes sonores sous forme graphique (déictique et symbolique). À partir de cette notation, on va écrire directement avec le son lui-même et non plus avec une symbolique abstraite faite de signes. Les technologies interactives mises au point aujourd'hui par les musiciens et leurs luthiers, notamment dans les centres de recherche musicale, ont un potentiel très intéressant pour les artistes d'autres domaines, théâtre, danse, etc. À l'exemple de Max-Msp-Jitter, un logiciel directement issu de la recherche musicale lancée par le compositeur Pierre Boulez à l'Ircam (Centre Pompidou, Paris) pour sa pièce *Répons*²¹. Par le biais de ces environnements informatiques, l'artiste est en contact non seulement avec des instruments ouverts et modulables, mais aussi avec un ensemble de tensions et de problématiques historiques et esthétiques, qui s'incarnent dans des objets, des logiciels de programmation.

« N'importe quoi peut-être matière d'une œuvre peinte, ou assimilable à la peinture, pourvu seulement qu'un peintre décide de l'utiliser en vue de la fin que lui-même poursuit. » Cette remarque d'Etienne Gilson peut être rapprochée d'une citation de Berlioz, dans son *Grand traité d'instrumentation et d'orchestration modernes* (1843) : « Tout corps sonore utilisé par le compositeur est un instrument de musique²². » Il en est de même pour l'utilisation par l'artiste de l'ordinateur qui

• 20 – L'histoire de l'art moderne montre une voie qui tend vers l'immatériel et le langage, des *Tableaux téléphonés* de Moholy-Nagy aux conceptuels dont : *Wall Drawings* de Sol Lewitt (1968), *One and Three Chairs* de Joseph Kosuth (1965) ou *Cardfile* de Robert Morris (1962).

• 21 – *Répons* (1981-1988) de Pierre Boulez pour six solistes, ensemble de chambre, sons électroniques et électronique en direct.

• 22 – Cité par Étienne Gilson (GILSON É., *Peinture et réalité*, Paris, Vrin, 1998).

a été conçu comme une machine ayant la capacité de faire fonctionner n'importe quel processus, à partir du moment où celui-ci est préalablement décrit.

Conclusion

Les nouvelles conditions du voir nous font voir autrement, autre chose (Daniel Arasse), mais les nouvelles conditions du faire nous font faire autrement, autre chose. La question de l'expérience est reposée corrélativement à celle de la transmission des corps par les corps « matériels » ou virtuels. Car tous ces corps, somatiques ou prothétiques, individuels, hybrides ou collectifs, de l'artiste, du spectateur, et de leurs corpus associés, aspirent à la présence selon des modalités spatiales et temporelles qui leur sont propres. L'interactivité est la médiation dans l'interaction entre des corps de nature différente par l'intermédiaire d'une interface physique et d'une couche de langage programmé. L'interactivité est par conséquent l'essence de l'interaction en ce qu'elle substitue au contact originel un modèle virtuel de ce contact, une simulation, médiatisée par une image sensible qui suggère l'existence de celui-ci. « L'énactivité » peut être considérée comme une interactivité de type instrumentale dont le mode d'interaction entre les corps est simulé via un modèle physique dont la pertinence peut être éprouvée grâce à des activateurs polysensoriels qui suscitent chez l'usager une activité sensorimotrice en rétroaction. Le modèle utilisé pour concevoir ces acteurs à retour d'efforts est celui de notre interaction avec le monde physique. Ces deux modalités de l'interactivité ne s'opposent pas, mais se complètent au contraire, même si historiquement elles relèvent de modalités cognitives différentes et de pratiques et de recherches artistiques distinctes.

Dans ce contexte, l'interaction est la relation active entre des corps de même substance, dont le modèle est la conversation, celui du corps à corps musicien²³ en est la quintessence artistique. La présence expérientielle relève d'une connaissance implicite des objets. Dans l'exploration, une relation s'établit entre l'objet en mouvement et le sujet pouvant lui aussi être en mouvement. La cause du mouvement qui se déploie, comme l'algorithme qui l'a fait naître, est invisible, mais prend forme dans l'action. Le contenu de l'expérience n'est pas donné, mais il est « énéacté ». Il s'agit de prendre conscience du rôle actif du spectateur dans le ressentir perceptuel du monde de l'artiste. Des artistes, comme James Turrell avec *The wait* (2005), transmettent leur expérience, le corps de leur sujet : l'enjeu étant de permettre au spectateur de prendre conscience de leur « enactement » et non

• 23 – *L'espace instrumental* de Frédéric Curien – Enactive 2007, et aussi la notion de corps musicien de Peter Szendy.

seulement d'être contemplatif devant le témoignage ou le récit de cette expérience. Il y a deux façons de décrire le monde par rapport à l'activité : comme l'ensemble des faits et des choses donné comme idée ou représentation, ou comme un champ d'activités pour une exploration active²⁴. C'est cette deuxième manière qui marque aujourd'hui le changement majeur de paradigme artistique.

Bibliographie

- ARASSE D., *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, (1992), 1998.
- ARASSE D., *Le Sujet dans le tableau. Essais d'iconographie analytique*, Paris, Flammarion, 1997.
- BOISSIER J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art*, co-édité avec le Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais, Genève, la Haute école d'arts appliqués, Genève et l'université Paris 8, 2004.
- BOISSIER J.-L., « Une perspective relationnelle », Catalogue *Invisible*, Sienna, 2004.
- BRESSON R., *Notes sur le Cinématographe*, Paris, Gallimard, coll. « Blanche », 1975.
- CHION M., *La voix au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, mars 1984.
- COUCHOT E., *Des Images, du temps et des machines*, Arles, Actes Sud, 2007.
- COUCHOT E., *La critique face à l'art numérique : une introduction à la question*, Revue *Solaris*, décembre 2000-janvier 2001.
- DELEUZE G., *Pourparlers 12*, Paris, Éditions de Minuit, 2003.
- FOUCAULT M., *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966.
- GILSON É., *Peinture et réalité*, Paris, Vrin, 1998.
- GODARD J.-L., *Introduction à une véritable histoire du cinéma*, Paris, Éditions de l'Albatros, 1980.
- SZENDY P., *Membres fantômes. Des corps musiciens*, Paris, Éditions de Minuit, 2002.

• 24 – Le monde en tant que champ de faits nous est donné car nous habitons le monde en tant que champ d'activité – *L'art comme énonciation* d'Alva Noé.

Du théâtrophone au théâtre pour extensions mobiles : présences à distance dans les télécènes

« Si nous accordons la conscience, et tout ce qui nous distingue des objets, aux personnes qui nous entourent, aucun argument valable et sans réplique ne nous permettra de la refuser aux personnes créées par mon appareil. »
Adolfo Bioy Casares, *L'Invention de Morel*, 1940.

De plus en plus d'artistes déclarent « faire du théâtre » pour des dispositifs de présence à distance, qu'il s'agisse du réseau ou de nos extensions électroniques mobiles (téléphones portables, PDA, Ipod...). On peut regrouper ces différentes pratiques sous le terme générique de télécène. Les télécènes sont des scènes en réseau. Ces « scènes à distance » peuvent être soit des lieux numériques, comme des forums ou des environnements virtuels disponibles sur Internet, soit des lieux physiques, comme des plateaux de théâtre ou des cybercafés reliés par Internet, ou par un réseau créé pour l'occasion. Les combinaisons de lieux numériques, hébergés sur des serveurs, avec des lieux physiques, sont multiples. La scène et la salle ne sont plus des entités circonscrites, mais éclatées, démultipliées, dispersées, leur nature et leur taille variant au rythme des connexions.

Parmi la multiplicité des formes qu'a pu prendre le théâtre, un seul paramètre ne varie pas : la co-présence physique en un même lieu et un même temps des acteurs et des spectateurs. Cette co-présence est caractérisée par une absence de médiation (c'est ainsi que Benjamin distingue le théâtre du cinéma¹). Or l'une des caractéristiques des télécènes est justement l'absence de co-présence dans le *hic et nunc* de

• 1 – BENJAMIN W., « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » (1939), in *Œuvres III*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2000, p. 269-316.

la représentation, avec pour corollaire la médiation : les spectateurs et les acteurs se rencontrent et communiquent entre eux par le réseau, par le biais d'interfaces numériques. La médiation serait synonyme d'une perte de présence : les acteurs seraient absents aux spectateurs, et chaque spectateur serait absent aux autres spectateurs – ce qui fait ressurgir la notion de public². Dans les télécènes, où est le public et comment sa présence se manifeste-t-elle? Faut-il représenter le public et créer une salle virtuelle? Ou au contraire faut-il l'abstraire de la représentation et lui laisser simplement la possibilité de se connecter? Dans quelle mesure peut-il réagir ou participer? Dispersés aux quatre coins du monde, acteurs et spectateurs sont confrontés à un « drame des distances³ » qui permet de repenser aujourd'hui l'organisation spatiale de la scène et de la salle, de l'espace de l'action et de l'espace de l'écoute et du regard.

Premières expériences

Si la téléprésence semble un phénomène récent au théâtre et lié à l'explosion d'Internet, on peut en trouver les prémices dans les trois grands procédés de présence à distance qui se développent au xx^e siècle : téléphone, radio et image électronique.

Le théâtrophone

L'une des toutes premières applications du téléphone est le théâtrophone, une invention mise au point par Clément Ader pour l'Exposition internationale d'électricité à Paris en 1881. Le public pouvait entendre en direct, et individuellement, grâce à deux écouteurs, les spectacles joués à l'Opéra, situé à plus de deux kilomètres. Par la suite, la « compagnie du théâtrophone » propose à ses abonnés des spectacles joués dans divers théâtres parisiens. Le théâtrophone transforme l'expérience publique du théâtre en expérience privée et permet de multiplier les types de publics : on peut d'ores et déjà parler de salle partagée, avec des spectateurs présents dans la salle traditionnelle, et de salle distribuée, avec des spectateurs éparpillés à chacun des bouts du réseau téléphonique relié au théâtre. De plus, la place des « transmetteurs », disposés entre les chanteurs et l'orchestre, transporte le spectateur connecté à distance au centre de la scène, et non devant la scène, à un lieu d'écoute inédit et privilégié qui favorise un sentiment d'immersion.

• 2 – Pour Mario Costa, qui a défini avec Fred Forest « l'esthétique de la communication », « la question du "public" et de sa re-définition est un aspect fondamental du travail esthétique lié à la communication à distance : d'une fois sur l'autre, elle le détruit, l'intègre, l'exclut, le resserre, l'élargit indéfiniment... », voir COSTA M., *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, traduit par Giordano Di Nicola, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique », 2003, p. 70.

• 3 – Titre de l'une des *Cinque Sintesi dal Teatro Radiofoniche* écrites par Marinetti en 1933.

La radio

« *La radia* sera [...] luttés des bruits et des distances différentes, c'est-à-dire le drame spatial ajouté au drame temporel », Marinetti et Masnata, *La Radia*, 1933⁴.

En octobre 1933 Marinetti et Masnata publient un manifeste intitulé *La Radia* dans la *Gazzetta del Popolo*. *La Radia* est le nom donné « aux grandes manifestations de la radio ». Considéré comme annonciateur de la réflexion contemporaine sur les réseaux et des propositions artistiques liées aux technologies de l'information et de la communication, ce manifeste est très souvent mentionné dans les études sur l'histoire des nouveaux médias, de la téléprésence ou encore au sujet du net art⁵.

Au moment où l'usage du téléphone et de la radio se répand, les futuristes prennent la pleine mesure du bouleversement induit par la téléprésence. Marinetti expérimente le don d'ubiquité du téléphone dans la soirée futuriste du 17 mai 1914, à Rome. Alors à Londres, il intervient par téléphone interposé, réalisant ainsi ce qui est sans doute la première performance à distance de l'histoire du théâtre⁶. Quelque temps avant la publication de *La Radia*, plusieurs textes et manifestes appellent à l'intégration de la radio et de la télévision au théâtre (les premiers tests en Italie sur la télévision ont lieu au début des années 1930) : en avril 1931, Marinetti publie « *Manifesto del Teatro Aereo radiotelevisivo*⁷ » dans *Teatro totale per le masse* (Théâtre total pour les masses); en janvier 1933, il appelle de ses vœux un théâtre total qui réunirait « le cinéma – la radio – le téléphone – la lumière électrique – le néon – l'aéropeinture – l'aéropoesie – le tactilisme – l'humour et le parfum », et aurait recours à des écrans de télévision⁸; dans le *Manifeste sur le théâtre futuriste* (avril 1933), Fernando Raimondi souhaite que « cinématographe, radio et télévision [soient] au service du théâtre futuriste⁹ ».

La Radia marque une rupture avec les textes antérieurs : si les futuristes voyaient dans les nouvelles technologies de leur époque (radio, télévision, cinéma)

• 4 – Nous utilisons tout au long de cet article la traduction publiée in BUREAUD A., MAGNAN N. (dir.), *Connexions. Art, réseaux, médias*, École nationale supérieure des beaux-arts, Paris, 2002, p. 270-273.

