

Table des matières

ESTHÉTIQUE DES ARTS MÉDIATIQUES

**ENSEMBLE AILLEURS
TOGETHER ELSEWHERE**

Sous la direction de / *Edited by*
Louise Poissant – Pierre Tremblay

2010



Presses de l'Université du Québec
Le Delta I, 2875, boul. Laurier, bur. 450
Québec (Québec) Canada G1V 2M2

COLLECTION ESTHÉTIQUE

ESTHÉTIQUE
DES
ARTS
MÉDIATIONNES
ENSEMBLE AILLEURS

Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition (PADIE) pour nos activités d'édition.

La publication de cet ouvrage a été rendue possible grâce à l'aide financière de la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC).

Mise en pages: INFO 1000 MOTS

Couverture – Image principale: PIERRE TREMBLAY

Médaille: Détail de *data.tron* [prototype], 2007, de RYOJI IKEDA, produite par Le Fresnoy, coproduite par Forma.

Photo prise par PIERRE TREMBLAY lors de l'exposition « Dans la nuit, des images » au Grand Palais, à Paris, en décembre 2008.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 P U Q 2 0 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés
© 2010 Presses de l'Université du Québec

Dépôt légal – 1^{er} trimestre 2010

Bibliothèque et Archives nationales du Québec / Bibliothèque et Archives Canada
Imprimé au Canada

Table des matières

Ensemble... ailleurs	1
<i>Louise Poissant</i>	
Together Elsewhere	21
<i>Pierre Tremblay</i>	
Second Life	
Emergence of Swarm Communities?	31
<i>Alexandra Bal</i>	
Alone Together, ici et là	
Paradoxes et syndromes de la téléprésence	53
<i>Thierry Bardini</i>	
La passion des anonymes	73
<i>Grégory Chatonsky</i>	
L'œil de Lynch	111
<i>Jean-Claude Conesa</i>	
Communauté du présent dans un ailleurs à venir	123
<i>Mario Côté</i>	
Mapping Time and Space – in Media Art	133
<i>Nina Czegledy</i>	
A Space Between	139
<i>Steve Daniels</i>	
First, Bodies!	
Notes on the Firstness of Our Physicality	147
<i>R. Bruce Elder</i>	

<i>NoBody danse, un sacre du printemps 3D</i> en infochorégraphie de particules pour l'écran.....	181
<i>Martine Époque et Denis Poulin</i>	
Mythanalyse de l'ailleurs.....	195
<i>Hervé Fischer</i>	
À l'ombre du temps.....	205
<i>Alain Fleischer</i>	
Space, Becoming, Dislocation Politicized Mobile Art.....	213
<i>Paula M. Gardner</i>	
The Temporality of Embodied Intelligence Norman O. Brown and Anton Ehrenzweig.....	237
<i>Angela Joosse</i>	
La Toile Sculpture sociale totale et étoilements.....	247
<i>Bernard Lafargue</i>	
La mémoire projetée Limage-archive et l'art écranique <i>in situ</i>	265
<i>Bruno Lessard</i>	
Aître et utopie.....	273
<i>Marie-Christiane Mathieu</i>	
Social Technologies for Young Children Cultural Play with <i>Songchild.org</i>	279
<i>Jason Nolan and Danny Bakan</i>	
Ensemble, ailleurs Communauté de l'ubiquité.....	293
<i>Pierre Ouellet</i>	
Zones d'affinités Une esthétique mobile.....	305
<i>Christine Palmiéri</i>	
Travailler ensemble, ailleurs.....	315
<i>Frédéric Papon</i>	
Étendre la peau Scène, perception, dispositifs technologiques.....	321
<i>Enrico Pitozzi</i>	

Together	
Lived-Bodies and Real Experience	341
<i>Izabella Pruska-Oldenhof</i>	
Temps, espace, relation, interface	363
<i>Anolga Rodionoff</i>	
Vera Frenkel's <i>String Games</i> and the Germination of New Media Art in Canada	373
<i>Caroline Seck Langill</i>	
GRAND TOURS	
Gifts, Cybernauts, First Life – Traveling with the Likes of Charles Babbage, Raymond Roussel, and Vachel Lindsay	387
<i>Edward Slopek</i>	
Together but Elsewhere	
Considering the Photograph	405
<i>Don Snyder</i>	
Pratiques culturelles et sociales dans l'espace-temps des environnements ludiques en réseau Caractéristiques esthétiques, pédagogiques et relationnelles	411
<i>René St-Pierre</i>	
Having My Cake and Eating It Too	
Learning through Distance and Interdependence	437
<i>Greg Van Alstyne</i>	
Index onomastique / Onomastic Index	453

Étendre la peau

Scène, perception, dispositifs
technologiques

ITALIE (BOLOGNE)

Enrico
PITOZZI



Enrico Pitozzi enseigne «Forme de la scène multimédiale» au Département de musique et de spectacle de l'Université de Bologne (Italie). Il est membre à l'international du groupe de recherche Performativité et Effets de présence, dirigé par Josette Féral et Louise Poissant, à l'Université du Québec à Montréal. Il est rédacteur du magazine Art'O et il a publié des textes sur la scène européenne, au Québec et au Japon. Il a participé à la 37^e Biennale del Teatro di Venezia 2005, dirigée par Romeo Castellucci. Il a publié, avec Annalisa Sacchi, *Itinera. Trajectoires de la forme Tragedia Endogonidia* (2008). Enfin, il prépare la monographie *Corpo, anatomia, percezione. Scena performativa e dispositivi tecnologici* (2010) ainsi que le livre *Electroscene*, avec le compositeur Roberto Paci Dalò (2010).

0. Disposition du champ: en guise d'introduction

Peut-être sommes-nous vraiment dans une rupture épistémologique – un véritable déplacement du point de vue sur les arts de la scène – qui concerne le rôle du performeur en faveur d'autres manifestations plurielles de sa corporéité. Cette rupture épistémologique passe par la relation que la scène institue avec les technologies et les modalités que ces dernières apportent pour modifier et reconfigurer la perception, en premier lieu, du performeur.

Je partirais d'une affirmation: si d'un côté la présence du corps sur scène est définie par l'*ici et maintenant* – un espace-temps partagé avec les spectateurs – les espaces-temps « mentaux » du performeur en action ne sont pas unitaires mais multiples. Cela est un point très important que nous ne pourrions pas éluder. Autrement dit, le point central de cette question concerne le déplacement des traces de la présence *corporelle* distinguée de la présence simplement *physique*. Cet aspect est devenu de plus en plus complexe dès qu'on a refusé complètement dans le domaine technologique la perspective qui

met sur le même plan présence *charnelle* et présence de *l'esprit* et qu'on a définitivement dissocié l'unité de temps et de lieu dans la multiplicité des espaces-temps mentaux¹.

