

Interférences.**Une plateforme pour les nouvelles émergences de la scène actuelle.**

par Enrico Pitozzi

Chapitres :

0	Introduction	Page 2
1	Actuel	4
2	Anatomie	6
3	Corps	8
4	Effet	17
5	Fiction	20
6	Mouvement	23
7	Potentiel	27
8	Présence	28
9	Réel	31
10	Virtuel	32

Interférences

Une plateforme pour les nouvelles émergences de la scène actuelle

par Enrico Pitozzi

0. Intro

Le projet *Interférences* prévoit l'organisation d'une plateforme qui se compose sur trois niveaux, trois différents plans d'articulation en connexion et en redéfinition constantes entre eux.

D'un point de vue méthodologique, les notions présentées dans la section *nœuds* sont tirées après avoir analysé un nombre important d'œuvres de la scène actuelle dont l'écho sera présenté dans les sections *radiances* et *archives/tangentes*. Chaque section ne doit pas être considérée comme une explication des suivantes, mais comme une forme de laquelle tirer des liens inédits pour composer des résonances. Il s'agit d'explorer les liens et les relations souterraines qui bougent au-dessous de la scène actuelle pour leur donner une forme, une manifestation possible.

On n'explique pas, on trace une sismographie.

Cela signifie que la définition d'une notion théorique ne précède pas l'analyse des œuvres, mais émerge à partir d'une série de considérations interconnectées, élaborées en regardant la scène et en analysant ses pratiques.

Système de renvoi adopté dans les textes :

- (☒ Renvoi interne au lexique)
- (☒ Renvoi matériaux vidéo)
- (☒ Renvoi entretiens)

I. Première section : *Nœuds*

Cette section présente un regroupement de notions conceptuellement interreliées qui répondent à une problématique singulière concernant la recherche d'un lexique adaptable – sur le plan de la réflexion et de la formation des moyens analytiques – aux émergences et questions soulevées par les modalités de composition contemporaines sur scène. Donc la notion condense les traits théoriques qui émergent des œuvres.

L'angle d'exploration de ce lexique prend comme point de départ la question de la présence. Autrement dit, on privilégie cette perspective sans pour autant se limiter à cette dimension.

Actuel ———> processus d'actualisation
 Anatomie
 Corps - corporéité
 Effet
 Fiction
 Mouvement
 Potentiel
 Présence
 Réel
 Virtuel ———> processus de virtualisation

Chaque notion est composée :

- D'une définition lexicale et étymologique;
- De ses déclinaisons possibles sur scène;
- D'un système interne de renvoi qui témoigne des relations, soit sur le plan des intersections entre différentes disciplines, soit sur le plan des relations avec d'autres notions strictement interreliées.

Note : Le projet est un *work in progress*; bien évidemment la liste de notion doit être élargie. Chaque notion doit être enrichie d'autres contributions en ajoutant une nouvelle dimension de sens, un angle différent ou une perspective additionnelle. Le but est de considérer chaque notion comme un prisme composé de différentes facettes qui renvoie à diverses pratiques de composition de la scène dans le sens plus large et inclusif possible.

II. Deuxième section : *Radiances*

Cette section présente des contributions individuelles – sous forme d'entretiens limité aux sujets ou aspects interrogés, ou sous forme de brèves déclarations ou de notes d'artistes – incarnant la théorie ou la pratique de la recherche création. Ces interventions alimentent les notions individuées de la section précédente, composant ainsi un réseau de connexions à un niveau profond entre la dimension théorique et les aspects pratiques de la scène actuelle.

III. Troisième section : *Archives/Tangentés*

Dans cette section, l'on archivera des extraits des œuvres scéniques tirés de notre domaine de recherche en relation avec les aspects mis en évidence auparavant.

Les œuvres frayent leurs propres chemins et résonnent dans leurs divergences dans une variété de modes différents. Elles créent ainsi une série de tensions au niveau du réseau tracé et manifestent du large spectre de la composition actuelle et de ses connexions avec d'autres domaines artistiques comme les arts visuels, médiatiques ou sonores. Prises ensembles, elles suggèrent des connexions potentielles, les unes avec les autres, ainsi qu'avec les autres sections *nœuds* et *radiances*.