• 5 – Par exemple : « *La Radia predicts the shift from industrial world to postindustrial world, from a machine age to an electronic age, moving beyond radio into the kind of global information that has since come to be* », voir LANDER D., « Radiocasting : Musings on Radio and Art », AUGAITIS D. et LANDER D. (dir.), *Radio Rethink : Art, Sound and Transmission*, Banff, juin 1994, p. 16.

• 6 – LISTA G., « Art et technologie », *Ligeia*, n° 45-48, juillet-décembre 2003, p. 6.

• 7 – LISTA G., *Théâtre futuriste*, t. 2, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1976, p. 247.

• 8 – LISTA G., *Futurisme. Manifestes, documents, proclamations*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1973, p. 285.

• 9 – LISTA G., *Théâtre futuriste*, op. cit., p. 212.

un moyen efficace de renouveler le théâtre, cet optimisme semble définitivement mis au rebus. *La Radia* signe la mort du théâtre :

« *La radia* ne doit pas être
Théâtre, parce que la radio a tué le théâtre, déjà vaincu par le cinéma sonore. »

Marinetti et Masnata insistent, s'en prenant radicalement à toutes les caractéristiques du théâtre classique, dans une mise en pièces sans concession :

« *La radia* abolit
L'espace nécessaire dans le théâtre, y compris le théâtre synthétique futuriste (action sur une scène fixe et constante) et dans le cinéma (actions très rapides et très variables, simultanées et toujours réalistes).
Le temps
L'unité d'action
Le personnage théâtral
Le public, en tant que juge autoélu, hostile et toujours rétrograde. »

La Radia se veut une entreprise de destruction non seulement des trois unités de temps, de lieu et d'action, mais aussi du personnage et du public. Si le théâtre est ainsi déclaré art périmé, c'est notamment parce que la scène « non plus visible, ni encadrable » devient « universelle et cosmique ». La radio permet à l'auditeur immobile de franchir continents et fuseaux horaires, dans un télé-scopage de lieux et de temps hétérogènes. L'unité d'action est alors remplacée par des « actions simultanées ». Du personnage théâtral, il ne reste plus que la voix et la parole, thème qui sera développé dans des manifestes futuristes ultérieurs. Enfin le public, éclaté en multiples individus éparpillés sur la planète, ne saurait être considéré comme tel.

Toujours en 1933, Marinetti rédige *Cinque Sintesi dal Teatro Radiofoniche*, dont *Le Drame des distances*. Ces synthèses ne seront pas réalisées à cause de l'insuffisance des techniques de l'époque.

Par ailleurs, dès les années 1920, le théâtre radiophonique connaît un véritable succès et des auteurs de théâtre écrivent des pièces spécifiquement pour ce média. Ainsi le jeune Brecht conçoit pour la radio *Vol au-dessus de l'océan* en 1927. Pourquoi peut-on encore parler de théâtre? D'une part les pièces radiophoniques suscitent des formes d'écoutes collectives. D'autre part, lorsque la radio relève d'une expérience privée, Mc Luhan remarque que l'écoute de la radio a malgré tout le pouvoir « de transformer presque instantanément l'individualisme en collectivisme¹⁰ », « l'individu et la société en une seule et même chambre réverbérante¹¹ ». Avec ce « théâtre pour l'oreille », l'auditeur visualise la représentation,

• 10 – MC LUHAN M., *Pour Comprendre les médias*, Paris, Le Seuil, 1968, p. 346.

• 11 – *Idem*, p. 342.

il la complète avec des images mentales, alors qu'avec le téléphone, « l'image acoustique [étant] extrêmement pauvre, nous la renforçons et la complétons au moyen de tous nos autres sens¹² ». Cette différence de qualité de l'image acoustique expliquerait en partie pourquoi un théâtre radiophonique s'est développé, et non un « théâtre téléphonique ».

Dans la lignée de ses expériences radiophoniques, Brecht propose un théâtre à distance qui permette la réaction du spectateur :

« Il faut [...] transformer [la radio] d'appareil de distribution en appareil de communication. La radio pourrait être le plus formidable appareil de communication qu'on puisse imaginer pour la vie publique, un énorme système de canalisation, ou plutôt elle pourrait l'être si elle savait non seulement émettre, mais recevoir, non seulement faire écouter l'auditeur, mais le faire parler, ne pas l'isoler, mais le mettre en relation avec les autres¹³. »

L'image électronique

Une autre étape décisive vers les télécènes est la mise au point de l'image électronique, laquelle réalise le vieux rêve de la vision à distance et donne naissance à la télévision. Au-delà des diverses expériences de diffusion de pièces de théâtre pour la télévision, l'image électronique s'invite sur le plateau, provoquant l'intrusion en direct d'événements qui ont lieu en dehors de la scène. Ainsi, le scénographe tchèque Svoboda a recours pour la première fois en 1965¹⁴ à un réseau de télévision en circuit fermé pour un opéra, *Intolleranza*, de Luigi Nono¹⁵. Ce dispositif permet à Svoboda de capter et de diffuser en direct différentes images, notamment une manifestation contre le spectacle qui a lieu en même temps à l'extérieur du théâtre, des actions dans les coulisses ou encore le public.

À la recherche de nouveaux moyens d'expression, Jacques Polieri a mené à partir des années 1950 une réflexion sur l'usage de l'image électronique au théâtre. Pour lui, l'image électronique est « un nouveau type de relais entre la scène et l'œil du spectateur ; en ce sens elle va peut-être conduire à une nouvelle forme de scénographie, à un nouveau genre de spectacle¹⁶ ». Poursuivant cette réflexion,

• 12 – *Idem*, p. 308.

• 13 – BRECHT B., « Théorie de la radio » (1927-1932), in *Ecrits sur la littérature et l'art 1*, Paris, L'Arche, 1970, p. 137.

• 14 – Il s'agit de la version présentée à Boston. Une première version a été présentée à Venise en 1961, mais les images initialement prévues ont été remplacées par des projections abstraites.

• 15 – BABLET D., Josef Svoboda, Paris, La Cité, 1970 ; réédition revue et complétée : Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « th XX », 2004, p. 135.

• 16 – POLIERI J., *Scénographie nouvelle*, Architecture d'Aujourd'hui, 1963 ; réédition revue, corrigée et augmentée sous le titre *Scénographie. Théâtre, cinéma, télévision*, Paris, Jean-Michel Place, 1990, p. 109.

Polieri définit en 1963 une « scénographie de l'image électronique¹⁷ » dont les principes sont : projections électroniques sur des écrans géants, instantanéité, possibilité de voir à distance, placement du spectateur à la place du réalisateur en régie en lui donnant plusieurs vues simultanées, modification de la forme des écrans. Polieri applique ces réflexions dans différents « jeux de communication », dont le premier est celui réalisé en 1972 pour la *Rue des loisirs* des Jeux Olympiques de Munich. La mise en réseau des différentes sources, ainsi que le recours au direct, permet aux spectateurs de communiquer avec d'autres spectateurs à distance, *via* des images et du son. Ce système détruit le mode de communication pyramidale de la télévision et fait apparaître une nouvelle figure, celle d'un meneur du jeu, à la fois modérateur et initiateur des actions à distance.

Dans les projets de Kitt Galloway et Sherrie Rabinowitz, lesquels souhaitent s'écarter des espaces de représentation traditionnels¹⁸, l'image électronique devient le lieu de la rencontre. Il ne s'agit plus tant de relier des spectateurs que de faire partager un même espace de jeu à des acteurs présents dans différents lieux, de créer un « espace image distribué¹⁹ ». En 1977, dans *Satellite Arts Project*, deux danseurs séparés par quatre mille kilomètres sont réunis dans une image électronique, grâce à une liaison satellite et le concours de la NASA. Chaque danseur est filmé, et les deux sources sont mélangées afin de créer une seule image, véritable lieu du spectacle. Kitt Galloway et Sherrie Rabinowitz proposent ainsi une scène sans limite géographique, se libérant des contraintes de l'espace physique. À la même période, et dans le même ordre d'idées, Myron Krueger imagine un « théâtre distribué²⁰ », à la suite de son installation *Videoplace*.

Du théâtrophone à l'image électronique, la présence à distance implique toujours davantage le spectateur. Ce n'est plus seulement l'acteur qui se déplace au domicile de chacun, mais le spectateur qui se trouve aussi affecté d'une mobilité dans les réseaux. Le spectateur n'est plus seulement un récepteur mais à la fois émetteur et récepteur. Internet va démultiplier ce processus. Avec l'informatique jointe au réseau – la « télématique²¹ » – non seulement le spectateur est doué d'ubiquité, mais de plus cette ubiquité prend un nouveau sens : il ne s'agit plus seulement du déplacement d'une image et d'une voix, de la vue et de l'ouïe, mais

• 17 – POLIERI J., OUDIN M., « Scénographie de l'image électronique », POLIERI J., *Scénographie. Théâtre, cinéma, télévision*, Paris, Jean-Michel Place, 1990, p. 129.

• 18 – Kit Galloway à Clarisse Bardiot, mail du 27 juin 2003.

• 19 – *Idem*.

• 20 – KRUEGER M. W., *Artificial Reality II*, Addison-Wesley, 1990, p. 221-222.

• 21 – Terme inventé par Simon Nora et Alain Minc à partir de télécommunication et informatique, à l'occasion d'un rapport remis au président Valéry Giscard D'Estaing; voir NORA S., MINC A., *L'Informatisation de la société*, Paris, La Documentation française, 1978.

du corps : il est ainsi possible de diriger des robots à distance, ou encore de toucher des objets à des milliers de kilomètres, grâce à des systèmes à retour d'effort.

Délocaliser dans le cyberspace

« Je ne sais si jamais philosophe a rêvé d'une société pour la distribution de Réalité Sensible à domicile », Paul Valéry, *La Conquête de l'ubiquité*, 1928²².

Plusieurs metteurs en scène, souvent issus du monde universitaire, s'emparent dès leur création des espaces partagés sur le réseau, comme les MUD, MOO et autres espaces de chat, puis des environnements en VRML, et enfin aujourd'hui de *Second Life*, pour y jouer des pièces de théâtre. Définir des stratégies du regard, organiser le point de vue : tel est l'enjeu de ces représentations sur Internet. En effet, le changement majeur par rapport à une mise en scène sur un plateau consiste en la dispersion de la troupe et du public dans le monde entier. Connectés entre eux par Internet, acteurs et spectateurs ne partagent pas un même espace physique. Seul l'espace numérique permet de les réunir.

Après quelques expérimentations en 1992, Stuart Harris crée en 1993 les *Hamnet Players*, qu'il présente comme une compagnie jouant « des parodies de Shakespeare et de Tennessee Williams dans des environnements IRC²³ ». En décembre 1993, ce groupe monte la première pièce jouée dans un chat, *Hamnet*, une adaptation de Hamlet. La représentation commence ainsi :

« <PROLOGUE> *All the world's a Unix term...* [3]
 <PROLOGUE> ... *and all the men & women merely irc addicts...* [4]²⁴. »

Dans ce type de performance, c'est l'écriture elle-même qui devient spectacle : la représentation consiste à improviser sur une trame définie en envoyant dans un *chatroom* des messages textuels. Dès les premières expériences sont posées les questions de l'adaptation d'un texte existant, des modes de représentation du jeu des acteurs, de la présence et du rôle du spectateur. Ainsi, dans *Hamnet*, les signes de ponctuation sont utilisés pour dessiner les décors ou donner des indications sur le jeu. De plus, pour aider le spectateur à imaginer le jeu des acteurs, des personnages sont inventés, comme Percussions (« *Drum* »), Couleurs (« *Colors* »), Action

• 22 – VALÉRY P., « La Conquête de l'ubiquité » (1928), in *Œuvres II*, Paris, NRF, Bibliothèque de la Pléiade, 1960, p. 1285.

• 23 – PFEIFFER G., « Theatrical Performance in the World Wide Web », in *Trans*, n° 9, décembre 2000. Disponible en ligne à [http://www.inst.at/trans/9Nr/pfeiffer9.htm], IRC (Internet Relay Chat) est un protocole de chat.

• 24 – Script de *Hamnet*, *The Hamnet Players*, décembre 1993, [http://www.hambule.co.uk/hamnet/hscript.htm].

(« Action »), et Sortie (« Exit »). Développés dans les années 1980, les MOO²⁵ fonctionnent sur le même principe. Antoinette Lafarge avec sa compagnie, les *Plaintext Players*, a commencé à explorer les représentations théâtrales dans les MOO en 1994. Elle a été suivie par les membres de la communauté virtuelle ATHEMOO en 1995.