Dans cette configuration, sur scène, le corps occupe une portion précise d'espace physique, une portion *présente* de temps. Mais, dans ce cadre, la mémoire et l'imagination sont alors des vecteurs qui tendent à projeter à l'extérieur du corps physique, selon des configurations diverses, une corporéité imaginée, étendue à travers le circuit du réseau numérique pour se produire sous de nouvelles formes d'image et de son. Ainsi, la projection du corps se produirait hors de l'ici, au-delà de l'espace matériel².

La question est alors de suivre, dans ces pages, les trajectoires et les stratégies avec lesquelles ce processus de déplacement se manifeste dans certaines pratiques de la scène contemporaine.

Dans le cadre que nous sommes en train de tracer, la synchronisation remplace l'unité de lieu, l'interconnexion se substitue à l'unité de temps. Cela signifie que le corps n'est pas seulement en coïncidence avec sa manifestation physique, mais il produit des « effets », des « vibrations » qui mettent en jeu sa configuration perceptive. Une projection *hors l'ici* du corps, son extension, est donc toujours une question de virtualité, de virtualisation du corps et de ses parties. Quelques précisions s'imposent pour utiliser le terme « virtuel » sans se méprendre. Le virtuel ne construit pas son statut en opposition au réel : le virtuel est plutôt un stade, une dimension du réel³. Ce qui est virtuel est déjà dans le réel, mais son statut est beaucoup plus semblable aux forces qui sous-tendent les formes visibles. C'est le principe actif, ce qui relève de la puissance cachée du réel, ce qui est à l'œuvre dans le réel⁴. Donc, le virtuel n'indique pas simplement une forme de déréalisation, de dématérialisation du corps ou

1. Dans ce cadre, avec le concept de « mentaux » je voudrais dire « neuronaux », donc du « cerveau », quelque chose qui concerne essentiellement les processus de l'imagination et de la mémoire par rapport à la définition de l'activité des muscles dans un cadre de composition « physiologique de l'action ». Cela veut dire que si nous avons la possibilité de capter – avec les technologies – ce processus « interne » de formation physiologique du mouvement (captation de muscles involontaires, par exemple) – avant de se concentrer seulement sur le mouvement extérieur et visible du corps – on aura la possibilité de travailler à une multiplication des manifestations de présence sous forme de son et image là où, par contre, la présence physique continuera à être unique et unitaire...
2. Voir sur ces aspects la position de Michel Serres dans *Atlas*, Paris, Julliard, 1994.
3. G. Deleuze, « L'actuel et le virtuel », dans G. Deleuze et C. Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996 [1977] ; J.-L. Weissberg, « Le concept réel/virtuel », dans *Chemins du virtuel*, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 60 ; P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995.
4. Philippe Quéau, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Editions Champ Vallon-INA, 1993.

encore, à la limite, de l'espace scénique, mais – au contraire – la formalisation d'une dimension de changement de la matière dont le corps est composé⁵. Dans ce contexte, le processus de *fiction*⁶ qui concerne le corps – projection de l'anatomie du performeur dans l'espace avant de disposer *matériellement* ses articulations dans l'environnement scénique – relève du niveau de virtualité qu'informe le corps avant de se disposer dans l'espace. Sur cette ligne, alors, les signes numériques du corps – manifestations de ses états mentaux, comme nous l'avons dit auparavant – ne sont pas des formes de dématérialisation, mais plutôt des stratégies pour mettre en résonance le corps et faire circuler ses diverses formes de présence. Il n'y a pas d'opposition mais une continuité coextensive qui commence avec la *fiction* pour se prolonger en dehors du corps, à travers les traces de lumière et de son. Donc la première dimension du virtuel est *déjà* dans le corps.

C'est seulement avec l'application des technologies de captation qu'on peut parler d'un niveau supplémentaire de virtualité, mais ce niveau n'est que la manifestation visible, sous forme de lumière et de son, d'une virtualité que le corps a déjà en soi. Le virtuel est donc une *vibration* qui permet au réel d'être en transformation permanente, exactement comme les signes de la présence mettent en tension le corps auquel ils sont référés et portent son *être ailleurs* à se manifester, à prendre place sur scène. C'est sur cet aspect – c'est-à-dire sur les stratégies de composition, en scène, des tensions entre le corps physiquement présent et ses manifestations sous forme d'images et du son, bref, ses extensions *virtuelles* – que nous concentrerons notre attention.

C'est sur cette relation qu'on organisera une « théorie de la double articulation » en acte sur la scène que nous viendrons ici à considérer : c'est-à-dire une tension qui se produit entre une diastole qui concerne l'extension d'un *ici* dans un *ailleurs* médiatisé, et la manifestation d'un *ailleurs* dans l'*ici* de la scène.

5. Ce changement est dû au processus de numérisation activé par interfaces.

6. Je me réfère, dans ce contexte, aux recherches de M. Bernard et ensuite de Hubert Godard sur les relations entre le cerveau, le système nerveux et le mouvement, pour ce qui concerne le processus *fictionnaire* et le *pré-mouvement*. M. Bernard, *De la création chorégraphique*, Paris, CND, 2001 ; H. Godard, « Le geste et sa perception », dans I. Ginot et M. Michel (dir.), *La danse au XX^e siècle*, Paris, Larousse, 2002, p. 236 ; P. Kuypers, « Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard », dans *Nouvelles de danse*, n° 53, 2006, p. 80. Sur ce sujet, F. Corin, « Le sens du mouvement : interview d'Alain Berthoz », *Nouvelles de danse*, n°s 48/49, automne-hiver 2001, p. 80.

1. Premier mouvement: extension de la peau

Installation chorégraphique: *La démence des anges* d'Isabelle Choinière

Caractéristiques: isolement des figures, suspension, médiation

Température: incandescente

Couleurs: sombre, bleu, rouge – couleurs chaudes.

Conditions de vision: triomphe des surfaces, prédominance d'une articulation d'un regard *haptique*, qui touche la surface des corps, physique et médiatisé

Qualité acoustique: son vibratoire, tellurique composé au croisement entre le mouvement et l'espace

Pour aborder une première relation entre la dimension physique et les manifestations visuelles et sonores, on parlera d'une qualité particulière de tensions qui se produisent entre ces deux dimensions: la « présence à distance⁷ ». On est ici face à une modalité pour étendre la présence du corps dans laquelle ses signes sont disloqués – grâce la médiation technologique – dans des lieux distincts du site où est installée la présence physique. C'est dans cette direction, au croisement entre le charnel et le virtuel, que s'inscrit le travail de la chorégraphe québécoise Isabelle Choinière, *La démence des anges* (2002)⁸. On parle alors de deux corps distants en relation dans un seul et même espace, soit le lieu du spectacle. Ainsi, la danseuse présente sur scène voit sa performance doublée par l'image et la trace sonores d'une deuxième danseuse, récupérée à l'aide d'un système de visioconférence d'une part, et de transmission de données MIDI par le réseau Internet de l'autre. Dans ce travail, le corps synthétique se construit au croisement entre les corps physiques, matériels, et leurs projections réciproques.