Dans cette section, l'on prendra aussi en considération les différents aspects sonores de la scène.

ACTUEL

0. Définition

Dérivation du latin *acis*. Action, impulse; par extension, désigne ce qui est en acte, qui se produit, qui existe au moment présent (présent absolu ou relatif). Qui existe pleinement au moment où se place l'énoncé. Qui se réalise ou est réalisé, en passant de la *puissance* (∏ **virtuel**) à l'acte.

C'est à travers la mise en forme que l'actuel *répond* au *virtuel* : l'actuel est une configuration déterminée de ce qui est *virtuel*. Dans ce schéma l'actuel, ainsi que le virtuel, forme une partie du réel (∏ **réel**).

0.1. Interpositions des champs

Mais, tant que ces éléments ne se dégageront pas avec une netteté parfaite, on ne pourra pas dire qu'ils étaient entièrement réalisés, et, dès que la conscience en aura la perception distincte, l'état psychique qui résulte de leur synthèse aura par là même changé. Mais rien ne change à l'aspect total d'un corps, de quelque manière que la pensée le décompose, parce que ces diverses décompositions, ainsi qu'une infinité d'autres, sont déjà visibles dans l'image, quoique non réalisées : cette aperception actuelle, et non pas seulement virtuelle, de subdivision dans l'indivisé est précisément ce que nous appelons objectivité.

H. Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, 1889, p. 73.

Comme l'univers dans son ensemble, comme chaque être conscient pris à part, l'organisme qui vit est chose qui dure. Son passé se prolonge tout entier dans son présent, y demeure actuel et agissant.

H. Bergson, *L'Évolution créatrice*, 1907, p. 15.

I. Déclinaison de l'actuel sur la scène

L'actuel sur scène est ce qui se manifeste : soit une image, un son ou un mouvement directement perceptibles aux sens du spectateur.

Entre les composantes de la scène, qui organise le dispositif, comme le son et la lumière ou encore les objets, le corps (∏ **corps**) est sujet à ce processus de manifestations [cf. le travail de Barberio Corsetti/Studio Azzurro *la camera astratta* (1987) ou *Memorandum* (2000) de Dumb Type ou encore le travail de Romeo Castellucci pour *Cesena#01* (2001) de la Tragedia Endogonidia].

Dans ce schéma, si on regarde la scène contemporaine, l'actuel ne coïncide pas avec le réel (∏ **réel**), il est une partie du réel, sa partie manifeste.

Le processus de formation de l'actuel est l'*actualisation* : Ce qui n'est pas, elle l'affirme et le met en pratique pour qu'il soit; l'acte devient ainsi une manifestation du *potentiel* dans le réel, une modalité pour donner forme, consistance matérielle à une puissance, à une virtualité (∏ **virtuel**).

Cela signifie que d'une dimension virtuelle – donc en puissance – on passe à une forme perceptible sur scène : un son qui arrive, un geste ou une image qui se déclenche [cf. Saburo Teshigawara dans *Absolute Zero* (2002), Dumb Type avec *Memorandum* (2000), Klaus Obermaier avec *Apparition* (2004) ou Ginette Laurin avec *Traccia* (2004), entre autres].

L'actualisation est le processus de création d'une forme, donc la canalisation d'une énergie – à partir d'une configuration dynamique des intensités (∏ **potentiel**). En physique, en parlant notamment d'une énergie, parce qu'actualisée, elle agit présentement. L'énergie est dite *actuelle* lorsqu'elle est en action au moment considéré (en action, donc elle a une direction et une finalité).