L'invention du chat visuel en 1994, dont le Palace est l'exemple le plus célèbre, offre des possibilités qui vont au-delà des simples échanges textuels des débuts. Gratuit, ne nécessitant qu'une faible connexion téléphonique et simple à utiliser, le Palace est une application qui a suscité un engouement sans précédent. Des lieux virtuels en 2D figurent une pièce, un paysage, ou encore un espace abstrait. Chaque personne connectée y est représentée par un avatar de petites dimensions qu'elle conçoit elle-même de toutes pièces ou à partir des outils qui sont livrés avec l'application. Une fenêtre en bas de l'écran lui permet d'écrire un texte qui s'affiche aussitôt dans une bulle au-dessus de son avatar. Le texte peut être prononcé par une voix électronique grâce à des *plug-in* spécifiques. De façon générale, l'esthétique s'inspire de la bande dessinée, en particulier par la présence des phylactères, le type de graphisme et les modes de circulation du regard dans l'image.

À partir de 1996, des expériences de représentation théâtrale dans les chats visuels apparaissent. À ma connaissance, la première est celle de la *Virtual Drama Society* au *Crosswaves Festival* en mars 1996 à St Walnut aux USA. En 1997, Lisa Brenneis, réalisatrice de produits multimédias interactifs, et Adriene Jenik, artiste multimédia et enseignante d'art numérique à l'université de Californie, fondent *Desktop Theater*. Ce terme désigne à la fois le nom de la compagnie et un nouveau genre de spectacle dramatique qui a lieu sur les écrans de nos ordinateurs, dans les salons des chats visuels du Palace.

Le premier spectacle de *Desktop Theater* conçu pour ce théâtre de rue en ligne (« *Internet street theater*²⁶ ») est *Waitingforgodot.com*, une adaptation de la pièce de Beckett. Au cours de la représentation, les chateurs interrogent les personnages, aident « Didi » et « Gogo » à retrouver Godot sur le serveur, et manifestent parfois le désir de connaître la fin de l'histoire, ou encore de mettre un terme à la non-action de *Waitingforgodot.com*. Ainsi, un chateur baptisé Musclemann a changé son nom en Godot au cours d'une représentation²⁷. Par la suite, *Desktop Theater* a

• 25 – Un MOO est un MUD (Multi-User Dimensions ou Dungeons) dont la programmation est orientée objet.

• 26 – JENIK A., « Desktop Theater, Keyboard Catharsis and the Masking of Roundheads », in *The Drama Review*, 45, 3 (t. 171), MIT Press, automne 2001, p. 100.

• 27 – Événement rapporté in Scott Rosenberg, *Clicking for Godot*, 2 octobre 1997, [<http://entertainment.salon.com/1997/10/02/godot/>].

souhaité développer la partie improvisée de ses spectacles, en exploitant et en intégrant au mieux les interruptions des chateurs. Dans le sillage de *Desktop Theater*, d'autres compagnies comme *[abc]experiments* et *Avatar Body Collision* créent des spectacles pour des chats visuels.

L'apparition des webcams permet d'autres jeux, qui engagent l'image, et parfois la voix, du spectateur. Ainsi, Agnès de Cayeux, dans ses différentes créations pour le réseau, s'inspire des chambres de discussion *video-chat* du réseau Internet. Dans sa dernière création, *In My Room* (2005), une installation, un site Internet et un livre se répondent, offrant trois fenêtres différentes sur l'expérience de la rencontre et du désir sur Internet :

« *In my room* désigne ces singulières relations à distance – ces nouvelles interactions sensorielles et intellectuelles. Il s'agit d'interroger le réseau Internet, des usages que nous en avons à la "nature" que nous pouvons en pressentir. Le corps comme espace public, ce retrait radical de l'intime. Il s'agit aussi de rêver à une définition du réseau qui s'éloignerait radicalement d'un tout marchand et pornographique. L'utopie désignée. Ce réseau-là comme une préfiguration intelligente et sensible de notre propre évolution²⁸. »

Dans les chats, il est possible de créer plusieurs espaces et d'attribuer un degré d'action plus ou moins grand à chaque personne en fonction de son rôle (spectateur, acteur, metteur en scène...) et du lieu virtuel auquel il se connecte. Il est ainsi possible d'interdire de parler aux spectateurs et de les laisser s'exprimer seulement par réactions prédéfinies (ennui, rires, soupirs...). Dans les représentations des *Hamnet Players*, un personnage, « *Audience* » représente les actions supposées du public connecté. Cependant, ce personnage ne se substitue pas aux membres du public, qui peuvent tous s'exprimer et intervenir dans la représentation, le plus souvent sous la forme de commentaires à chaud sur l'action. Dans les représentations de *Desktop Theater*, acteurs et spectateurs ne sont pas séparés, à tel point qu'il est parfois difficile de les distinguer les uns des autres ou que les chateurs ne se rendent pas compte qu'ils se trouvent au beau milieu d'une représentation théâtrale. S'inspirant des théories d'Augusto Boal, *Desktop Theater* joue de cette possible confusion.

De même que pour les chats, quasiment dès leur invention, différents types d'environnements virtuels partagés en 3D donnent lieu à des représentations théâtrales. Ainsi, pour Stephan Matsuba et Bernie Roehl, qui ont contribué à la création du VRML, « le monde entier est sans doute une scène, mais les mondes virtuels sont encore davantage : ils n'ont pas de quatrième mur, ni de coulisses ; ce sont des théâtres de l'esprit, dans lesquels nous jouons tous notre rôle, et où en

• 28 – Agnès de Cayeux, dossier de presse de *In My Room*, 2005.

plus nous l'écrivons²⁹ ». En avril 1998, ils créent une adaptation du *Songe d'une nuit d'été*, intitulée *VRML Dream*, pour un environnement conçu en VRML. Chaque spectateur peut sélectionner des points de vue prédéterminés, suivre celui du metteur en scène (point de vue par défaut), regarder le spectacle à travers les yeux de l'un des personnages ou se promener librement dans le décor. Il n'est donc pas représenté, et n'a aucune notion du nombre, de la réaction ou de la position des autres spectateurs. Tout se passe comme si la représentation n'avait lieu que pour lui seul. Cependant, il ne peut interagir avec les personnages. Sa seule liberté, c'est celle du mouvement, mais elle est sans conséquence sur la représentation. D'autres environnements créés avec des logiciels similaires voient fleurir des représentations théâtrales : *Huis Clos* de Sartre est adapté en 1998 dans un espace partagé avec le logiciel DIVE (*Distributed Interactive Virtual Environment*), développé par le *Swedish Institute of Computer Science* (SICS) ; *Avatar Farm*, projet mené par l'université de Nottingham en juin 2000, se déroule dans son propre système d'environnement virtuel partagé, Massive-3 ; Eva et Franco Mates recréent des performances sur *Second Life*.

La compagnie britannico-catalane Dogoneff, composée de Maria de Marias et d'Andrew Colquhoun, s'attache à « penser le théâtre dans le contexte d'Internet³⁰ ». La notion de « corps sans organes » d'Artaud, revue par Deleuze, est à la base de leurs recherches dont une étape importante est le cycle *Teatro virtual* créé en 2001. Les quatre premiers actes de *Teatro virtual* sont des représentations uniquement sur Internet. Elles consistent en la diffusion en flux continu et en direct (« *livestream* ») d'images vidéo sur Internet. On y voit Maria de Marias procéder à diverses performances rituelles, à des gestes répétitifs. Le cinquième acte de *Teatro Virtual* est une représentation sur un plateau qui convoque des images empruntées à Internet (chat, webcam, sites Internet...) diffusées en direct sur un écran placé en fond de scène. Dogoneff attache une importance particulière à la diffusion en direct des images. Pourtant il ne s'agit absolument pas d'une retransmission à distance d'un spectacle qui se déroulerait dans un lieu éloigné. Le *livestream* permet au contraire de communiquer au spectateur une intensité, une énergie convertie en durée. Le corps sans organes devient pure énergie grâce au flux du réseau.

Capter le flux du réseau et le rendre visible ou plutôt sensible : il semblerait qu'au-delà des sujets traités et des postures, les spectacles qui font intervenir des scènes connectées à distance ne visent qu'à cela. Dans les « sautes » d'images dues au rafraîchissement des données de la webcam de la fin de *La Génisse et le Pythagoricien*, conçu et mis en scène par Jean-François Peyret au TNS en 2002,

• 29 – MATSUBA S. N., ROEHL B., « Bottom, Thou Art Translated : The Making of VRML Dream », in *Computer Graphics Applications*, vol. 19, n° 2, mars-avril 1999, p. 45.

• 30 – Propos recueillis à Barcelone en octobre 2003.

ou bien dans la tentative de créer un personnage à partir de plusieurs acteurs filmés à distance dans les spectacles du *Gertrud Stein Repertory Theatre*, le spectateur est témoin des saccades du temps et de la collusion d'espaces éloignés fondus dans une durée commune.

Dans ces représentations, qu'elles se déroulent dans des chats, dans des environnements virtuels ou dans différents lieux reliés entre eux par un réseau, plusieurs cas de figures se présentent, essentiellement liés au désir d'impliquer ou non le spectateur dans la représentation. On peut distinguer trois stratégies différentes : le spectateur invisible, le spectateur discret et le spectateur invité. Le spectateur invisible a une liberté de mouvement, mais sa présence n'est pas manifeste aux yeux des acteurs et des autres spectateurs. Le spectateur discret est représenté (sous forme d'un chiffre indiquant le nombre de personnes connectées, par un pseudonyme qui s'affiche à l'écran ou par un avatar) mais il ne peut réagir que de façon limitée sur la représentation, voire pas du tout, et sa situation est très proche du spectateur invisible. Enfin, le spectateur invité « monte » sur scène. Représenté, le plus souvent par un avatar, il peut prendre part à l'action scénique, intervenir directement. Dans le théâtre conventionnel, on connaît les situations du spectateur discret et du spectateur invité (dans le théâtre de rue ou dans les performances des années 1960 par exemple). Mais le spectateur invisible est une situation inédite. On le connaît déambulant dans l'espace de représentation, mais on ne le connaît pas invisible, c'est-à-dire potentiellement absent : il peut très bien n'y avoir personne au bout du fil, la représentation peut avoir lieu sans public, et les acteurs n'en sauront rien si l'on décide de ne pas relever les statistiques de connexion sur le serveur.

Ainsi, dans les performances pour le réseau, parfois représentée, la salle est-elle le plus souvent remplacée par un accès à la scène, cet accès définissant les modalités du point de vue et de la relation aux acteurs et aux autres spectateurs. La séparation entre la scène et la salle n'est plus une question de répartition dans l'espace mais de l'attribution d'une posture, et finalement de règles, de codes. Le spectateur est défini par des paramètres qui font partie du déroulement de la représentation. On détermine la marge de manœuvre, la circulation, jusqu'aux modalités de figurations du spectateur sur la scène. Et ce sont bien ces attributions qui permettent de différencier un acteur d'un spectateur lorsqu'ils sont représentés par des avatars similaires, davantage que sa position dans l'espace. Ce faisant, c'est dans la définition de ces paramètres que se joue la mise en scène des enjeux politiques du cyberspace, entre contrôle du réseau et utopies collectives. En effet, au-delà des sujets traités, le souhait de « faire du théâtre sur Internet » s'accompagne d'une réflexion sur l'accès à Internet considéré comme espace public, voire comme nouvelle agora, comme un espace vierge où peut s'exprimer la citoyenneté.

Localiser le spectateur mobile dans l'espace physique

« Les visions sont imprimées dans le téléphone. »

Francis Picabia, *Poème Banal*, 1918.

Plutôt que d'imaginer des modalités de présence des spectateurs sur le réseau, celui-ci est utilisé pour réunir des spectateurs à un même endroit. Ainsi des « *flash mobs* » ou rassemblements éclairs. Apparu en juin 2003 à New York, ce mouvement s'est depuis répandu dans les grandes métropoles du monde entier. Organisés par l'intermédiaire d'Internet, les *flash mobs* sont des rassemblements ponctuels, dans des espaces publics, de centaines de personnes qui ne se connaissent pas. À l'heure dite, elles exécutent une action rapide (dessiner sur le sol, jouer au jeu de l'oie, faire une ronde...) et se dispersent aussitôt après. Les instructions sont tenues secrètes jusqu'à la dernière minute et transmises par email et par SMS aux participants, qui doivent respecter à la lettre le scénario prévu par l'organisateur anonyme. Le réseau est l'objet de la manifestation. Ici, plus d'acteurs ni de spectateurs, mais un rassemblement de personnes dans un même lieu physique, comme dans une perspective inversée du réseau, où le rassemblement n'est possible que dans des espaces virtuels et les corps absents physiquement. Les *flash mobs*, en occupant de manière fugitive et sans but des espaces publics, en les transformant pendant quelques minutes, sont une manifestation visible du flux des réseaux, voire des potentialités d'Internet et autres modes de communication mobiles comme outil d'organisation des communautés³¹.