7. Cf. J.-L. Weissberg, *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999.

8. Isabelle Choinière est fondatrice et directrice de la compagnie le Corps Indice à Montréal (Canada), dont les activités sont axées sur l'exploration des rapports entre la danse actuelle/performance et la technologie. Depuis 1995, ses créations et conférences ont été régulièrement présentées dans des festivals internationaux. Ses travaux – *Le Partage des peaux I* (1994), *Communion (Le Partage des peaux II)* (1995-1996), *La Démence des anges* (2002) – sont étudiés dans de nombreux groupes de recherche et universités partout dans le monde. Depuis 2006, elle est à développer une nouvelle création nommée *Meat Paradoxe* qui met au point le concept d'un *Corps collectif sonore*. Réalisé en collaboration avec la compositrice française Dominique Besson, ce travail artistique est basé sur le principe d'une stratégie de déstabilisation sensorielle et perceptuelle, que les technologies provoquent dans leurs relations avec les corps en mouvement. <www.corpsindice.com>.

Pour mieux comprendre l'articulation de ce processus de travail – mais aussi les implications concernant la dislocation de l'ici du corps dans un ailleurs médiatisé, on procédera à une radiographie analytique des aspects principaux de la performance à partir du rôle que le corps a dans cet état de choses.

1.1. Le corps médiatisé

Le travail de composition du mouvement élaboré par Isabelle Choinière cherche une véritable forme de déhiérarchisation du corps, une mise en abyme de ses automatismes pour accéder – via l'ancrage des nouvelles technologies – à une nouvelle géographie de la perception du corps : une modalité opératoire qu'on pourra définir du corps élargi, étendu. On parle ici d'un corps qui est traité et recomposé à partir d'une élaboration de données provenant du mouvement ; ces données sont traitées selon les modèles des transmissions en réseau, donc, dans ce type de processus de modification, chaque retard dans la transmission en ligne a une répercussion sur la qualité du mouvement qui est visualisé à l'écran, sur la qualité de sa présence, de sa manifestation. Si le traitement des données a un retard, le résultat visualisé sera un mouvement plutôt mécanique, alors que si le flux des données est constant et régulier, la visualisation rendra un flux décidément plus organique. Pour ce travail, la chorégraphe Isabelle Choinière a expérimenté plusieurs stratégies pour élaborer une présence médiatique de la corporéité : pour rendre compte de l'aspect performatif des corps médiatisés et retransmis en temps réel en images et son, elle a travaillé avec une répétitrice, Sophie Michaud, qui avait déjà une certaine expérience de la médiatisation de son corps. Bien évidemment, cette « transformation » de la nature du corps a une répercussion sur la nature du temps de la performance. Dans *La démence des anges*, il y a une complexification surtout au niveau des dynamiques pour obtenir, en situation de composition temps réel en réseau, un duo à distance. Pour faire cela :

Je voulais des capteurs qui me permettaient de bouger d'une manière fine, subtile, lente et également qui me permettaient de bouger d'une façon brusque, vite, etc. Donc avoir accès à toute la gamme de dynamiques du mouvement. Cela justement pour développer un discours sur la corporalité (et non son appauvrissement). Ces capteurs ont donc été conçus pour nous permettre une vraie écriture mutante, croisée, donc qui nous donnait accès à tous les registres nécessaires pour créer de la musique et du mouvement en situation totale d'interdépendance⁹.

9. Voir, sur ces aspects, la conversation réalisée par E. Pitozzi, « Spazio stereoscopico per corpo sonoro », *Art'O*, n° 28, 2009, p. 58-65.

Ce processus de travail m'a porté à réfléchir aux différentes stratégies pour rendre présent le corps médiatisé. La réalisation de ce projet a impliqué l'utilisation – pour composer le dispositif – de projections et, donc, l'utilisation de dimensions spatiales différentes et simultanées. Un espace réel devant le public et un espace lointain, très éloigné – dans une autre ville ou un autre continent – ou au contraire, dans une chambre à côté, mais présents à travers les projections des *traces d'un autre corps* provenant d'un espace ailleurs¹⁰. Cette intervention se développe donc simultanément en deux lieux différents communiquant avec des interfaces de réseau. Dans chaque lieu physique, on trouve un interprète et les spectateurs. Les deux interprètes engendrent, en temps réel, par leurs propres mouvements, le son et l'image qui sont projetés (et perçus) à l'intérieur de l'espace de l'autre. Ce processus invite à reconfigurer, par conséquent, la perception du performeur en action et crée une superposition et une confusion de dimensions « réelles¹¹ » où les signes des corps sont mêlés aux corps physiques, jusqu'à se confondre. C'est dans cet état de choses que commence à se délinéer un processus de superposition entre l'*ici* du corps physique de chaque performeur et ses traces *ailleurs* qui vont interagir – avec un inévitable croisement des dimensions spatiales mais aussi temporelles – avec les corps charnels en action sur les scènes respectives.

1.2. Bodysoundscape

Dans *La démence des anges* Isabelle Choinière poursuit son enquête sur le *corps sonore* amorcée dans *Communion*, son travail de 1994. À cette étape, elle travaillait déjà sur l'idée du « corps sonore » issu du corps réel. Ce corps sonore n'était pas un double, mais bien une nouvelle manifestation issue d'un apprentissage proprioceptif – donc fondé sur ses propres sens – amené par l'influence de la technologie comme élément de déstabilisation¹². À propos du traitement de la bande-son, la captation de l'ambiance de l'espace œuvre sur une question liée aux relations possibles entre le corps et le son. Cet aspect est encore plus intéressant parce qu'il ne concerne plus seulement la possibilité d'élargir le corps sous forme d'image – et donc d'accéder sur ce niveau à une composition de la scène au croisement entre corps physique et médiatisé – mais, d'une façon plus radicale, celle d'étendre le corps sous forme sonore,

10. *Ibid.*, p. 60.

11. Sur ces aspects, voir aussi E. Plourde, « Un ange venu du cyberspace », *Jeu*, n° 108, septembre 2003, p. 132-135.

12. Voir aussi les réflexions très ponctuelles faites par Louise Boisclair dans son article qui porte sa réflexion sur le « corps sonore » dans la dernière pièce d'Isabelle Choinière. L. Boisclair, « Isabelle Choinière de Corps Indice : autour des *Demoiselles d'Avignon* », *Inter, art actuel*, n° 98, hiver 2007, p. 52-56.

donc de produire un *soundscape* utilisant le corps comme source primaire. Le résultat de cette opération est la définition d'un dispositif technologique qui permet d'élaborer une partition sonore à partir de la captation de la voix ou du mouvement du performeur sur scène pour composer un véritable environnement immersif.