La composition du mouvement (∏ **mouvement, corps**) pour la scène, notamment dans la technique

de l'acteur ou la composition d'un geste chorégraphique, est une forme d'actualisation d'une dimension potentielle (Π **virtuel, fiction**). Cela signifie que la dimension actuelle d'un geste – ce qu'on perçoit en tant que spectateur – est la manifestation visible d'un processus qui a son point de départ dans une dimension cachée à la perception du spectateur, une dimension qu'on dit potentielle, mais qui est déjà dans les possibilités du corps (Π **corps**);

Dans ce cadre, la manifestation d'un corps de synthèse à l'écran n'est pas une reproduction, mais une forme d'actualisation d'une autre présence (Π **présence**) placée ailleurs : un corps physique qui occupe un autre espace-temps par rapport à l'écran [cf. le travail *schème II* (2002) de Kondition Pluriel ou *la démence des anges* (2002) d'Isabelle Choinière].

Du point de vue de la réception, on peut parler d'une forme d'actualisation qui concerne le spectateur : un mouvement ou un son – ou un éclairage – s'actualise, se manifeste, dépose une trace, au niveau de la perception du spectateur en s'actualisant en lui sous forme d'effets (Π **effet**).

Le processus inverse de l'actualisation est la virtualisation (Π **virtuel**).

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Pour les références étymologiques : <http://www.cnrtl.fr/>

H. Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, PUF, 2007 [1889].

G. Deleuze, "L'actuel et le virtuel", in G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996 [1977]

G. Gaston-Granger, *le probable, le possible, le virtuel*, Paris, Odile Jacob, 1995.

P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, éditions La Découverte, 1995

E. Pitozzi, *Étendre la peau. Scène, perception, dispositifs technologiques*, in Louise Poissant e Pierre Tremblay (sous la direction de), *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2010.

P. Quéau, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seysses, Éditions Champ Vallon - INA, 1993.

J-L. Weissberg, "Le concept réel/virtuel", in *Chemins du virtuel*, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 60.

ANATOMIE

0. Définition

a)- Dérivation du grec ανατομή, *anatomè* = "dissection"; composé par ανά, *anà* = à travers, vers le haut, et τέμνω, *tèmnō* = incision.

b)- Mais aussi « étude de la structure des organes par leur dissection »; 2. par extension 2^e moitié xv^e siècle « squelette ». Emprunté au bas latin *anatomia* attesté au sens de « dissection ».

c)- Aussi *Planche, table d'anatomie*. Image, représentation d'une pièce ou d'une préparation d'anatomie. Donc, dissection d'un corps organisé en vue d'en étudier la structure : *Amphithéâtre d'anatomie, leçon d'anatomie*.

d)- Anatomie aussi comme science qui a pour objet l'étude de la structure et de la morphologie des êtres vivants et en particulier de l'homme : ce qui est saisi ou connu par la dissection.

0.1. Interpositions des champs

« Les mouvements qu'ils soient internes ou externes découlent de la conformation et de la disposition des organes [...] la notion anatomique éclaire la fonction physiologique ». Marey, *Le mouvement*, p. 22.

I. Déclinaisons de l'anatomie sur scène

Pour pousser plus loin la dialectique interne entre le corps et le mouvement, il est alors nécessaire de reformuler une notion déterminante : l'anatomie.

Il faut partir de l'étymologie. Le terme vient du grec *ana* (vers l'haut) e *tomé* (incision) : incision orientée. L'anatomie renvoie à une stratégie pour ouvrir le corps; on peut donc affirmer – peut-être en forçant un peu l'interprétation – que l'anatomie interroge les directions des forces, les vecteurs du corps. L'anatomie est alors l'opération qui permet au corps d'être au monde; un mode d'être, une modalité d'ouvrir et de conduire le corps (penser aux amphithéâtres anatomiques).

L'anatomie est alors, sur scène, une stratégie opératoire pour considérer le mouvement dans son autonomie, au-delà des automatismes du corps (Π **mouvement, corps**).

Elle s'appuie sur une stratégie de décomposition et de réorganisation du concept du corps (Π **corps**). Le corps décomposé nécessite un niveau supplémentaire de réorganisation : Artaud dans le *corps-sans-organes* demande une intervention sur l'anatomie pour refaire le corps.