Les technologies mobiles suscitent des télécènes d'un nouveau genre, initiées sur et par le réseau mais se manifestant dans l'espace réel. D'une stratégie de délocalisation, de dispersion, on passe à une stratégie de localisation ; du cyberspace au monde physique. Ce phénomène est lié aux nouveaux modes de présence des spectateurs. Équipés d'un attirail mobile et sans fil dont les formes nous sembleront très grossières d'ici peu, les spectateurs sont reliés en permanence à différents réseaux. Au théâtre, ce bric-à-brac électronique est malvenu car il perturbe la représentation. On demande donc aux spectateurs d'éteindre complètement toutes leurs extensions électroniques, pour que leur présence ne se manifeste pas pendant le déroulement du spectacle. Autrement dit, le nouveau statut du spectateur, son corps-interface, n'est pas encore pris en compte dans les représentations qui conservent le face-à-face entre acteurs et spectateurs. On le renvoie à son ancien statut, alors que les signes, ou plutôt les signaux, de sa présence, se sont transformés.

Aujourd'hui, les dispositifs de présence à distance s'intéressent de près à ce corps signal, ce corps récepteur et réceptif, mettant au centre du débat la mobilité, dans

• 31 – Ce point est développé par Howard Rheingold in *Smart Mobs : The Next Social Revolution*, Cambridge, MA, Perseus Publishing, 2002.

une pratique renouvelée du nomadisme. L'émergence de nombreux festivals autour de la notion de mobilité semble prendre la mesure de ce phénomène. De plus en plus d'artistes réalisent des œuvres pour nos extensions mobiles et numériques. L'une des œuvres pionnières dans ce domaine est le concert de sonneries de téléphones portables, *Dialtones*, organisé par Golan Levin lors du festival *Ars Electronica* en 2001. Sur le même mode, Antoine Schmitt et Jean-Jacques Birgé ont réuni cent lapins Nabaztag apportés par leurs propriétaires afin d'interpréter un opéra³² spécialement composé pour ces rongeurs numériques, les sons et les mouvements (lumières et chorégraphie d'oreilles) étant transmis par wifi à chacun des lapins.

Le téléphone portable reçoit la faveur des artistes, après quelques expériences menées avec des walkmans ou des audio guides³³. Le parcours du metteur en scène Stefan Kaegi suit cette évolution technologique. En 1999, avec son comparse Bernd Ernst, il crée *Kanal Kirchmer*, œuvre présentée au festival Spielart à Munich. Le spectateur, muni d'un walkman, part dans les rues de Munich en suivant les instructions données par une voix enregistrée, sur les traces d'un libraire disparu d'étrange manière. À la réalité de la ville, une fiction se superpose, dédoublant la perception du spectateur entre ville réelle et ville imaginaire. Le spectateur devient alors un acteur de la ville imaginaire, engagé dans un thriller dont il est partie prenante, tout en évoluant dans les rues de Munich, mû par une voix invisible. Avec l'engouement pour l'Ipod et autres baladeurs numériques, combiné au développement du *podcast*, il ne serait pas étonnant de voir ces nouvelles formes de radio-théâtre se répandre.

Quelques années plus tard, Stefan Kaegi renouvelle l'expérience, cette fois au sein de la compagnie Rimini Protokoll, et passe du walkman au téléphone portable. Selon la compagnie, il s'agirait de la toute première représentation théâtrale pour téléphone portable (« *mobile phone theatre* »). Nommé *Call Cutta*, ce spectacle a eu lieu à Calcutta du 26 février au 30 avril 2005. Les concepteurs partent de la réalité des centres d'appels téléphoniques en Inde à destination de clients américains et anglais. Dans les dialogues qui s'engagent entre clients occidentaux et opérateurs, tout est fait pour éluder l'origine indienne des seconds, en commençant par nier ces signes distinctifs que sont les prénoms et les accents locaux, et en finissant par faire croire à leurs interlocuteurs qu'ils connaissent comme leur poche ce petit coin de terre dans le fin fond du Mississipi.

Call Cutta est basé sur le même principe de redoublement/dédoublement de la ville que *Kanal Kirchmer*. Le spectateur suit les instructions qui lui sont données

• 32 – *Nabazimob, opéra pour 100 lapins communicants*, Antoine Schmitt et Jean-Jacques Birgé, Centre Pompidou, 2006.

• 33 – Sur cet aspect, voir BALME C. B., « Audio theatre : the mediatization of theatrical space », in *Intermediality in Theatre and Performance*, Rodopi B.V., 2006, p. 117-124.

par un ou des acteurs situés dans un « *call centre* ». Au travers d'une conversation qui va révéler l'identité réelle des acteurs, dans un glissement du faux-américain au vrai-indien, le spectateur est guidé dans la ville, en fonction de différentes trames dramaturgiques : un récit d'espionnage, une pièce historique sur l'indépendance du Bengale... Parfois, l'appel est interrompu, le spectateur invité à prendre un café, il sera rappelé plus tard. Il est alors propulsé, le temps d'une pause, dans la ville réelle. Dans une seconde phase du projet, l'acteur est toujours situé dans un centre d'appel à Calcutta, tandis que le spectateur est à Berlin. Ils échangent des informations sur la ville, partagent des confidences, le spectateur entre dans des lieux inconnus et mystérieux, guidé par la voix d'une personne qui n'est jamais allée à Berlin.

Toujours en 2005, mais de l'autre coté de l'Atlantique, Robert Whitman, artiste s'intéressant depuis les années 1960 à l'intégration des technologies dans les représentations théâtrales, crée une performance pour des téléphones portables intitulée *Local report*. Celle-ci a eu lieu à cinq reprises, dans cinq centres commerciaux américains différents. À chaque fois, Whitman confie à trente personnes volontaires des téléphones portables dernier cri munis de caméras vidéo, avec la consigne de filmer leur environnement quotidien en le commentant pendant une demi-heure. Whitman monte les différentes sources audio et vidéo en direct. Le résultat est diffusé sur un écran dans le centre commercial et sur Internet. Cette performance est l'actualisation avec des procédés nouveaux d'une œuvre créée en 1972, *News*, dont la première a eu lieu à New York : les personnes étaient éparpillées dans la ville et devaient appeler Whitman depuis une cabine téléphonique toutes les 5 minutes, pour lui décrire ce qu'ils voyaient. Whitman retransmettait en direct ces interventions sur une chaîne de radio, les coupant chaque fois que « la personne qui appelait produisait une image cohérente³⁴ », refusant toute description reconnaissable, identifiable, réaliste du lieu évoqué.

Dans ce type de théâtre, le spectateur ne peut être invisible : la représentation s'invite directement chez lui, dans ses extensions électroniques, dans son intimité. La perspective est renversée : il ne s'agit pas d'inviter le spectateur à se connecter sur le réseau, à se brancher sur une scène virtuelle, mais de rejoindre le spectateur là où il se trouve, et de faire du lieu où il est, de la ville dans laquelle il évolue, la scène potentielle, la scène virtuelle, du drame dont il va être partie prenante.

C'est ce que souhaite explorer un nouveau festival, *First Play Berlin*, dont la première édition a eu lieu en novembre 2006. Il s'agit d'un « programme international d'art numérique vivant – fusion de la performance et de la technologie mobile. Étendant les limites de l'interaction et de la participation, le regardeur est invité à naviguer dans des espaces virtuels en effectuant un voyage dans le monde réel,

• 34 – Cité in *Local Report*, [http://www.whitmanlocalreport.net/sub_project.htm].

physique ». Entre le jeu vidéo, l'art radiophonique et le théâtre, ces œuvres proposent de guider le spectateur dans des univers virtuels qui s'appuient sur l'espace réel, en le munissant de téléphones portables ou de PDA. Ainsi, dans *Our House*, Daniel Belasco Rogers propose au spectateur de découvrir la maison de son enfance et sa famille. Dans un local, au mur, des photographies jaunies collées. Lorsque le spectateur s'approche d'une photo, sa présence est détectée. La famille de l'artiste lui confie alors souvenirs et commentaires à l'oreille (leur voix enregistrée est diffusée dans un casque), tandis que des images s'affichent sur le PDA qui lui a été remis. Dans *Life : a user's manual*, Michelle Térán propose à un groupe de personnes une excursion dans la ville. Munie d'un système qui lui permet de capter les images filmées par les caméras de surveillances privées, elle révèle aux spectateurs des scènes de surveillance ordinaire. Autre œuvre, qui utilise à nouveau le téléphone portable : *Day of the Figurines*, par Blast Theory, développée dans le cadre du programme « City as Theatre » du projet européen IperG. Tous les participants sont convoqués sur le lieu du festival. Ils choisissent une figurine, la baptisent, définissent sa personnalité. Puis ils la situent à un endroit précis d'une ville imaginaire. Au fur et à mesure des vingt-quatre journées suivantes, une journée représentant une heure dans le monde fictif, il reçoit et émet des SMS qui vont lui permettre de guider son personnage dans cet univers et entrer en contact avec d'autres joueurs. L'objet des recherches d'IperG est la création de « *pervasive games* », dont la traduction littérale est « jeux envahissants », et dont la caractéristique majeure est d'avoir lieu dans le cadre de notre vie quotidienne, provoquant une contamination entre le jeu et la vie. Autrement dit, il s'agit de créer de nouvelles manières de jouer en utilisant comme interface l'objet quotidien sans fil le plus répandu, à savoir le téléphone portable. *Day of the Figurines* est une première tentative dans ce sens, articulée autour d'une dramaturgie précise qui prend en compte la présence du spectateur et son engagement dans la représentation.

Le titre de l'œuvre de Robert Whitman, *Local Report*, est en soit tout un programme : il s'agit bien de s'ancrer dans un lieu existant, d'en révéler la nature particulière, spécifique, en allant chercher le spectateur là où il se trouve. Et aujourd'hui, là où il se trouve, c'est à côté de son téléphone portable (qui est aussi une caméra), en attendant qu'on le lui greffe sous la peau. Cette préoccupation pour l'espace physique dans lequel évolue le spectateur est au cœur d'un mouvement dénommé « *locative media* », né au cours d'un *workshop* organisé à Litvia en 2003³⁵. Les « médias locatifs » (au sens des prépositions locatives) sont nés de la combinaison des technologies mobiles et des systèmes d'information

• 35 – Voir le dossier coordonné par Drew Hemment, « Locative Media », *Leonardo Electronic Almanac*, vol. 14, n° 03-04, juillet 2006, [<http://leoalmanac.org>].

géographique (GIS : *Geographic Information Systems*) comme le GPS, le wifi, ou encore les RFID. Cette combinaison permet de reconsidérer la manière dont on perçoit et l'on investit l'espace. Ou encore : comment habiter l'espace contemporain à l'heure de *Google Earth* et du téléphone mobile, lequel est aussi un outil de surveillance de ses utilisateurs³⁶. De nombreuses recherches, regroupées sous les termes de *Ubiquitous computing* ou *Ambient Intelligence*, concernent ces aspects, cherchant à développer un accès différent aux informations numériques en les rendant dépendantes de leur contexte de consultation. Le renversement de perspective est d'importance : il ne s'agit plus de créer un monde virtuel *ex nihilo*, mais de construire un espace de données à partir d'un espace réel, et de jouer de leurs coïncidences ou de leurs dissonances. Cette stratégie opère la « désacralisation pratique de l'espace³⁷ » qui pour Michel Foucault n'était pas encore effective. En effet, celle-ci rompt les « oppositions que nous admettons comme toutes données : par exemple, entre l'espace privé et l'espace public, entre l'espace de la famille et l'espace social, entre l'espace culturel et l'espace utile, entre l'espace de loisirs et l'espace de travail³⁸ ».

Délocaliser/localiser le spectateur : quel que soit le mode opératoire, espace physique et espace numérique, loin de s'opposer, s'hybrident et se contaminent l'un l'autre. Leur continuité rapproche le spectateur de la scène, les lie l'un à l'autre dans une relation qui favorise un aller-retour constant entre immersion et mise à distance. Si bien que la coupure sémiotique entre la scène et la salle disparaît au profit d'une couture entre espace physique et espace numérique, le rapport entre ces deux derniers n'étant pas un rapport scène-salle.

Ce faisant, la présence à distance, alliée à une médiation à double sens (au contraire du sens unique de la radio – de l'émetteur vers le récepteur), remet en cause l'opposition entre le spectateur et l'acteur, entre le voir et l'agir – ce que certains ont appelé le « spectacteur³⁹ ». Faire et voir ne sont plus opposés,

• 36 – On sait comment ce type de données a pu être utilisé par l'armée russe pour localiser et éliminer des chefs tchéchènes. Aujourd'hui, le laboratoire *Senseable Lab* au MIT développe des projets d'urbanisme et de gestion du territoire en fonction des informations fournies par les téléphones portables des citoyens.

• 37 – FOUCAULT M., « Des espaces autres », conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, in *Dits et écrits*, t. 4, NRF, 1994, p. 752-762.

• 38 – *Idem*.