Pour réaliser cet aspect de la performance, les deux danseuses sont munies de capteurs pour récupérer le dynamisme de la gestuelle et donner une existence sonore au mouvement par l'assignation de la donnée vitesse au contrôle MIDI de sonorités provenant de synthétiseurs. La captation du mouvement par microphone fut pensée par Thierry Fournier, compositeur pour *La démence des Anges*, en réponse à un besoin de chiffrer la vitesse à laquelle les mouvements sont exécutés, pour être en mesure de l'utiliser en tant que donnée de base afin de contrôler différents aspects musicaux ou visuels du spectacle¹³. Le signal capté, représentatif du mouvement de l'une et l'autre danseuse, impose, entre autres choses, un cadre dynamique à diverses sonorités associées à ces mouvements et lié à la vitesse, telle que fournie par la performance gestuelle de chacune des danseuses. Dans la pièce, à côté du corps visuel médiatisé, il y a donc une présence strictement sonore du corps : les voix et les gestes des interprètes sont captés et transférés simultanément dans l'espace de la performance et en réseau pour former ce qu'on peut nommer un duo à distance.

1.3. Le corps déhiérarchisé

Une des premières motivations pour mettre en relation le corps avec la technologie est cette aptitude du corps à se donner, à se construire et à se reconstruire dans un acte de transformation continue, là où le visible – le corps dans sa configuration anatomique actuelle – prend sa source dans une dimension invisible et immatérielle. C'est exactement dans ce passage que la kinesthésie du corps physique s'assemble électriquement par l'agencement des trois niveaux de représentation du corps de la danseuse ou des trois temporalités mises en place : le corps physique (présent), un corps médiatique (passé) et un corps virtuel (la configuration qu'il prendra dans un temps futur). Dans *La démence des anges*, en effet, la corporéité physique est ailleurs, hors de l'espace visuel, dans un autre lieu, n'importe où. La figure sur l'écran habite un espace

13. Il s'agit d'un simple micro-cravate, placé à un endroit approprié sur la danseuse (p. ex. le bout d'un doigt), qui transmet la pression exercée lors de mouvements aux logiciels MAX et MSP, via l'entrée audio d'un ordinateur, pression pouvant ensuite être chiffrée et donc utilisée en MIDI. Pour ce renseignement technique, je voudrais remercier Isabelle Choinière de m'avoir donné la possibilité de lire et consulter des documents préparatoires de la performance ainsi que les documents concernant la composition des dispositifs utilisés.

imprécisé : elle *vient* d'un lieu matériel qui n'est présent au regard du spectateur que sous forme d'un cadre-écran. Elle est une apparition. Le corps réel a disparu, il prête seulement son mouvement hors scène. Toutefois la corporéité en dehors de la scène informe, selon la reproduction de ses paramètres (gravité, poids), le mouvement des traces transposées par réseau sur l'écran d'un autre lieu physique, en marquant une autonomie de la corporéité projetée par rapport à la scène physique. Toutefois cette extension a des conséquences : elle porte à une redéfinition de la posture du corps charnel avec lequel elle entre en relation. On parle donc d'une modalité de recomposer, reconfigurer le corps, de le déhiérarchiser¹⁴. Cette redéfinition du corps est expérimentée par le retour des représentations des corps synthétiques sur le corps physique. Ce processus met en jeu une conscience particulière de l'univers corporel, une fluidité du mouvement entre l'intérieur et l'extérieur. Le corps a ainsi accès à plusieurs espaces à la fois, une stratification qui s'exprime par l'investissement tentaculaire des espaces des corps, créant une amplification et une prolifération sensorielle.

2. Deuxième mouvement : antichambres virtuelles

Installations chorégraphiques : *schème* et *schème II* de kondition pluriel

Caractéristiques : isolement de la figure, suspension

Température : refroidissement / distance

Couleurs : gradation des tonalités entre scène et architecture de lumière

Conditions de vision : dispersion de l'œil dans un environnement immersif – activation d'un regard stéréoscopique

Qualité acoustique : silence sidéral, bruit blanc – tellurique provenant de la captation du mouvement des danseuses par rapport à l'architecture du lieu

Pour aborder d'un autre point de vue la même question concernant la relation entre le corps physique *ici* – sur scène – et ses extensions *ailleurs* – dans le lieu intermédiaire de l'écran – on parlera d'un exemple concernant un environnement composé d'architecture de traces lumineuses organisées par

14. Sur la relation entre le corps et les technologies dans le travail de Corps Indice, voir le texte de la chorégraphe Isabelle Choinière, « Le partage des peaux, Réflexion d'une danseuse sur son travail avec la virtualité », *Inter, art actuel*, n° 58, automne 1993, p. 25 ; A. Martin, « The interactive choreography boom in Canada », *Ballet international / Tanz Aktuell*, n° 8/9, août 1997, p. 16. Cf. M. Suescun-Pozas, « Le corps de la danse et son interaction avec la machine », *Inter, art actuel*, n° 63, automne 1995, p. 32-35 ; I. Choinière, « Espace synthétique, chair synthétique : à la recherche d'un nouveau rapport à l'organicité », *Inter, art actuel*, n° 63, automne 1995, p. 38-40.

le déplacement du corps. Dans cette perspective, on peut signaler *schème* (2000) et *schème II* (2002) ou *Recombinant – le corps techn(o)rganique* (2004) de kondition pluriel¹⁵, formation basée à Montréal, dans lesquels le corps du performeur est matrice des architectures de lumières et des figurations projetées sur l'écran.

La pièce *schème* est la première œuvre achevée de kondition pluriel. Elle présente deux danseuses/performeuses qui interagissent avec un environnement médiatique visuel et sonore. Dans *schème*, les personnages agissent, mais aussi (télé)-agissent à distance. Le dédoublement de leur personnalité ne conserve pas intacts leurs sens et leurs proprioceptions ou leurs schèmes corporels – les images du corps –, comme nous le verrons. Cette installation chorégraphique présente quatre séquences gestuelles/médiatiques qui seront l'objet de notre analyse. Par elles, quatre visions distinctes du corps, du temps et de l'espace sont proposées. Dans chacune des séquences de la pièce est définie une manière d'aborder le corps qui est directement tributaire de l'impact grandissant de la technologie sur le système de perception¹⁶. Dans ce cadre, pour ce qui concerne *schème* et *schème II*, les mouvements des performeuses sur la scène – branchées à des capteurs situés sur leur corps – guident et organisent directement les architectures de lumière pour révéler et transformer l'invisible en visible dans une tension continue entre le corps physique et ses traces. Les spectateurs accèdent ainsi à une mosaïque de points de vue, de transparences, de couches d'images et de sons. Les corps des performeuses

15. Marie-Claude Poulin, danseuse et chorégraphe, et Martin Kusch, artiste multimédia, fondent kondition pluriel au printemps 2000 à Montréal. Marie-Claude Poulin a développé une approche personnelle au corps en développant sa recherche dans la kinoantropologie, territoire dans lequel le mouvement est analysé à partir du fonctionnement du système nerveux. Le travail de Martin Kusch est, de son côté, dédié au développement d'installations interactives combinées avec des environnements spécifiques. Leur pratique artistique est fondée sur une recherche d'indubitable valeur qui se développe autour de l'hybridation des médias, sur le procès de création de l'image électronique et sur la relation du corps avec les technologies, en redéfinissant sur un mode radical le statut de l'anatomie et de la perception ainsi que la réorganisation des dimensions spatiales de la scène. Parmi les productions plus importantes, nous nous rappelons l'installation chorégraphique *schème* (2001) et *schème II* (2002), *Recombinant – le corps techn(o)rganique* (2003-2004), *The Puppet* (2005) et *The Puppet II* (2006), ainsi que *Passage* (2007-2009), articulé autour de l'interaction du spectateur dans le déroulement de la performance; <www.konditionpluriel.org>. Je voudrais remercier Marie-Claude Poulin et Martin Kusch de m'avoir donné la possibilité de consulter les documents de la performance ainsi que les documents concernant la composition des dispositifs utilisés sur lesquels j'ai basé cette analyse.