Dans le cadre de la scène actuelle, le corps en mouvement devient alors un réseau de circulation composé de souplesse et d'accélération, d'agencements de vecteurs, des rapports de vitesse et de lenteur entre les segments qui le composent [cf. *solo* (1997) et *Suspense* (2008) de William Forsythe, ou *Infant c'est destroy* (1991) et *Amelia* (2006) d'Édouard Lock/La La La Human Steps entre autres].

Si cette opération concerne et organise le corps sur le plan physique, on doit vérifier si le même processus est possible sur le plan du corps de synthèse [Merce Cunningham *Biped* (1999) ou *Miroirs* (2007) de Chimin Hsieh.].

En autres termes, avec le concept d'anatomie, on affirme que dans la composition du mouvement – physique, mais aussi numérique – les segments du corps sont pensés comme indépendants et mobiles, dans une relation dynamique qui implique une décentralisation des points de départ du mouvement et donc une redéfinition de l'équilibre et de son axe gravitaire. Il n'y a plus un centre du corps; on a décentré l'origine des événements et définitivement perdu tous les centres. Bouger est alors une question posée aux vertèbres : faire du corps une carte, une cartographie, un diagramme; tracer des lignes à vitesses variables pour connecter toutes ses extrémités et toutes ses périphéries. (**mouvement**) Le point de départ du mouvement n'est plus le centre du corps, mais possiblement l'une de ses extrémités, de ses périphéries : coudes, oreilles, mains, hanches [voir, entre autres, William Forsythe *solo* (1997) ou *Improvisation Technologies* (1999-2003)]. C'est, en d'autres termes, un exercice pour multiplier l'espace autour de soi. L'unité de mesure devient une unité de variation complexe. C'est par ce point que la pensée chorégraphique se change en pratique épistémologique.

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Pour les références étymologiques : <http://www.cnrtl.fr/>

F. Cambria, *Far danzare l'anatomia. Itinerari del corpo simbolico in Antonin Artaud*, Pisa, ETS, 2007.

W. Forsythe, *Improvisation technologies*, Karlsruhe, ZKM, 1999-2002.

W. Forsythe, *Suspense*, Zürich, jrp ringier, 2008.

A. Menicacci, E. Quinz, *Conversation avec Hubert Godard*, dans "Quant à la danse", n° 2, juin 2005

L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, 1997.

L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine...la suite*, Bruxelles, Contredanse, 2008.

É.J., Marey, *le mouvement*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 2002.

Pitozzi, *Étendre la peau. Scène, perception, dispositifs technologiques*, in Louise Poissant e Pierre Tremblay (sous la direction de), *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2010.

E. Pitozzi, *Anatomies: nuove geografie della percezione*, in Art'O, n. 27, printemps 2009.

E. Pitozzi, *Spectra. Il movimento per Cindy Van Acker / Spectra. The movement for Cindy Van Acker*, digimag 53, avril 2010.

Spinoza, *Éthique*, Paris, Gallimard, 2007.

CORPS / CORPORÉITÉ

0. Définitions

Corps

Dérivation du grec σῶμα, -ατος, τὸ [soma], mais aussi σκήνος, -ους, τὸ [skenos] et δέμας, τὸ [demas] puis du latin *corpus*, forme, image.

Ensemble des parties matérielles constituant l'organisme, siège des fonctions physiologiques et, chez les êtres animés, siège de la vie animale.

Chez les stoïciens, la notion de corps est liée à toutes les choses existantes.

Corporéité

Emprunt au latin médiéval. *Corporeitas*, lui-même dérivé du latin classique *corporeus* « qui appartient au corps » et « qui a un corps »; emprunt au latin chrétien *corporalitas*, attesté à partir du III^e s. « nature corporelle, matérialité »,

Caractère de ce qui est corporel, de ce qui a un corps humain, de ce qui est un corps matériel.

Le mot *corporéité* (...), insiste sur le caractère propre de la constitution corporelle de l'homme; la notion de *corporéité*, à la différence de celle de *corps*, veut expressément nous faire dépasser la discussion classique de la notion, inséparable de la problématique du rapport du corps et de l'âme, et mettre en valeur le caractère du *corps phénoménique*.