• 39 – WEISSBERG J.-L., *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan, 1999, publié sur Internet : [<http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/presence.htm>]; voir également : WEISSBERG J.-L., AMATO E. A., « Le Corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité », in *Anomalie Digital_arts « Interfaces »*, n° 3, mars 2003, p. 41-51. Le terme « spect-acteur » a d'abord été employé par Augusto Boal dans les années 1960 pour désigner le spectateur qui monte sur scène dans le théâtre de l'opprimé. Cependant, Jean-Louis Weissberg ne fait pas référence à Boal lorsqu'il emploie ce terme.

favorisant ainsi l'émergence de nouvelles postures de l'acteur et du spectateur. L'un et l'autre peuvent être considérés comme des « joueurs » (au sens de jouer une pièce) et il ne s'agirait pas tant de distinguer le voir du faire, que le geste amateur (le spectateur) du geste expert (l'acteur). Tout comme le faire et le voir, l'actif et le passif, le physique et le virtuel, la scène et la salle, ne peuvent être strictement opposés et renvoyés dos à dos dans une logique binaire, tout comme ces couples se combinent et se contaminent à l'infini, il n'est plus possible d'opposer la présence à l'absence dans les télécènes⁴⁰. Selon les interfaces, cette présence se déploie dans une gamme composée de différents degrés. Le face-à-face physique entre l'acteur et le spectateur peut alors être considéré comme l'un des degrés de cette gamme. Le problème n'est alors pas tant que les spectateurs soient présents aux acteurs, et vice-versa, que d'établir les modalités de la présence du joueur dans le dispositif.

Bibliographie

- BABLET D., *Josef Svoboda*, Paris, La Cité, 1970 ; réédition revue et complétée : Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « th XX », 2004.
- BALME C. B., « Audio theatre : the mediatization of theatrical space », in *Intermediality in Theatre and Performance*, Rodopi B.V., 2006.
- BENJAMIN W., « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » (1939), in *Œuvres III*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2000, p. 269-316.
- BRECHT B., « Théorie de la radio » (1927-1932), in *Écrits sur la littérature et l'art I*, Paris, L'Arche, 1970.
- BUREAUD A., MAGNAN N. (dir.), *Connexions. Art, réseaux, médias*, École nationale supérieure des beaux-arts, Paris, 2002.
- COSTA M., *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, traduit par Giordano Di Nicola, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique », 2003.
- FOUCAULT M., « Des espaces autres », conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, in *Dits et écrits*, t. 4, NRF, 1994, p. 752-762.
- HAYLES K. N., *How we became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, University of Chicago Press, 1999.
- HEMMENT D., « Locative Media », in *Leonardo Electronic Almanac*, vol. 14, n° 03-04, juillet 2006. Disponible en ligne à [<http://leoalmanac.org>].

• 40 – Katherine N. Hayles développe une analyse semblable pour les textes littéraires et les corps humains. Elle propose de remplacer le couple présence/absence par celui de structure/aléatoire. Voir HAYLES K. N., *How we became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, University of Chicago Press, 1999.

- JENIK A., « Desktop Theater, Keyboard Catharsis and the Masking of Roundheads », in *The Drama Review*, 45, 3 (t. 171), MIT Press, automne 2001.
- KRUEGER M. W., *Artificial Reality II*, Addison-Wesley, 1990.
- LANDER D., « Radiocasting : Musings on Radio and Art », AUGAITIS D., LANDER D. (dir.), *Radio Rethink : Art, Sound and Transmission*, Banff, juin 1994.
- LISTA G., « Art et technologie », *Ligeia*, n° 45-48, juillet-décembre 2003.
- LISTA G., *Théâtre futuriste*, t. 2, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1976.
- LISTA G., *Futurisme. Manifestes, documents, proclamations*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1973.
- MATSUBA S. N., ROEHL B., « Bottom, Thou Art Translated : The Making of VRML Dream », in *Computer Graphics Applications*, vol. 19, n° 2, mars-avril 1999.
- MC LUHAN M., *Pour Comprendre les médias*, Paris, Le Seuil, 1968.
- NORA S., MINC A., *L'Informatisation de la société*, Paris, La Documentation française, 1978.
- PFEIFFER G., « Theatrical Performance in the World Wide Web », in *Trans*, n° 9, décembre 2000. Disponible en ligne à [<http://www.inst.at/trans/9Nr/pfeiffer9.htm>].
- POLIERI J., *Scénographie nouvelle*, Architecture d'Aujourd'hui, 1963 ; réédition revue, corrigée et augmentée sous le titre *Scénographie. Théâtre, cinéma, télévision*, Paris, Jean-Michel Place, 1990.
- POLIERI J., OUDIN M., « Scénographie de l'image électronique », in POLIERI J., *Scénographie. Théâtre, cinéma, télévision*, Paris, Jean-Michel Place, 1990.
- RHEINGOLD H., *Smart Mobs : The Next Social Revolution*, Cambridge, MA, Perseus Publishing, 2002.
- VALÉRY P., « La Conquête de l'ubiquité » (1928), in *Œuvres II*, Paris, NRF, Bibliothèque de la Pléiade, 1960.
- WEISSBERG J.-L., *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan, 1999, publié sur Internet : [<http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/presence.htm>].
- WEISSBERG J.-L., AMATO E. A., « Le Corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité », in *Anomalie Digital_arts « Interfaces »*, n° 3, mars 2003, p. 41-51.

Résumés

De la présence aux effets de présence.

Écarts et enjeux

Josette Féral et Edwige Perrot

Que couvre la notion d'effet de présence ? Comment la définir ? Comment l'analyser en lien avec celle de présence, dont elle est indissociable ? Naviguant entre les considérations philosophiques de nature phénoménologique et les considérations pragmatiques, notamment à travers l'analyse de l'œuvre *The Paradise Institute* de Janet Cardiff, ce texte cherche à poser les bases d'une réflexion sur les effets de présence repérables dans de nombreuses pratiques scéniques et médiatiques aujourd'hui, en ce lieu où se fictionnalisent l'espace et le temps et où le fictif infiltre le réel, laissant ainsi le spectateur médusé.

Le spectacle du corps à l'ère d'Internet.

Entre virtualité et banalité

Bertrand Gervais et Mariève Desjardins

L'importance de plus en plus grande accordée à l'image, fixe ou animée, surdétermine une représentation de plus en plus explicite du corps. Or, le numérique et le cyberspace n'ont rien fait pour contrer cette adéquation. Au contraire, le régime de l'image et du regard est même entré dans une nouvelle mutation : à l'accessibilité sans fin d'Internet correspond une surabondance, une surexposition du corps érotisé. Dans le contexte, il devient important d'analyser la présence du corps sur Internet et plus précisément du corps dénudé tel qu'il est photographié et mis en scène sur ce support numérique. Pour en rendre compte, Bertrand Gervais et Mariève Desjardins ont porté leur attention sur cinq œuvres (tirées de l'exposition virtuelle « Le nu », organisée par *Incident.net*). Elles permettent d'illustrer certains des éléments fondamentaux de la représentation numérique, ainsi que

les jeux auxquels ils donnent lieu : ce sont la nature pixellisée des photographies, leur transmission par un réseau, le traitement numérique qu'elles peuvent subir, l'interactivité qu'elles mettent en jeu et, de manière plus globale, la multiplicité de l'offre. Les œuvres choisies permettent d'examiner les conditions d'une présence du corps sur Internet et de poser un regard critique sur un aspect singulier de notre imaginaire contemporain, à savoir la prépondérance du corps et de ses fictions.

***Les performances de James Luna :
effets de corps, effets de culture***

Jonathan Lamy

Jonathan Lamy traite des effets de présence du corps du performeur James Luna en donnant un sens très large au mot présence et montre comment les installations de cet artiste forcent le spectateur à ajuster sa vision de l'Amérindien. L'auteur illustre comment une forme actuelle de *body art* devient le médium d'une critique sociale qui part des conditions d'existence du corps. Une fois de plus, la performativité de l'œuvre met en scène le performeur et le spectateur dans une relation qui les implique tous deux et renvoie d'une part à une analyse du réel par-delà l'œuvre et d'autre part, à un discours politique qui nous oblige à revoir nos représentations culturelles en déjouant les pièges et les clichés qui les parasitent. Être présent de corps, comme on dit être présent d'esprit, c'est aussi être présent de culture, nous dit Lamy. La présence corporelle de Luna est performative au sens où elle traverse quelque chose chez l'autre : son tissu de préjugés, sa conception du monde, ses habitudes, sa bulle, son parcours.

Théâtralité, rituel et jeu dans le bioart

Christine Desrochers

La *mise en scène* ou plus exactement la théâtralisation de la science ne constitue pas un phénomène propre à notre époque. En effet, un bref retour sur l'histoire permet de mettre en relief comment les conventions théâtrales furent déterminantes dans cette *spectacularisation* de la science depuis la Renaissance. Dans son texte, Christine Desrochers en retrace les grandes étapes afin de situer le creuset historique sur les fondements duquel reposent les pratiques actuelles du bioart. Elle étudie, en outre, le développement des interfaces art/science dans le but de comprendre la fonction du rituel dans les leçons d'anatomie.

Anatomia electronica ou le théâtre du corps et du média

Izabella Pluta

Izabella Pluta explicite ici la notion d'anatomie électronique en analysant différents traitements du corps – en tant que matériau de la représentation – dans les spectacles intégrant les « nouveaux » médias. Elle distingue notamment deux mouvements

principaux dans cette fabrique théâtrale du corps : « la théâtralisation d'un corps robotique et virtuel » – ou « théâtre du cyborg » – (Stelarc, Marcel-lí Antúnez Roca) et la mise en scène d'une « corporalité composite » (LeCompte, Lahmann, Ouramdane) à l'origine de ce qu'elle appelle l'anatomie électronique. Si les premiers augmentent le corps de prothèses technologiques (et finalement densifient la présence en chair et en os... et en métaux), la seconde joue davantage sur la représentation du corps – au croisement du réel et du virtuel – qui, elle, permet de mettre en avant la déréalisation du corps (images projetées, corps fragmentés) dans le processus même de *mise en présence*. Outre le fait que ces représentations du corps côtoyant (complétant ou remplaçant) les acteurs, danseurs ou performeurs en scène, invitent à interroger les ressorts de la représentation théâtrale (jeu de l'acteur, espace, temps, présence), elles soulignent également les traits d'une reconfiguration singulière du corps, qui se veut à la fois reflet, produit (et stratégie d'assimilation) tant de notre époque que de notre culture, toutes deux marquées par la médiatisation.

Hypothèse # 4 : le cinéma fait son spectateur

Laurent Goldring

Laurent Goldring retrace son parcours et son processus de création dans le spectacle *Is You Me*, à partir d'un travail sur la représentation du corps par l'image et, notamment, des stratégies possibles pour repenser tant l'image en soi que la représentation du corps lui-même. Après avoir observé que la représentation du corps en art était toujours *genrée* (sexuée), Goldring s'est attaché à fabriquer, par l'image, des corps qui échappent à cette taxinomie (masculin, féminin, androgyne, etc.) et, de ce fait, remettent en question la notion de *mimesis* dans la représentation du réel. Parmi ces stratégies, Goldring a exploité les caractéristiques des médias vidéo-graphiques en vue de créer de nouveaux corps, de nouvelles perceptions du corps. Ce travail s'est prolongé dans le spectacle *Is You Me*, au niveau pas tant du corps que des espaces, puisqu'il y fabrique, en direct, des formes, mouvements, surfaces, etc., qui interagissent avec les danseurs. Les technologies ne servent pas non plus à représenter des corps, mais à entrer en interaction avec ceux, bien réels – en chair et en os – présents sur scène. Elles constituent également le vecteur des gestes et des mouvements du dessinateur (sur la palette graphique) et, de ce fait, virtualisent la présence de celui-ci sur le plateau. Une présence, certes en négatif, mais bel et bien performative puisqu'elle agit en direct sur l'espace et interagit avec les danseurs. Au fond, *Is You Me* se présente comme le point de rencontre entre des danseurs dont la chorégraphie se déroule sur le plateau et un artiste visuel qui chorégraphie ses mouvements sur sa palette graphique. La scène devient alors espace de visibilité d'une rencontre où la notion de performativité (du geste en direct) tend à éprouver (mettre à l'épreuve) la notion de représentation (la répétition du geste).

Utopie et autres lieux du corps

Andrée Martin

Dans son article, Andrée Martin poursuit une réflexion libre sur le corps dansant, à travers le travail de recherche et de création qu'elle mène dans le cadre de *l'Abécédaire du corps dansant*. Le travail du corps y est abordé dans son lien avec la personnalité du danseur, mais aussi dans sa réalité (contrainte?) gravitaire. De plus, la multiplicité et la complexité du corps dansant sont mises en perspective et en lumière, notamment à travers les concepts deleuziens de devenir et d'altérité. Après avoir cité Nancy, Godard, Nouss, Pouillaude, Steiner, Anzieu, Cauquelin, Desprès, Schulmann et Foucault à l'appui, l'article conclut sur la dimension utopique du corps dansant ; un corps qui n'existe pas mais que le danseur se plaît à faire exister.