16. Voir J. Leask, « Laboratory culture », *Dance Theater Journal*, janvier 2002.

leur apparaissent multiples ; ils se reflètent dans des extensions médiatiques. Sur ces bases, l'installation forme un réseau, une machine pour organiser le temps, qui permet à une série de degrés de présence de se manifester¹⁷.

Le *soundscape* de la performance provient de la danse et il est enregistré et manœuvré interactivement par l'intermédiation du dispositif. Les projections sont parfois fixes tandis qu'à d'autres moments, les chronomètres décalent la position sur les surfaces de l'emplacement pour créer un rythme et un dialogue articulés entre la présence du corps, l'environnement sonore, l'image virtuelle projetée et l'espace réel.

2.1. Prolongement de bras dans un monde parallèle

Dans cette séquence, on a sur scène un corps inapte ; il est en relation avec un environnement virtuel créé à partir des plans architecturaux du lieu où il se trouve. Les mouvements des bras (du squelette) et des cannes-prothèses dont la performeuse est équipée initient des directions qui se prolongent dans cet univers architectural par une navigation virtuelle réalisée en temps réel. Dans cette section, les corps qui participent à l'œuvre sont conçus comme porteurs d'espaces : les corps en mouvement, mais aussi les corps sonores, les corps lumineux – concernant soit la lumière en tant que telle, soit l'architecture des projections – et les corps/matières, éléments qui composent l'installation, sont en action. Tous ces corps-espaces sont délimités par des frontières érigées par des énergies potentielles, des lignes de forces qui définissent leurs structures propres. Ces vecteurs de force et de direction se prolongent parfois d'un corps à l'autre pendant le déroulement de la section. Si l'on suit leurs trajectoires, on peut voir leurs continuités, on peut tracer leurs diagonales, même si leurs apparences se transforment en fonction du type de corps qu'ils définissent : corps-lumière ou corps sonore par exemple.

La manifestation la plus évidente de cette approche à l'articulation du corps selon la modalité de composition adoptée par kondition pluriel se trouve dans cette première section : métaphore d'un corps handicapé, cette séquence est physiquement réalisée avec le plus de lourdeur et de paresse musculaire et avec le moins d'énergie possible. Le tronc et les bras et ce qui les articule, le squelette, ainsi que leur extension, les cannes-prothèses, sont les vecteurs ou les lignes d'énergie qui sous-tendent et définissent la structure du corps. Ils sont les vecteurs de l'extension du corps dans l'environnement.

17. On renvoie ici à ce qu'a affirmé J.-L. Weissberg : « Au-delà de l'opposition entre présent et absent, se construisent de fines graduations qui incitent à repenser la relation aussi bien lointaine qu'immédiate. » J.-L. Weissberg, *Présences à distance*, op. cit., p. 142.

Les autres éléments de ce corps, tissus et organes, sont suspendus et pendus à ces structures, créant des sortes de hamacs entre les différentes lignes de force. C'est exactement dans ce point que les technologies de captation du mouvement se greffent à cette dimension physiologique pour redonner au performeur une « nouvelle géographie » perceptive pour dilater la gestuelle potentielle et donc lui donner de nouvelles stratégies pour la composition du mouvement.

2.2. Siamoises connectées à deux espaces illusoires projetés

À un autre point dans l'exécution de la performance, les deux danseuses sont attachées entre elles par les parties du corps commun. Il y a l'espace physique d'exécution, deux performeurs et aussi deux projections des espaces illusoires, composées à partir d'images préenregistrées du lieu physique de la performance. Dans ce cadre, les deux danseuses sont connectées et liées ensemble, elles influencent et déforment le mouvement et le contenu des images projetées de l'espace d'exécution, qui lui-même change alternativement. La perception de la masse tout comme la distinction entre intérieur et extérieur ne sont plus claires. Les performeuses manipulent une des représentations virtuelles de l'espace d'action, puis le mouvement des corps en contact engendre le son. Pour réaliser ce processus de superposition et le contrôle des images par les mouvements, les danseuses portent des capteurs de mouvement bouclés sur la tête, aux jambes et aux bras. Elles envoient ces données directement à des écouteurs. Les écouteurs sont joints à un réseau d'ordinateurs dans lequel un logiciel analyse les informations reçues du mouvement et permet leur traitement sous forme de sons et d'images. Ils manipulent, entre autres, la vitesse du geste : stop, accélération, très rapide et *rewind* de chaque structure de mouvement. Ces actions provoquent un procès continu d'*editing* entre les sons et l'image à l'écran. Le *mix* entre ces images obtenues depuis les caméras *live*, avec le support d'images préenregistrées, ainsi que la projection dans l'espace, créent la continuité ou la fragmentation des dimensions tant spatiales que temporelles.

Dans *schème* l'environnement projeté est donc une reconstruction virtuelle de l'espace physique de la performance. L'architecture existante du lieu sert de surface de projection. La « peau » de l'espace devient alors une surface de réflexion pour sa représentation virtuelle. La compagnie adopte ici une approche spécifique à propos de l'articulation de l'espace : superposition d'un espace physique, matériellement présent, et d'un espace projeté. Cependant, dans tous les cas, les environnements virtuels construits sont toujours en lien étroit avec l'espace physique de la performance et en sont même souvent une extension.

2.3. Corps balbutiant dans un déplacement temporel

Dans une autre séquence de la pièce, un corps se tient droit, en équilibre périlleux, et il cherche à reconquérir l'espace perdu. Ses joints étant instables, il se décompose avec des mouvements saccadés et s'effondre au sol. Sa chute déclenche la projection des images reconstituant les moments finaux précédant l'effondrement du corps depuis divers points de vue¹⁸. Pour travailler cette section de la pièce, on a utilisé des enregistrements de la performance en temps réel comme matériau de base pour la composition des différents segments de la création. À partir de cette matière, il était possible de bâtir des liens dramaturgiques étroits entre les actions en temps réel, les actions passées et les actions à venir¹⁹. Au niveau du traitement numérique, les concepteurs ont opté, à certains moments, pour l'altération des perceptions à un niveau quasi imperceptible, pour créer un doute chez le spectateur : le moment qu'il est en train de voir à l'écran, est-il présent ou passé ? Pour obtenir cet effet, ils travaillent sur un déplacement installé entre des images en temps réel et des images rejouées avec un très léger décalage pour passer, en succession, à une superposition d'images passées et présentes. En d'autres termes, dans ce travail se compose un véritable réseau de relations temporelles, dans lesquelles les spectateurs découvrent des « antichambres virtuelles » où le présent, le passé, le réel et l'imaginaire sont confondus. On est donc face à la composition d'un véritable « prisme du temps » qui trouve dans la persistance rétinienne du spectateur le lieu de sa manifestation primaire.