0.1. Interpositions des champs

Spinoza :

« Les corps se distinguent entre eux sous le rapport du mouvement et du repos, de la rapidité et de la lenteur, et non sous le rapport de substance »

Éthique : Proposition XIII, Axiome II, Lemme I

« Un corps en mouvement ou en repos a dû être déterminé au mouvement ou au repos par un autre corps, qui lui aussi a été déterminé au mouvement ou au repos par un autre, et celui-ci à son tour par un autre, et ainsi à l'infini. »

Éthique : Proposition XIII, Axiome II, Lemme III

I. Déclinaison du corps sur scène

Ainsi la notion du corps – comme celle de présence (**☒ présence**) – ne concerne pas seulement le corps physique, mais s'étend à une série des manifestations scéniques qui concernent les sons, la lumière et les objets. Ceux-ci sont des corps au sens qu'ils ont une masse, un volume.

Si on concentre notre réflexion autour du corps physique, l'intervention sur la dimension corporelle et sur le geste (**Π geste, mouvement**), l'idée de corps qui en dérive, ce qui définit l'espace de la scène, alors le geste et le mouvement sont les deux points de référence, les deux axes autour desquels tourne l'architecture d'une composition scénique.

Toutefois, le théâtre du XXe siècle a été marqué par l'urgence de redéfinition, tant pratique que théorique, du concept de corps en faveur du concept de corporéité, même si ensuite, dans le débat actuel, les caractéristiques de la corporéité qu'ici nous allons délinéer, semblent être réabsorbées presque entièrement dans le terme-concept du corps.

Nous parcourons brièvement ces étapes de la conception de corps (et du corps scénique) que les maîtres de la scène du XXe siècle ont contribué à redéfinir, en traçant les liens qui unissent les deux termes, jusqu'à nos jours.

La conception du corps à laquelle les réformateurs de la scène s'opposaient – en premier lieu on pense à des figures comme Appia et Craig, en passant par Copeau et la vision radicale d'Artaud qui, comme nous le verrons, représente le point le plus articulé dans la conception de la redéfinition du corps - ressentait fortement une dimension métaphysique qui a fait du corps le support ontologique, et le modèle politique, d'une vision ordonnée du monde.

Le corps symbolique renvoie à une vision de l'organicité universelle que les réformateurs de la scène contestent en redécouvrant un corps concret, matériel.

Le point principal de cette *redécouverte du corps* - qui devient une véritable redécouverte du corps sensible - passe principalement – et l'on en verra les connexions – par un intérêt à caractère scientifique, spécifiquement pour l'étude de la physiologie et, donc, du mouvement.

Pour reprendre une affirmation du physiologiste français du XIXe siècle, Étienne-Jules Marey, on ne tente pas d'étudier le *corps en mouvement*, mais le *mouvement dans le corps*.

Cela change radicalement le point de vue du regardeur et cette *redécouverte du corps* qui, dans ce cadre, devient une véritable redécouverte du mouvement dans le corps.

D'ailleurs, cet aspect de la question est bien présent et clair chez les réformateurs de la scène. Craig, en ce sens, renvoie à la marionnette comme modèle pour l'acteur.

La marionnette – selon l'analyse kleinienne – est caractérisée par une coïncidence entre le centre de la pesanteur et le centre du mouvement (la marionnette n'est pas assujettie à la gravitation parce qu'elle n'est pas directement en lien avec le sol), elle désigne alors une dynamique *pure* là où, par contre, le mouvement dans le corps humain est toujours assujetti à la force de gravitation. Toutefois, ces deux dimensions ne sont pas opposées et elles ont trouvé – dans la praxis et la théorie théâtrale – un point de convergence qui concerne la déhiérarchisation du corps. Des exemples dans cette direction sont fournis par Appia ou Craig jusqu'au Kantor, mais aussi par Schlemmer (Bauhaus) ou par Rudolf Laban. La gravitation n'est plus considérée comme une limite pour le mouvement, mais, bien au contraire, comme une stratégie pour déconstruire l'image du corps (sa forme) et porter le mouvement au premier plan.