La représentation spectrale

Daniel Bougnoux

Les effets de présence réelle au cœur de la représentation, notamment de la catégorie sémiotique de l'indice, liée aux empreintes du corps, sont au cœur de l'analyse que propose ici Daniel Bougnoux. En s'appuyant sur *Hamlet*, dispositif fantômal par excellence, sur les indications données par Artaud autour de la notion de « cruauté » et sur certaines mises en scènes de Kantor, l'auteur construit la notion de spectre d'un point de vue philosophique et développe quelques hypothèses proposées par Derrida dans *Échographies de la télévision*. L'aura de Benjamin et l'inquiétante étrangeté de Freud sont également sollicitées pour comprendre comment la scène distribue diversement présence et représentation, ou comment le jeu échelonne ses manifestations.

La voix atopique : présences de l'absence

Helga Finter

L'unité conventionnelle du corps et de la voix, garantie par la présence de l'acteur sur scène et garante du présent de sa représentation, a subi depuis plus de soixante ans les assauts d'un théâtre d'art qui finit par remettre en question la notion de présence. Interrogée dès 1945 par les radiophonies d'Artaud et, de surcroît, vingt ans plus tard, par l'introduction par Beckett du magnétophone sur les planches (*Krapp's Last Tape, That time*), cette unité et son effet de présence sont alors entamés par l'évolution de la technologie – l'invention du microport, du vocodeur et du *sampler* – à partir des années 1970, un processus qui permet de citer sur les planches à la fois l'œil et la voix cinématographiques, à travers l'utilisation de voix acousmatiques, d'une part, et de gros plan visuels et auditifs, d'autre part. Le théâtre réagit et donne de nouvelles réponses à un phénomène de société, influencé par les médias. C'est à partir de l'interpellation des pulsions scopique et invocative que se crée la présence

de l'absence vocale comme imaginaire. Mettre en scène cette absence de la présence peut aboutir à un théâtre sans acteurs (*Stifters Dinge* de H. Goebbels).

Voix et voies de la présence

dans Aujourd'hui c'est mon anniversaire de Tadeusz Kantor

Virginie Lachaise

Virginie Lachaise aborde ici l'un des spectacles emblématiques de Kantor, *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, dernier spectacle présenté du vivant de l'artiste. Par le biais d'une analyse de la voix, l'auteur interroge les différentes manifestations de la présence de Kantor sur scène et met en lumière comment une *voix off* induit nécessairement l'image d'un corps, d'une personne qui fait écran à l'identification du spectateur. Cette *voix off*, perçue comme un simulacre de présence, prend la place du performeur, s'imisce entre l'image du performeur et le spectateur au lieu d'introduire ce dernier à l'univers du performeur. Mais l'imaginaire, que cette voix met en branle, dépasse en puissance la réalité de l'être et sa perception en acte. Si *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*, constitue un exemple édifiant de différents régimes de présence scénique c'est parce que Kantor, emporté par la mort, n'a pu y tenir son propre rôle et n'en a pas moins été « présent » pour autant. La disparition physique, charnelle, du performeur sur le plateau a alors permis de mettre en avant le fait que l'absence est, en soi, l'écrin de la présence.

Disparition de l'acteur et « chair » des masques : de la scène à la synthèse d'images

Jean-François Ballay

Les masques numériques semblent prendre chair, dans les arts numériques et dans les arts du spectacle, et rivaliser avec leur modèle humain. De quoi s'agit-il ? En partant d'une approche comparative entre la simulation numérique du visage, l'invention du cinématographe et le masque au théâtre, Jean-François Ballay montre que ce n'est pas dans le masque lui-même que réside l'impression de « chair », ni dans ses interactions avec un utilisateur, mais plutôt dans cette « zone esthétique immatérielle » où le masque incarne un lien invisible entre le regard du spectateur et la présence en retrait de l'acteur escamoté.

Sur la vocation théâtrale de l'ombre

Fabrizio Montecchi

Dans un monde dominé par une image hyper saturée et redondante, envahissante et imposante (de par sa forme et de par son contenu), le théâtre d'ombre se fait porteur d'une communication primordiale et ancestrale, pure écologie de la perception. Il n'impose ni formes ni significations, mais il les propose et nous

demande surtout de les interpréter. Quel est le pourquoi de tout cela? Peut-être parce que l'ombre que nous avons tendance à considérer comme une image n'est, en réalité, que son contraire : une anti-image? Peut-être parce que l'ombre est une forme inquiète (et inquiétante), instable et métamorphique, qui existe par soustraction, une idole solitaire, qui habite le temps et l'espace tout en nous donnant l'impression d'être et de ne pas être, en donnant une impression de présence et d'absence. À partir de ces questions et hypothèses, Fabrizio Montecchi propose un parcours à la redécouverte de l'ombre, un phénomène de nature profondément théâtrale, aux indéniables possibilités expressives et communicatives.

À propos de la notion d'état de corps

Philippe Guisguand

La signification de l'expression « état de corps » semble sous-entendue et comme enfouie sous le langage, ni commentée ni explicitée. Elle semble aller de soi et désigne *ce qui* présiderait à une qualité de danse particulière. Mais son succès démontre aussi ce que peut avoir de chimérique l'idée d'un mouvement neutre dès lors qu'il est exposé à un regard qui l'incorpore et l'interprète. L'expression nous renvoie alors au double sens du terme interprétation : le danseur rend visibles les formes corporelles choisies par le chorégraphe, tout en essayant de retrouver les conditions qui ont présidé à sa création ; ce faisant, le geste dansé prend une « couleur » que le spectateur tente d'interpréter à son tour. L'état devient alors ce qui renseigne le spectateur sur la dynamique intérieure du danseur. Cette dualité fait de la notion d'état un concept flou que cet article tente de préciser.

Les soundscapes hantés d'Inferno

Marie-Madeleine Mervant-Roux

À travers l'exemple d'*Inferno* de Romeo Castellucci, créé en juillet 2008 à Avignon, dans la Cour d'Honneur du Palais des Papes, Marie-Madeleine Mervant-Roux évoque certains effets de surprésence obtenus récemment au théâtre à l'aide de sons électroniques ou électroacoustiques et tente de saisir en quoi ceux-ci représentaient une innovation, son hypothèse étant que leur nouveauté venait moins des nouvelles technologies elles-mêmes que de la modernité de la relation au son manifestée par les artistes, en l'occurrence Romeo Castellucci, metteur en scène, Scott Gibbons, musicien et créateur sonore et Joost Fleerackers, ingénieur et régisseur son. La surprésence est un effet spectral intense qui touche non pas les figures scéniques mais le dispositif scénographique entier. Nourris de musique minimaliste comme de bandes-son de cinéma (films de science-fiction et films

catastrophe), ces artistes exploitent et explorent les modes savants et populaires d'émotions psychoacoustiques et d'écoute de l'invisible.

***Comment réactiver le processus
d'individuation par la participation***

Vincent Tiffon

Dans le domaine des arts sonores, l'invention de l'enregistrement, à la fin du XIX^e siècle, a conduit à une désinstrumentation de l'oreille par l'œil. L'écoute acousmatique est une écoute à l'aveugle, qui mène notamment à une perte de participation (A. Leroi-Gourhan) de l'auditeur. Face à ce risque de « misère symbolique » (B. Stiegler), des stratégies compositionnelles des musiciens électroacoustiques, fondées notamment sur la pensée de Pierre Schaeffer, permettent de créer une musique qui vise à atteindre des dimensions symboliques fortes (cf. le concept d'i-son – ou d'images de sons – de François Bayle). Pour autant, l'auditeur amateur, à défaut de formation, reste largement en dehors du processus d'appropriation, ce qui implique un risque de perte dans le processus d'individuation psychique et collective (G. Simondon). Il convient alors de créer des effets de présence pour réactiver le processus d'individuation. À l'intérieur de ce cadre théorique, l'équipe EDESAC a réalisé une installation sonore immersive et interactive : le projet XY. Le déplacement dans une salle obscure permet à des visiteurs munis d'une diode lumineuse de générer ou de transformer, via une caméra et une interface logicielle, des sons spatialisés en quadriphonie dans l'espace physique de l'installation. Les visiteurs, par une présence active et par le jeu sur un ou plusieurs scénarios, sont amenés à développer des compétences créatrices rendant l'écoute des « musiques du son » plus effective. Ce projet est donc un dispositif qui permet aux visiteurs de « participer pour sentir » (A. Leroi-Gourhan). Par l'expérience de ce projet, l'équipe EDESAC questionne de manière pratique le rôle des visiteurs devenus « musiquants » (G. Rouget), les effets de leur présence physique dans un dispositif de type artistique, le statut d'une installation dans notre rapport à l'œuvre, le rapport entre un dispositif technique de type « associatif » (B. Stiegler) et le sensible et, enfin, la transmission dans les arts médiatiques.

***Le paradigme scénique dans les centres d'appels :
dispositifs, voix et présences paradoxales***

Claire Dehove

Claire Dehove décrit ici comment les expériences et les activités que *WOS/ Agence des hypothèses* mène dans des centres d'appels et autres espaces de travail conduisent à des procédures artistiques qui récusent les impératifs de visibilité

et contestent le régime spectatorial constitutifs des attentes habituelles de l'art contemporain ou des arts de la scène. Elle présente le rôle de l'hypothèse comme outil de création et celui du *Bureau Virtuel WOS* comme plate-forme de performativité autant que de négociation. Les notions de représentation ou d'exposition étant évacuées, l'enjeu devient la réinscription de la proposition artistique dans la valeur d'usage investie par son potentiel fictionnel. À partir d'investigations sur l'instrumentalisation des techniques théâtrales par le *neo-management* ainsi que des projets faits par l'agence WOS dans ces secteurs les plus emblématiques de la surmodernité, sont produits des énoncés, récits et micro-séquences audiovisuelles. Ce corpus met en jeu la relation entre les dispositifs physiques et les dispositifs numériques de contrôle de la production ou encore les incidences des logiciels infiltrants sur les biorhythmes des salariés. Il est intégré dans le *Bureau Virtuel WOS* dont chaque activation publique est l'occasion d'interroger les différents régimes de présence des corps et de circulation de la parole.

Le son porteur d'espaces u-topiques

Frédéric Curien

L'ouïe joue, dans notre perception de l'espace, de notre présence au monde, un rôle fondamental dans le traitement et la représentation des informations spatiales. Le son est le lien privilégié entre les espaces, l'espace et le temps, et apporte l'élément perceptif qui contribue à la vraisemblance de la scène spatiale ou à sa reconstruction, à une présence ressentie. L'image sonore est un concept qui relève de l'imagerie mentale, de l'expérience corporelle de différentes formes spatiales : l'espace lointain de la navigation, l'espace autour du corps, l'espace du corps. Les dispositifs audionumériques de spatialisation permettent aujourd'hui l'exploration multidimensionnelle de l'espace, par la modélisation d'espaces hybrides reconstruits virtuellement. On peut faire voir et entendre un espace réaliste, mais aussi produire des présences chimériques. Les espaces calculés deviennent aléatoires, combinatoires ou génératifs et diffractent toutes sortes d'images converties en données binaires. Ceci ouvre des champs inédits d'expérimentation corporelle, spatiale et sensorielle d'espaces hybrides u-topiques.

Du théâtrophone au théâtre pour extensions mobiles : présences à distance dans les télécènes

Clarisse Bardiot

De plus en plus d'artistes déclarent « faire du théâtre » pour des dispositifs de présence à distance, qu'il s'agisse du réseau ou de nos extensions électroniques mobiles (téléphones portables, PDA, iPod). On peut regrouper ces différentes pratiques sous le terme générique de télécène. Ces « scènes à distance » peuvent

être soit des lieux numériques, comme des forums ou des environnements virtuels disponibles sur Internet, soit des lieux physiques, comme des plateaux de théâtre ou des cybercafés reliés par Internet, ou par un réseau créé pour l'occasion. La scène et la salle ne sont plus des entités circonscrites, mais éclatées, démultipliées, dispersées, leur nature et leur taille variant au rythme des connexions. Au théâtre, la co-présence est caractérisée par une absence de médiation (W. Benjamin). Or l'une des caractéristiques des télécènes est justement l'absence de co-présence dans le *hic et nunc* de la représentation, avec pour corollaire la médiation : les spectateurs et les acteurs se rencontrent et communiquent entre eux par le réseau, par le biais d'interfaces numériques. La médiation serait synonyme d'une perte de présence : les acteurs seraient absents aux spectateurs, et chaque spectateur serait absent aux autres spectateurs. Dispersés aux quatre coins du monde, acteurs et spectateurs sont confrontés à un « drame des distances » qui permet de repenser aujourd'hui l'organisation spatiale de la scène et de la salle, de l'espace de l'action et de l'espace de l'écoute et du regard.



Les auteurs

Jean-François Ballay, docteur ingénieur INPG Grenoble (1987), a travaillé pendant quinze ans à la recherche et au développement dans les domaines des nouvelles technologies en entreprise ; spécialiste de l'économie de la connaissance, il est l'auteur d'ouvrages et de conférences sur ce sujet, notamment à Sciences Po. Par ailleurs, il est écrivain, comédien, metteur en scène et détient un master en arts du spectacle (2007). Il est actuellement doctorant en études théâtrales à l'université Paris 3-Sorbonne Nouvelle, sous la direction de Marie-Madeleine Mervant-Roux et travaille sur le thème « Disparition(s) de l'acteur et prolifération des “doubles” sur la scène contemporaine ».