2.4. Corps fixe et sans tête : physiquement ici et mentalement ailleurs

Dans cette section, une des interprètes se trouve à plat sur son estomac au sol. Elle peut agir, mais également « télé-agir » à distance. En déplaçant sa tête camouflée, elle commande la projection des images représentant une version schématique de l'espace scénique. Elle fait des mouvements avec son torse, ses jambes et sa tête alternativement pour enclencher l'architecture de lumière à l'écran et devenir ainsi disloquée. Bien que le corps soit présent sur scène, sa pensée la projette en dehors d'elle-même dans une extension qui prend corps sous forme de lignes de lumière et du son. L'espace – comme réflexion des

18. Voir, sur cet aspect, la déclaration de Martin Kusch dans l'interview diffusée à *La revanche des Nerdz*, Canal Z, octobre 2001.

19. « Le temps où l'image est produite, le temps où elle est transmise et le temps où elle est reconstituée à sa réception se condensent en une quasi-simultanéité. » Voir E. Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, Arles, Actes Sud/Jacqueline Chambon, 2007.

actions et de l'intériorité du corps, son « espace-temps mental » comme nous l'avons déjà appelé – est disloqué comme le corps physique lui-même. Dans cette séquence, on est exactement face à l'idée que le cerveau, comme matière ou substance, est un vrai « corps » et que le corps – comme la machine – peut être traversé par un système de médias pour être étendu. Le corps exposé sur scène montre ses limites objectives, ses limites physiologiques ; la technologie qu'on vient de lui appliquer devient une véritable extension de ses fonctions. En d'autres termes, le corps en action a la possibilité d'être en relation avec les instruments : le corps est ici face à un environnement technologique qui produit une réaction directement perceptible sur le mouvement du corps en action pour redéfinir sa perception et, donc, celui-ci peut être exploré dans plusieurs dimensions.

2.5. Reconfiguration du corps

Dans la composition du mouvement privilégiée par *kondition pluriel*, le système nerveux est conçu comme corps et esprit en même temps. Il est matière et matrice à la fois, il est plan et action. Il récolte l'information perceptive en provenance de l'environnement et l'achemine aux centres d'analyse dans le cerveau, puis, il envoie les messages « correctifs » d'adaptation du comportement. Dans cette perspective, c'est un processus de rétroaction.

Le système nerveux sous-tend tous les autres systèmes du corps humain et il a des propriétés plastiques extraordinaires, il est le lieu où le corps, l'esprit et l'imagination ne font qu'un. Notre travail chorégraphique se modèle sur le fonctionnement du système nerveux : il n'est pas le fruit d'un projet préalable de l'esprit, appliqué au système locomoteur ; il s'articule plutôt, là où la visualisation et l'action se rencontrent, là où « l'intention du performeur » s'actualise²⁰.

Cette « approche perceptive » est basée sur la sensation et l'adaptation. « L'intention du performeur » se bâtit donc à un niveau micro, là où son état corporel est conditionné par son environnement, là où il se positionne.

Cette attitude face au mouvement est donc caractérisée par une analyse du fonctionnement de la mécanique corporelle en termes de son anatomie (système locomoteur, ou musculosquelettique). Le système locomoteur est en relation constante avec son environnement et compose à chaque instant avec les forces physiques qui lui sont appliquées comme, en l'occurrence, la gravité. Sur le plan dynamique, les mouvements et les déplacements du corps dans l'espace sont en quelque sorte la résultante d'une chute constante vers le sol,

20. M.-C. Poulin dans la conversation réalisée avec E. Pitozzi, « Anatomies : nuove geografie della percezione », *Art'O*, n° 27, printemps 2009.

redirigée par des moments de suspension et de rebond. Une telle conception de la composition implique l'appropriation de mouvements fonctionnels ou « naturels » des différents segments corporels et leur esthétisation à travers un processus de léger « déplacement ». Ainsi, un mouvement ordinaire sera par exemple isolé, ou extrait de son contexte. Certains paramètres de ce mouvement seront modifiés : par exemple, il pourra être effectué avec une tension moindre ou plus grande qu'au naturel, avec une vitesse différente de la vitesse naturelle et il deviendra ainsi partie d'un langage artistique très articulé. Le corps est donc ici considéré dans sa globalité et dans sa dimension holistique selon laquelle, lorsqu'on « modifie » une partie du tout, le tout doit se réorganiser. Cependant, chacune des parties du corps est également considérée de manière « indépendante ».

C'est dans cette direction qu'on peut dire que – sur le plan de la composition du mouvement par rapport aux technologies – le corps se trouve complètement déplacé au-delà de ses automatismes et recomposé sur un autre plan d'articulation. On parle donc d'un corps qui – grâce à l'extension médiatisée de ses facultés – se réorganise d'un point de vue de la perception au-delà de ses limites physiques, complètement ouvertes à ses potentialités dynamiques.

3. Double articulation : ubiquité du corps connecté et retour proprioceptif

Depuis les années 1990, dans le cadre des neurosciences, on a développé une phénoménologie neurophysiologique de l'action qui est venue démontrer que la perception rétroagit sur la structure neurocognitive des réseaux cérébraux et que l'action engage la perception dans les systèmes neuromoteurs de l'articulation du geste²¹. Dans ce cadre, le vécu corporel rétroagit sur le corps vivant et le corps vivant modifie à son tour non seulement l'image du corps mais aussi le schéma corporel, le cerveau et ses fonctions ainsi que le système sensorimoteur. On est, en d'autres termes, face à un véritable « changement du point de sentir²² ». C'est avec cette affirmation que nous pouvons reprendre notre point de départ : le cerveau met en place – pour organiser l'action – des stratégies d'interaction entre la mémoire et l'espace : une stratégie kinesthésique est une mémoire d'un environnement construit par des réseaux neuronaux sans lesquels une simulation mentale de l'ordre de nos mouvements – comme nous l'avons mis en évidence auparavant à propos du

21. Voir sur ce sujet l'apport fondamental de A. Berthoz et J.-L. Petit, *Phénoménologie et physiologie de l'action*, Paris, Odile Jacob, 2006.