Déhiérarchiser le corps signifie le faire sortir de ses automatismes, mais pour pouvoir le faire, le corps doit être connu de l'intérieur, donc analysé dans sa dimension plus intime : le mouvement. Il s'agit donc de connaître le corps pour pouvoir en faire varier le mouvement.

C'est dans ce contexte que devient fondamental l'apport de la physiologie.

Pour étudier le mouvement dans le corps, Etienne-Jules Marey a dû le sectionner, segmenter chaque partie du mouvement pour pouvoir le connaître de l'intérieur.

Toutefois – on trace ici consciemment une piste encore à explorer – nous pouvons supposer une continuité parmi les analyses du mouvement dans le corps en physiologie et la redécouverte du corps sur la scène. Ceci signifie que l'intérêt porté au mouvement dans le corps est, de la fin de 1800 jusqu'à nos jours, objet d'une transversalité disciplinaire qui touche la scène même. Un

exemple éclatant de cette transversalité d'influences pouvant se tracer, dans le champ des études physiologiques, se trouve dans les expériences de Marey en France, adoptées en Allemagne par Wilhelm Braume et Huit Fischer (1985) et reprises ensuite en Union Soviétique, autour de 1920, à l'Institut Gastjeff de Mouche.

C'est précisément à Moscou que Nikolaj Bernstein, dans les années 1920, utilise le terme *Biomécanique* pour décrire ses études au sujet du mouvement et, successivement, qu'il développe ses hypothèses sur le fonctionnement prédictif du cerveau, aujourd'hui illustrées en neurophysiologie par Alain Berthoz.

Il existe une proximité évidente entre la vision de Bernstein et celle de Mejerchol'd. Ces deux perspectives, pour le dire brièvement, ont comme objectif l'analyse du *mouvement dans le corps*, non pas du *corps en mouvement*.

Sur le plan méthodologique, il s'agit de renverser le plan de lecture pour analyser ces passages du point de vue interne et non seulement du point de vue de la forme. Ainsi, la biomécanique de Mejerchol'd n'est pas seulement en relation avec le taylorisme, mais, de façon encore plus articulée et profonde, est en lien avec un processus bien connu concernant une vision du corps de l'intérieur, pour ainsi dire, de la forme : du point de vue de ses intensités.

Pour Mejerchol'd, en particulier, la recomposition des segments de mouvement à l'intérieur d'une vision générale du corps dictera, en premier lieu, l'exigence de rendre au corps une forme scénique, donc une *seconde nature* fondée, basée sur la connaissance « exacte » de la dimension physiologique, donc interne. C'est sur cet aspect que repose la relation, féconde pour tout le XXe siècle, de la relation corps-machine. Toutefois, cette relation doit être vue de l'intérieur, du point de vue de la mécanique interne du corps. Ce qui compte, au-delà des différences, c'est que les processus disciplinaires ne changent pas : fractionner le mouvement dans le corps pour en étudier toutes ses articulations.

Ce qui change, par contre, est l'objectif. La physiologie étudie le mouvement dans le corps pour en comprendre le fonctionnement ; les réformateurs de la scène théâtrale et chorégraphique étudient le mouvement dans le corps pour refaire – littéralement – le corps, en explorer les potentialités au-delà des automatismes qui, en d'autres termes, deviennent répétitions du même schéma.

Clairement, cette véritable décomposition du corps nécessite un niveau supplémentaire de réassemblage qui passe - évidemment - par une nouvelle conscience du corps (et de sa forme). Donc, encore une fois, connaître pour avoir la possibilité de varier.

Toutefois, cet aspect constitue seulement l'effet visible d'un processus qui se place en amont et qui possède, dans le mouvement, et non pas dans le corps, son objet principal d'interrogation : la redécouverte du corps dans le XXe siècle. Cette redécouverte est, dans sa complexité, un effet de l'intérêt que les réformateurs portent envers la scène et l'étude du mouvement. Pour refaire le corps, il est nécessaire d'en repenser la mécanique – dans le sens physiologique du terme – en intervenant sur le mouvement.