Clarisse Bardirot, titulaire d'un doctorat sur *Les théâtres virtuels*, est chercheur associé au CNRS (laboratoire ARIAS) et maître de conférences à l'université de Valenciennes. Elle obtient, en 2005, la bourse de chercheur résident de la Fondation Daniel Langlois à Montréal pour une recherche sur le festival *9 Evenings, Theatre & Engineering*. Elle contribue au projet international DOCAM (Fondation Daniel Langlois – Montréal) sur la documentation et l'archivage des œuvres d'art à composante technologique. De 2009 à 2010, en tant que directrice adjointe du Manège. mons/CECN (Belgique), elle coordonne deux projets européens (CECN2 et Transdigital), pilote de nombreux projets de formation et de résidences d'artistes autour des arts de la scène et des technologies et devient rédactrice en chef de la revue *Patch*, dont elle crée la ligne éditoriale. En 2010, elle fonde avec Annick Bureau, Cyril Thomas et Jean-Luc Soret la plate-forme *Nunc*. En 2011, elle crée les Éditions Subjectile. Clarisse Bardirot intervient comme conférencière, consultante, directrice artistique ou éditrice pour diverses institutions et événements culturels.

Daniel Bougnoux, né en 1943 à Clermont-Ferrand, agrégé de philosophie et ancien élève de l'École normale supérieure (Ulm), est actuellement professeur

émérite en sciences de la communication à l'université Stendhal de Grenoble. Il est l'auteur d'une quinzaine d'ouvrages en sciences de la communication et en théorie ou critique littéraire : *Vices et vertus des cercles* (La Découverte, 1989), *La communication par la bande* (La Découverte, 1991), *Le fantôme de la psychanalyse* (PUM, 1991), *Sciences de l'information et de la communication* (Larousse, coll. « Textes essentiels », 1993), *La communication contre l'information* (Hachette, coll. « Questions de société », 1995), *Lettre à Alain Juppé* (Arléa, 1996), *Introduction aux sciences de la communication* (La Découverte, coll. « Repères », 1998), *Poétique de Segalen* (Chatelain-Julien, 1999), *Le vocabulaire d'Aragon* (Ellipses, 2002), *La crise de la représentation* (La Découverte, 2006) ; il a co-écrit deux ouvrages de la collection « Foliothèque » sur Aragon et a dirigé et édité plusieurs colloques (sur Edgar Morin, Jacques Derrida, Aragon, Roland Barthes). En 1976, il a fondé à Grenoble la revue trimestrielle *Silex* (trente numéros), pour accompagner notamment les créations théâtrales de Georges Lavaudant et a collaboré à la revue *L'art du théâtre*. Il a participé, aux côtés de Régis Debray, à l'édition semestrielle des *Cahiers de médiologie* (publiés à partir de 1996 chez Gallimard, puis chez Fayard), et aujourd'hui à celle de la revue *Médium*. Spécialiste d'Aragon, il dirige l'édition de ses *Œuvres romanesques complètes* en cinq volumes, dans la bibliothèque de la Pléiade, dont le quatrième tome est paru en septembre 2008.

Frédéric Curien, compositeur et artiste plasticien sonore, enseigne à l'EESI et à l'université de Poitiers. Il dirige le projet de *Cartographie de l'espace instrumental du basson*, et participe avec l'ACROE au programme Arcad, qui vise à intégrer aux arts plastiques, les outils physiques et théoriques basés sur la modélisation physique. Frédéric Curien développe la partie audio de *SLIDERS*, tentative de cinéma interactif collectif, projet soutenu par le ministère français de la Culture et de la Communication. Il mène une recherche à l'intersection de la musique et des arts plastiques, sur l'esthétique des espaces sonores et musicaux interactifs dans l'art contemporain. Il s'intéresse aux environnements de composition et de synthèse sonore et compose de la musique pour le cinéma et la scène.

Claire Dehove est artiste plasticienne et scénographe. Elle est agrégée d'arts plastiques, docteur en esthétique et sciences de l'art de l'université Sorbonne-Paris 1 et diplômée en scénographie de l'ENSATT (Paris). De 1990 à 2010, elle a été maître de conférences et directrice du département de scénographie (Lyon). Elle est actuellement chargée du cours « Art contemporain et sociopolitique » à Sciences Po-Paris. Elle ne produit plus d'objets d'art autonomes après avoir participé à des expositions dans les galeries et institutions d'art contemporain aux niveaux national et international. Certaines de ses œuvres ont été acquises par le FNAC et les FRAC. Son activité, basée sur l'extradisciplinarité, se développe surtout dans des espaces-

projets, comme *LMX étapes* (Marseille) puis *WOS/Agence des hypothèses* qu'elle a créé en 2002. Les expériences écosophiques menées dans des contextes publics (marchés, lieux de travail, d'étude ou de passage) utilisent l'hypothèse en tant qu'outil générateur d'architectures utopiques, d'énoncés-affichages, de séquences audiovisuelles et de documents. Claire Dehove privilégie une politique des usages et de leurs fictions, conduisant à des dispositifs matérialisés ou non. Elle a réalisé des commandes publiques dont la *Coop du Don* (objets, services, « gestes gracieux ») en cours à Bobigny. En 2011, elle est en résidence à l'Institut français de Saint-Louis du Sénégal et à l'Espace d'art contemporain de HEC/Paris où elle dirige le méta-projet « Diapalante » avec des femmes de l'association Xhar-Yalla et des étudiants en alter-management. Elle a publié plusieurs textes relatifs à ses projets artistiques et aux contextes d'énonciation qui favorisent des stratégies infiltrantes.

Mariève Desjardins, après des études en communication à l'UQAM, en arts numériques à l'université de Thames Valley et en art contemporain et nouveaux médias à l'université Paris 8, poursuit actuellement un doctorat en sémiologie (UQAM). Parallèlement, elle a travaillé en vidéo et cinéma en tant que réalisatrice, chargée de production et monteuse, ainsi que pour une agence de presse télévisuelle comme recherchiste pour des reportages. Elle a également œuvré dans la création Web, discipline qu'elle a enseignée à Maidenhead, en Angleterre, à l'ISCOM de Paris et au Studio XX de Montréal, sur le conseil d'administration duquel elle siège depuis 2010. Elle a participé à divers projets collectifs d'installations interactives et vidéo. Sa thèse porte sur les problématiques liées aux dispositifs d'interactivité dans les œuvres de l'art des nouveaux médias.

Christine Desrochers a publié plusieurs articles sur la photographie, les arts technologiques et le bioart parus dans les revues canadiennes *ETC*, *CV*, et *Visio*. Elle a participé à divers groupes de recherche en sémiotique de l'image et prépare actuellement une thèse doctorale sur la mise en spectacle de la médecine. Elle enseigne l'histoire de l'art à l'UQAM et au Cégep André-Laurendeau.

Josette Féral, diplômée de l'université Paris 7 (doctorat en science des textes et documents), enseigne à l'École supérieure de théâtre de l'université du Québec à Montréal depuis 1981. Actuellement professeure à l'université Paris 3-Sorbonne Nouvelle, elle a publié plusieurs livres dont les plus récents sont *Théorie et pratique, au-delà des limites* (2011), *Rezija in Igra* (Slovénie, 2009), *Mise en scène et jeu de l'acteur*, tome 3 (Voix de femmes, 2007). Elle a dirigé plusieurs ouvrages collectifs dont les plus récents sont *The Genetics of Performance* (Theatre Research International, 2008) ; *The transparency of the text : Contemporary Writing for the Stage* (co-éd. avec Donia Mounsef, Yale French Studies, 2007) ; *L'école du jeu* (2003) ; *Theatricality* (Substance, 2003). Elle est également l'auteure de nombreux

articles sur la théorie du théâtre, notamment dans *Théâtre/public*, *Yale French Studies*, *Substance*, *Investigation Teatral*, *L'Annuaire théâtral*, *New Theater Quarterly*, *Teatro XXI*, *The Drama Review*, *The French review*, *Cahiers de théâtre Jeu*, *Maska*, *Poétique*. Présidente de la Fédération internationale pour la recherche théâtrale (FIRT) de 1999 à 2003, ses recherches portent sur les nouvelles formes scéniques. Elle a également produit (avec Paul Tana) les séries de documentaires *Paroles d'artistes* et *Mémoire du théâtre*.

Helga Finter est professeure d'esthétique et de théorie théâtrale à l'institut d'études théâtrales de l'université de Giessen qu'elle a dirigé jusqu'en 2002. Elle a publié des livres sur la poésie futuriste italienne (*Semiotik des Avantgardetextes*, 1980), sur les utopies théâtrales de Mallarmé, Jarry, Roussel et Artaud (*Der subjektive Raum*, 2 vol., 1990 ; *El espacio subjetivo*, 2006) et a édité des ouvrages sur Bataille (*Bataille lesen*, 1992), le théâtre contemporain (*Grenzgänge*, 1998) et la théorie et la pratique de l'image après le 11 septembre (*Das Reale und die (neuen) Bilder*, 2008). Elle a publié de nombreux articles en allemand, anglais, français, espagnol et italien sur la littérature, le théâtre et les médias et l'esthétique de la voix dans des ouvrages collectifs et des revues. Elle a contribué à l'édition critique de *Tout Jarry* (collection « Bouquins ») et aux ouvrages du CNRS sur Claude Régy et sur le théâtre allemand après 1968.

Bertrand Gervais est le directeur de Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, ainsi que du NT2, le laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques. Il coordonne l'équipe de recherche sur l'imaginaire contemporain (ERIC LINT) et il est professeur titulaire au département d'études littéraires de l'université du Québec à Montréal. Il s'intéresse au roman contemporain, aux arts et aux littératures hypermédiatiques, de même qu'à l'imaginaire et à ses figures. Il a publié des essais sur la lecture littéraire, la littérature américaine et l'imaginaire, de même que des romans, récits et nouvelles. Il vient de faire paraître les trois tomes de ses *Logiques de l'imaginaire : Figures, lectures. Tome I* (Le Quartanier, 2007) ; *La ligne brisée. Labyrinthe, oubli et violence. Tome II* (2008) ; *L'imaginaire de la fin. Temps, mots et signes. Tome III* (2009) ; ainsi que les trois tomes du conte philosophique de l'île des Pas perdus : *L'île des Pas perdus* (2007), *Le maître du Château rouge* (2008), et *La mort de J. R. Berger* (éditions XYZ, 2009).

Laurent Goldring, normalien, philosophe et plasticien, travaille depuis 1995 sur la représentation du corps en remettant en question la domination actuelle de l'image analogique (photo, cinéma, vidéo) par la mise en évidence de sa très grande pauvreté, ce qui le conduit à démontrer que le corps n'a jusqu'ici que très peu été vu ou montré. Son travail se poursuit aujourd'hui autour du portrait et du monde avec les mêmes attentes et les mêmes effets. Ces images ont intéressé de

nombreux chorégraphes aux questionnements similaires, elles ont permis l'émergence d'un nouveau corps dans le champ de la danse avec des spectacles devenus des références : Germana Civera, Xavier Le Roy et Benoît Lachambre ont été les premiers à se confronter à cette nouvelle donne. *Is You Me* en est la continuation sur le plan du dessin et de la scénographie et a conduit directement à *Unturtled* en collaboration avec Isabelle Schad, sur le « devenir-dessin » des corps. Les vidéos ont été exposées, entre autres, au Centre Pompidou à Paris et à la Fondation Gulbenkian à Lisbonne.

Philippe Guisgand est chercheur au Centre d'étude des arts contemporains de Lille. Il est spécialiste de l'œuvre d'Anne Teresa De Keersmaecker à qui il a consacré sa thèse de doctorat et deux livres : *Les fils d'un entrelacs sans fin* (Septentrion, 2008) et *Anne Teresa De Keersmaecker* (L'Epos, 2009) et de nombreux articles et communications. Il étudie également les effets de la rencontre de la danse avec les autres arts et mêle son travail aux démarches de création de quelques chorégraphes. Enfin, il a collaboré aux livres *Approche philosophique du geste dansé* (Septentrion, 2006) et *À l(a)rencontre de la danse contemporaine. Résistances et porosités* (L'Harmattan, 2009).

Virginie Lachaise a soutenu une thèse de doctorat en études théâtrales, à l'université de Nanterre-Paris X (*L'invention d'un espace allégorique de la mémoire et de la mort dans le théâtre de Tadeusz Kantor*). Elle a enseigné comme chargée de cours à l'UQAM (École supérieure de théâtre et département des arts visuels) et à l'École nationale de théâtre de Montréal. Elle participe au séminaire « Théâtralité, Performativité, Présence », et collabore à la recherche internationale « Intermédialité et spectacle vivant. Les technologies sonores et le théâtre – XIX^e-XXI^e siècle » qui réunit, en partenariat, une équipe du CRI (Montréal) dirigée par Jean-Marc Larrue et une équipe d'ARIAS/CNRS (Paris) dirigée par Marie-Madeleine Mervant-Roux.