22. A. Berthoz, « Physiologie du changement de point de vue » dans A. Berthoz et G. Jorland (dir.), *L'empathie*, Paris, Odile Jacob, 2004, p. 251-275.

processus de *fiction* – n'est pas possible. Il ne reste donc qu'à prolonger ce processus dans un réseau médiatique pour multiplier sur scène les manifestations de la présence du corps. C'est pour ça qu'on peut affirmer que le système nerveux et le monde ne sont plus séparés. Mais, on peut pousser ce concept au-delà de ses limites et affirmer que – dans ce cadre – le système nerveux peut être aussi *étendu* pour activer des *figurations* du corps qui matérialisent ses géographies mentales. Autrement dit, le point névralgique est le suivant : les technologies en relation avec le corps ne se substituent pas au corps et ne l'augmentent pas vraiment. Dans ce contexte, le corps ne stimule pas un potentiel technologique : il est stimulé par ce potentiel²³. Il y a un changement très important du point de vue analytique, parce que dans les expériences auxquelles nous avons fait références on ne tente jamais de dépasser la limite du corps, essayant plutôt d'explorer les possibilités du mouvement, donc ses potentialités d'action et de figuration.

Avec l'introduction des technologies de captation du mouvement ou de médiatisation sur la scène, le performeur se trouve face à une bifurcation : concentrer son attention sur le seul niveau « proprioceptif » – données provenant de l'activation des sens –, ou bien canaliser l'attention sur le niveau « extéroceptif », données extérieures rendues sous forme sonore et d'images²⁴. Ces signaux, de retour vers le corps de l'interprète, lui redonnent une dimension sensorielle complexe utile pour élaborer un nouveau projet de mouvement, pour alimenter la potentialité et intervenir sur les espaces-temps mentaux afin de renouveler la *forme* du corps et, donc, la qualité de ses postures : « étendre le réseau mental comme un grand système nerveux », a bien dit de Kerckhove²⁵. Sur cette ligne, dans un contexte de réseau, nous avons toujours une relation proprioceptive avec notre corps, comme point de départ de la composition du mouvement. Cette question de tensions et de retour du mouvement, donc de *feedback*, amène à réorganiser autrement la perception du performeur, sa proprioception²⁶. On parle ici d'une modalité de réorganisation du corps selon une stratégie en trois étapes :

- production d'une dimension *proprioceptive* à travers l'articulation des sens par rapport à l'environnement ;

23. S. Broadhurst, *Digital Practices*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2007 ; S. Dixon, *Digital Performance*, Cambridge, MIT Press, 2007.

24. Cf. P. Kuypers, « Des trous noirs : un entretien avec Hubert Godard », *op. cit.*, p. 74.

25. D. de Kerckhove et L. Poissant, *L'art branché*, Montréal, Université du Québec à Montréal Toronto, TVOntario, 1994. Cf. D. de Kerckhove, *The Skin of Culture*, Toronto, Somerville House, 1995.

26. S. Broadhurst, *Digital Practices*, *op. cit.*, p. 47.

- extension de la proprioception dans le réseau numérique : ce qu'on a appelé *extéroception* ;
- retour du mouvement sous forme de données numériques : *feedback* qui porte à une reconfiguration de la perception et à un nouveau degré de composition du mouvement.

Dans ce processus – qui est composé sur un modèle à circuit –, le corps est soumis à une forme de respiration, comme une dilatation/contraction de ses fonctions sensorielles qui modifient à leur tour sa forme et sa composition. En d'autres termes, le performeur, selon ce modèle, a accès à une série de données de plus en plus complexes sur son corps. Sa forme se modifie radicalement, son mouvement se renouvelle. Dans ce schéma, le retour du corps dans l'expérience de l'extension s'accompagne d'une redéfinition de la kinesthésie pour réinventer un autre milieu perceptif. Donc la relation à la technologie prend justement son sens là où le corps se déhiérarchise, car il rediscute avec le sensible, avec le sens, et il renouvelle la relation sensorielle pour aboutir à d'autres états de matérialité²⁷.

C'est exactement dans ce point qu'on peut introduire une théorie de la double articulation concernant la relation entre le corps physique et ses extensions. Ça signifie porter la réflexion sur un autre plan : articuler un double processus présent sur la scène qui porte à considérer la production d'un *ici* étendu dans un *ailleurs* – sous forme d'un lieu/espace ambigu et indéfini – et, vice-versa, porter l'*ailleurs* dans le domaine de l'*ici*, sur scène, sous forme d'image ou de son. Ce double processus est bien évident dans la multiplication des présences du corps médiatisé à l'écran comme dans *La démence des Anges* d'Isabelle Choinière ou dans les architectures virtuelles contrôlées par le mouvement des danseuses dans *schème de kondition pluriel*²⁸.

Dans ces œuvres, le corps est soumis à un principe de transformation continue de ses aspects, il est pris dans un *devenir*. Devenir c'est – comme l'ont souligné Deleuze et Guattari –, à partir de la forme que nous avons, du processus de subjectivation que nous sommes, des segments et des organes que nous avons et des fonctions que nous développons, prendre des détails entre lesquels instaurer des agencements, des rapports de mouvement et de repos, de vitesse et de lenteur, le plus près possible de ce que nous sommes en

27. Voir L. Poissant (dir.), *Interfaces et sensorialité*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2003. Voir aussi, sur ce sujet spécifique, B. Andrieu, « Soigner par l'image tactile virtuelle : une modification biotechnologique de soi-même », dans J.M. Lachaud et O. Lussac (dir.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 239.

28. On est, en d'autres termes, face à des connexions invisibles entre leurs aspects ; ces connexions font de la scène un champ magnétique, où les différents composants qui se disposent entrent en relation active entre eux.

train de devenir²⁹. Cela veut dire passer la limite du corps, tracer une ligne, arriver à un continuum d'intensités autonomes pour dissoudre les formes, les significations, bref: déhiérarchiser le corps³⁰.

Dans les différentes manifestations de ces corps, les performeurs sont liés à eux-mêmes doublement, par l'orientation donnée aux paramètres de programmation et les indications données par le dispositif de la performance. Les performeurs connectent leurs intentions, leurs attentes et leurs remaniements qui découlent du jeu chorégraphique et scénique. Ils ne se posent pas la question de savoir où ils se trouvent: scène réelle, scène médiatisée. Il s'agit d'autres choses qui se jouent dans ces interrelations scéniques. Les performeurs questionnent plutôt leurs actes et par là même les expérimentent, les reformulent au contact des déroulements du geste avec la scène, avec une extériorité du regard qui voyage et bascule entre faire et voir faire – à travers le retour du geste sous forme d'image ou de son – ou *imaginer* le faire. Il ne s'agit pas non plus d'être dans l'un ou l'autre état, dans l'une au l'autre condition corporelle, mais plutôt dans les deux à la fois, sans distinction, dans cet état de coprésence – dans le passage entre l'un et l'autre –, là où il y a déplacement: dans un *ici* qui est (devient) *ailleurs*, et un *ailleurs* qui est (devient) *ici*. L'entre-deux-états est ce que le performeur partage et rassemble par ce désir de jeu d'allers-retours entre *les mondes*, de *feedbacks* réversibles entre le corps et le média, mais également entre le *corps immatériel* à l'écran et l'autonomie potentielle d'un dispositif médiatique préprogrammé. C'est cette coprésence d'états qui combinent les possibilités et les choix vers une orientation des conditions perceptuelles que les corps en action expérimentent: les corps créent des liens avec le dispositif de programmation de l'image et du son, ils programment leurs propres statuts d'existence sur scène. Une certaine ubiquité est donc en action dans ces relations entre médias. Le corps est lui-même un des médias; en tant que corps, il explore des degrés de présence de son image en plusieurs « lieux » et de la sonorité qu'il produit dans plusieurs endroits à la fois.

29. Voir G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, Paris, Minuit, 1980, p. 334.

30. Donc il ne s'agit pas de déréalisation, mais de s'étendre dans les facultés imaginatives de l'anatomie pour se redéfinir autrement. Ce processus d'agencement entre le corps et les technologies nous indique quelque chose sur l'anatomie conçue comme système opérationnel. Dans ce cadre, l'anatomie est le principe qui détermine le mouvement au-delà de la coïncidence avec les limites du corps; ce point fait de l'anatomie un survol: elle connecte tous les points du corps – tous ses segments – mais elle n'appartient à aucun d'eux. C'est une ligne qui trace un diagramme comme dans une constellation. Déterminer les points de nouveau, tracer de nouvelles lignes d'articulation entre les points-lumières-étoiles, multiplier les agencements, déterminer un champ magnétique: cela est le *cosmos* comme anatomie. Faire l'anatomie c'est alors devenir constellation du corps, intersection de ses points.

3.1. Un espace «entre»: notes pour une phénoménologie du lieu atypique

Du lieu – a bien écrit Anne Cauquelin –, on connaît qu'il est racine, attache, enracinement. Et encore limite, circonscription, territoire³¹.

Nous sommes donc face à deux macrocatégories spatiales auxquelles nous faisons référence et qui, en principe, sont en opposition :

- le *topos* : espace géométrique et mesurable ; un espace commun à tous les types d'interventions définies par leur structure et topologie ;
- le *lieu* : espace de sens défini à partir d'une série d'interventions de caractère modificatif, l'espace intime, produit par le mouvement du performeur.

Selon ce schéma – et sur la base des réflexions faites auparavant – le *lieu* se détermine à partir d'une série d'interventions sur le plan dramaturgie et de compositions, qui modifient le *topos*. Ce processus est fondé sur deux opérations : la *simultanéité* et la *multiplication* des dimensions temporelles.

La simultanéité et la multiplication de domaines temporels se caractérisent donc comme le plus important apport induit par l'intervention des technologies sur l'espace scénique. La simultanéité d'espaces différents – comme dans les œuvres citées – produit des structures temporelles multiples ; elle met en relation le temps du mouvement du corps avec le temps produit par les technologies employées. La simultanéité, grâce à l'incertitude de savoir si une image ou un son est produit dans l'instant, retransmis en direct ou en différé, rend parfaitement perceptible que le temps – comme tel, c'est-à-dire homogène – s'est disloqué au profit de temporalité multiples.

Donc, dans un schème de perception en temps réel, tel que nous l'avons esquissé, une perspective spatiale – de lieu à lieu – n'a plus *lieu* d'être. *L'ici* et *l'ailleurs* sont confondus, la distance abolie. Sur scène, le performeur (mais aussi le spectateur) voient et sentent en temps rapproché ; le regard, au lieu d'être en suspension, en attente, est comblé avec une pluralité de manifestations spatiales. Le lieu géométrique de la performance – le *topos* – est mis en abyme, entre guillemets, superposé à d'autres manifestations d'espace. Il ne coïncide plus avec l'œil qui l'observe. Nous sommes donc dans une nouvelle configuration de l'espace et, en même temps, dans une redéfinition de l'espace partagé avec le spectateur.

31. A. Cauquelin, *Fréquenter les incorporels*, Paris, Presses universitaires de France, 2006, p. 106.

Ce qui doit être perçu, ce n'est plus seulement l'espace physique, mais aussi – et d'une façon plus articulée – la superposition d'espaces matériels et immatériels, des enclaves imaginaires faites d'architectures de la perception projetées là où les spectateurs prennent place.

3.2. Figures du temps

Ce que je voudrais mettre en évidence ici, pour conclure, c'est que le point de convergence entre les œuvres que nous avons prises en considération est un travail sur un matériau très particulier : *le temps*³². Le temps est ici une tension entre les choses qui fait surgir la présence du corps physique par rapport au corps « à distance » sous forme de traces sonore et lumineuse. Et ce travail est très lié à la présence comme tension perceptible, processus de transformation qui mène *du temps des formes aux formes du temps*³³. Dans ce contexte, la présence physique ou à distance est une atmosphère qui peut « incendier » l'air : elle met en résonance les choses pour produire un effet d'écho entre la scène et les corps plongés dans le dispositif. Entrer dans cette atmosphère signifie pénétrer dans une autre densité temporelle, dans un processus de transformation qui mène d'une culture des objets à une culture des flux où les choses ne s'opposent pas entre elles, mais sont coextensives les unes aux autres dans un même mouvement qui prend forme par degrés, face aux spectateurs.

Voici donc une reformulation radicale de la perspective actuelle pour ce qui concerne la dimension de l'espace-temps de la scène performative numérique : lieu et temps pour le dispositif électronique – selon ce que nous avons mis en évidence – prennent corps seulement dans certaines circonstances, seulement sous forme d'une sollicitation, bref d'une activation. Et cette activation est donnée – sur la scène que nous avons analysée – par l'action du corps et par l'extension de ses facultés, de ses propriétés. En autres termes, pour être activés, lieu et temps ont besoin d'être *touchés*.

Alors, pour localiser et reconnaître les tensions entre la présence physique et ses extensions médiatisées, pour habiter la distance entre l'extension d'un *ici* qui devient un *ailleurs* et, vice-versa, la manifestation d'un *ailleurs* dans l'*ici* de la scène – il ne suffit pas de regarder ou écouter. C'est comme si la scène technologique, du côté du spectateur, l'invitait à redoubler le processus de reconfiguration perceptive activé du performeur et – par conséquent – à réorganiser autrement sa propre perception sur la base d'un processus d'empathie

32. Sur la question du temps dans les arts médiatiques, voir le livre d'E. Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, op. cit.

33. C. Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, Paris, Galilée, 2003.

élargi : passer d'une modalité qui procède par formes à une autre qui concerne les intensités³⁴. Percevoir l'intensité qui sous-tend les gradations de présence signifie accoster l'invisible d'un côté et l'inaudible de l'autre ; ou mieux, creuser la vue et l'ouïe pour les recomposer sous de formes nouvelles, dans une nouvelle géographie de la perception³⁵.

34. Cf. C. Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, op. cit. Cf. ensuite E. Pitozzi, « L'impermanente trasparenza del tempo : conversation avec C. Buci-Glucksmann », *Art'O*, n° 20, printemps 2006, p. 34-40. Voir aussi A. Cauquelin, *Fréquenter les incorporels*, op. cit.

35. Cf. Caroline A. Jones (dir.), *Sensorium : Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Boston, MIT Press, 2006.