Jonathan Lamy est doctorant en sémiologie à l'université du Québec à Montréal, où il a complété une maîtrise en études littéraires portant sur l'ensauvagement dans la poésie québécoise. Son doctorat traite des disconvenances amérindiennes dans les pratiques poétiques et performatives contemporaines. Membre du groupe de recherche « Théâtralité et performativité » ainsi que du Centre interuniversitaire d'études sur les lettres, les arts et les traditions (CELAT), il a publié des poèmes, des comptes rendus et des articles dans différentes revues, dont *Esse*, *Figura*, *Mœbius* et *Spirale*. Il a aussi fait paraître un recueil, intitulé *Le vertige dans la bouche*, aux Éditions du Noroît.

Andrée Martin, docteure en esthétique de l'université de la Sorbonne, est professeure à l'université du Québec à Montréal. Ses recherches-crétions touchent

au corps en étoile et à sa dimension rhizomatique. Elle a été responsable des rencontres internationales *Territoires en mouvance* (2003) et *Le corps au travail* (2006). Scénariste et réalisatrice, Andrée Martin a signé *Danser Perreault* (2003) et *Sans titre rouge* (1999). Comme journaliste, elle a collaboré au *Devoir* et à Radio-Canada. Auteure de plus d'une quarantaine d'articles publiés à travers le monde (France, Allemagne, Belgique, etc.), elle a dirigé l'ouvrage *Territoires en mouvance* et le dossier « Le corps en mouvement » (*Vie des arts*). Elle travaille actuellement à un *Abécédaire du corps dansant*, un projet monumental sur le corps dansant, qui mène à une réflexion de fond et à une suite de propositions scéniques (présenté au Canada, au Mexique, au Chili, en Belgique, en Espagne, au Brésil et en France).

Marie-Madeleine Mervant-Roux est directrice de recherche au CNRS (ARIAS, Atelier de recherches sur l'intermédialité et les arts du spectacle) et enseigne à l'université Sorbonne Nouvelle-Paris 3. Ses travaux sur le spectateur (*L'assise du théâtre. Pour une étude du spectateur*, CNRS Éditions, 1998 ; *Figurations du spectateur*, L'Harmattan, 2006) s'inscrivent dans une recherche sur la fonction dramatique en Europe. Elle a ainsi dirigé l'ouvrage *Du théâtre amateur. Approche historique et anthropologique* (CNRS Éditions, 2004). Dernières publications : *Art et frontalité. Scène, peinture, performance, Ligéia. Dossiers sur l'art*, n° 81-84, 2008) ; *Claude Régy*, ouvrage collectif accompagné d'un DVD-ROM (CNRS Éditions, « Les voies de la création théâtrale », vol. 23, 2008) ; *Genèses théâtrales*, co-dirigé avec Almuth Grésillon et Dominique Budor (CNRS Éditions, 2010). Elle coordonne pour le CNRS, en partenariat avec une équipe de recherche du CRI (Centre de recherche sur l'intermédialité) de Montréal, un projet international intitulé : « Les technologies sonores et le théâtre (xix^e-xxi^e siècle) », présenté dans les numéros 197 et 199 de *Théâtre/Public : Le son du théâtre 1. Le passé audible* (octobre 2010) et *Le son du théâtre 2. Dire l'acoustique* (mars 2011), co-dirigés avec Jean-Marc Larrue (CRI).

Fabrizio Montecchi a suivi des études d'art et d'architecture et vit actuellement en Italie. Dès 1978, il commence sa collaboration avec la compagnie *Gioco Vita* (spécialisée dans le théâtre d'ombres), au cours de laquelle il travaille à la croissance et au développement du théâtre d'ombres. Il a participé à la réalisation de tous les spectacles de la compagnie et a mené pour elle des collaborations avec des institutions lyriques (la Scala de Milan, la Fenice de Venise, l'Arena de Verone, l'Opéra de Rome...). Depuis 1985, il met en scène de nombreux spectacles de la compagnie *Gioco Vita*. Il a animé des stages et des séminaires en Allemagne, en Belgique, au Brésil, au Canada, à Cuba, en Écosse, en Finlande, en France, en Grèce, en Italie, en Norvège, en Pologne, au Portugal et en Suède. Il a également enseigné le théâtre d'ombres à l'ESNAM de Charleville-Mézières, à la Turku Arts Academy en Finlande et à l'Akademia Teatralna de Białystok en Pologne.

En tant que metteur en scène, il collabore également avec le Dockteatern Tittut de Stockholm et avec les compagnies Huriaruuth et Virea Omena de Helsinki. Il a réalisé les scénographies de Serata Stravinkij – *Les Noces/Petruska* (chorégraphies de Mauro Bigonzetti), *Aterballetto de Reggio Emilia* (2002) ; *I Fratelli* (chorégraphies de Mauro Bigonzetti) et *Stuttgart Ballet* (2006). Il a également assuré la conception scénographique et la création des ombres pour les spectacles *La barca dei comici* (mis en scène par Stefano de Luca au Piccolo Teatro de Milan et au Teatro Gioco Vita) en 2007 et *Peter Pan* (mis en scène de Dougie Irvine au Children's Theatre Company de Minneapolis et au Visible Fictions de Glasgow) en 2008.

Edwige Perrot, doctorante en études et pratiques des arts à l'université du Québec à Montréal et en études théâtrales à l'université Paris 3-Sorbonne Nouvelle, prépare une thèse en co-tutelle sur la vidéo en direct sur scène sous la direction de Josette Féral et de Christine Hamon-Siréjols. Elle fait partie du groupe de recherche « Performativité et effets de présence » (UQAM) dont elle coordonne les rencontres mensuelles et les journées d'études depuis 2007. Elle a publié dans les revues *Patch*, *Intermédialités*, *L'Annuaire théâtral*, *Jeu* et *Théâtre – Les Cahiers de la maîtrise* dont elle a dirigé le n° 10 « D'ici/d'ailleurs » (2008). Elle a également présenté ses travaux de recherche dans des colloques en Allemagne, en Angleterre, au Canada et en France. Elle a été responsable de la coordination du colloque « L'œuvre dans l'espace public/Le public dans l'espace de l'œuvre » organisé conjointement avec Léna Massiani à l'UQAM. Elle a également réalisé, en 2010 et 2011, le projet Internet EDREDON (Espace De REcherche et de DiffusiON – [www.edredon.uqam.ca]) et fondé la revue électronique qui y est associée : *Les Plumes*.

Izabella Pluta est titulaire d'une thèse de doctorat consacrée aux relations de l'acteur et des nouveaux médias sur la scène (à paraître aux Éditions L'Âge d'Homme en 2011). Actuellement, elle est chercheuse associée à la Haute école de théâtre de Suisse romande – La Manufacture. Elle a enseigné à l'université de Lausanne et à l'université de Tours et a été responsable de plusieurs projets (« L'école du spectateur » à l'Arsenic, entre autres). Ses articles ont été publiés dans des revues spécialisées et dans des ouvrages collectifs. Elle est également membre du groupe de recherche Théâtre et intermédialité de la Fédération internationale de la recherche théâtrale, critique de théâtre et traductrice.

Vincent Tiffon, agrégé et docteur en musicologie, est professeur de l'université de Lille-Nord de France, chercheur au CEAC (Centre d'étude des arts contemporain/université Lille-Nord de France) et chercheur associé à l'Ircam (Paris). Spécialiste de l'histoire, de l'esthétique et de l'analyse génétique des musiques électroacoustiques et mixtes, il développe parallèlement des travaux liés à la médiologie musicale, pour une étude critique des interactions entre les innovations techniques

(notamment l'enregistrement sonore) et les inventions musicales. Il est publié dans *AAA/TAC* (Acoustic Arts & Artifacts/Technology, Aesthetics, Communication), *Analyse musicale*, *Apparence(s)*, *Les Cahiers du Cirem*, *Les Cahiers de Médiologie*, *Circuit*, *DEMéter*, *MEI* (Médiation et communication), *Musurgia*, *Nunc*. Il a dirigé la publication *La Musique électroacoustique : un bilan* (Éditions du Conseil scientifique de l'université de Lille 3). Son prochain ouvrage consacré à la médiologie musicale sortira aux éditions du Septentrion. Il est responsable de l'équipe EDESAC, fondateur de la revue électronique *DEMéter*.



Table des matières

AVANT-PROPOS 7

Josette FÉRAL et Edwige PERROT
De la présence aux effets de présence. Écarts et enjeux 11

Corps, perception, sensation : les effets de présence

Images et corps

Bertrand GERVAIS et Mariève DESJARDINS
Le spectacle du corps à l'ère d'Internet. Entre virtualité et banalité 43

Jonathan LAMY
Les performances de James Luna : effets de corps, effets de culture 67

Christine DESROCHERS
Théâtralité, rituel et jeu dans le bioart 77

Izabella PLUTA
Anatomia electronica ou le théâtre du corps et du média 103

Laurent GOLDRING
Hypothèse #4 : le cinéma fait son spectateur 113

Andrée MARTIN
Utopie et autres lieux du corps 125

Entre absence et distance*Empreintes*

Daniel BOUGNOUX <i>La représentation spectrale</i>	141
Helga FINTER <i>La voix atopique : Présences de l'absence</i>	151
Virginie LACHAISE <i>Voix et voies de la présence dans Aujourd'hui c'est mon anniversaire de Tadeusz Kantor</i>	171
Jean-François BALLAY <i>Disparition de l'acteur et « chair » des masques : de la scène à la synthèse d'images</i>	187
Fabrizio MONTECCHI <i>Sur la vocation théâtrale de l'ombre</i>	217
Philippe GUISGAND <i>À propos de la notion d'état de corps</i>	223

Dispositifs

Marie-Madeleine MERVANT-ROUX <i>Les soundscapes hantés d'Inferno</i>	243
Vincent TIFFON <i>Comment réactiver le processus d'individuation par la participation</i>	267
Claire DEHOVE <i>Le paradigme scénique dans les centres d'appels : Dispositifs, voix et présences paradoxales</i>	279
Frédéric CURIEN <i>Le son porteur d'espaces u-topiques</i>	303
Clarisse BARDIOT <i>Du télépho- au théâtre pour extensions mobiles : présences à distance dans les téléscènes</i>	315
RÉSUMÉS	333
LES AUTEURS	343

Pratiques performatives

Body Remix

À notre époque, les nouvelles technologies contribuent largement à l'évolution des langages scéniques modifiant profondément les conditions de représentation et intensifiant toujours davantage les effets de présence et les effets de réel. Ces technologies sont souvent liées à l'émergence de nouvelles formes scéniques qui transgressent les limites des disciplines et se caractérisent par des spectacles à l'identité instable, mouvante, en perpétuelle redéfinition. Projections, installations interactives, environnements immersifs, spectacles sur la toile, les sens(ations) sont plus que jamais sollicité(e)s. Le performeur y est confronté à un Autre virtuel, à la fois personnage et partenaire. Quant au corps, charnel, physique, palpable, il constitue encore la trace incontestée de l'homme dans ces espaces où la déréalisation fait loi. Contre-point d'une culture du virtuel, le corps semble rester au cœur des dispositifs (scénique, interactif, immersif). Quel(s) corps ces œuvres convoquent-elles? Comment ces dernières renouvellent-elles la dynamique entre performeurs, spectateurs et dispositifs? Quelles sont les diverses modalités d'interpénétration entre le virtuel et le réel dans ces formes d'art?

Voilà autant de questions auxquelles ce livre tente de répondre. Celles-ci sont le résultat de plusieurs années de recherche consacrées aux effets de présence et aux effets de réel. C'est le résultat de ces explorations effectuées par l'équipe de recherche « Performativité et effets de présence » de l'Université du Québec à Montréal (sous la direction de Josette Féral et Louise Poissant), que le lecteur pourra trouver dans ce premier volume consacré au *corps*. *Body Remix* reprend le titre du spectacle de la chorégraphe Marie Chouinard présenté en 2005.

Cet ouvrage est publié sous la direction de Josette Féral, avec des contributions de Jean-François Ballay, Clarisse Bardiot, Daniel Bougnoux, Frédéric Curien, Claire Dehove, Mariève Desjardins, Christine Desrochers, Helga Finter, Bertrand Gervais, Laurent Goldring, Philippe Guisgand, Virginie Lachaise, Jonathan Lamy, Andrée Martin, Marie-Madeleine Mervant-Roux, Fabrizio Montecchi, Edwige Perrot, Izabella Pluta, Vincent Tiffon.

En couverture: « Videostills » tirés de *Made with/out of Anne Laurent, Maria Donata d'Urso, Benoît Lachambre, Chiara Gallerani et Nuno Bizarro, 1995-2002*. © Laurent Goldring.