Ainsi, à la vision faussement organique du corps on impose la nécessité et l'urgence d'en délinéer et approfondir les différents états. Caractérisés par la posture, les aptitudes, gestes et mouvements (**☒ geste, mouvement**), ces états doivent être confrontés à toutes les dimensions à l'œuvre dans le corps.

En ce sens, on peut parler d'une corporéité renvoyant à une expérience singulière. Il est nécessaire de suivre le passage de l'automatisme - principe opérationnel du corps - à l'anatomie (☒ **anatomie**) comme dimensions matérielle et opérationnelle de la corporéité.

Penser la corporéité à partir de ses différents états signifie donc la penser comme énoncé - ou un mode singulier d'énonciation - qui met en circulation un réseau complexe de relations qui se joue au niveau de l'expérience vécue et se détermine en relation avec l'environnement extérieur. Cette approche phénoménologique des états du corps, que la scène a élaborée à partir des années 1980, se base sur quelques présupposés :

- Cette approche porte à soustraire les états de corps aux procès de communication. En d'autres termes, un état de corps est un processus d'expression, sa complexité ne peut être réduite à la communication (Π **voix, son**) ;
- Par conséquent, ce processus doit être accompagné d'une étude approfondie de l'action en scène (Π **action**), ou mieux, de la corporéité à l'œuvre dans toutes ses phases;
- La corporéité en scène n'est pas un processus hiérarchique, mais an-archique déterminé par les forces et les intensités plutôt que par des formes fixes ;

Au lieu de penser le corps comme une totalité morphologique, organisée et signifiante, donc une unité hiérarchique de formes et de signes, la corporéité doit être pensée comme modulation temporelle de micro différences. En d'autres mots, la corporéité, comme projet d'action, renvoie à un système de relations perception-mouvement (Π **geste, mouvement**). Telles relations se structurent, au niveau physiologique, sur trois niveaux d'interrelations entre les sens (M. Bernard) :

1. Un premier niveau *intrasensoriel* - il réside à l'intérieur de la sensation et renvoie à une double dimension qui relie simultanément, comme deux versants de la même manifestation : la composante active, et la composante passive du sentir;
2. Un *intersensoriel* - niveau qui renvoie à l'activation et à la combinaison des sens entre eux;
3. Et un troisième dénommé *para-sensoriel* qui concerne les relations entre l'acte de sentir et l'acte d'énonciation.

Grâce à cette tripartition, les sens ne se limitent pas seulement à enregistrer le réel, mais ils participent activement à sa construction par une série d'indications captées et réélaborées du monde extérieur (☒ **Fiction**).

Ainsi, la corporéité, contrairement au corps, cesse d'être un organisme symbolique désignant le fonctionnement pragmatique du système sensoriel servant de base sur laquelle composer l'action. Ce qui s'expose sur la scène n'est pas une forme, mais plutôt une dynamique de métamorphose incessante.

En suivant cette ligne de pensée, il est possible de cadrer ce complexe processus qui investit les sens dans une dynamique d'action à l'intérieur d'une théorie *fictionnaire* de la sensation (☒ **virtuel**) utilisée pour mieux décrire la dynamique créatrice sous-jacente au processus qui règle les relations entre notre imaginaire et le système de locomotion (☒ **Fiction, mouvement**).

Le processus fictionnel auquel on réfère n'est rien d'autre que le résultat de la relation entre les sens et l'environnement extérieur. Cette relation produit - au niveau de la cognition (Berthoz) - une projection ou une image fictive de l'anatomie du performeur dans l'espace avant d'agir matériellement. En d'autres termes, au lieu de déterminer un mouvement qui lui sera étranger, la sensation est, en réalité, le laboratoire qui le fabrique, le module et le configure selon les différentes projections ((**geste, mouvement**)).

Du point de vue de la corporéité, « sentir » signifie confronter une projection du travail sensoriel sur l'extérieur. Il y a un monde mesurable et objectif qui rencontre quelque chose qui sent. Entre les sens et l'environnement se crée ainsi un circuit de relations interconnectées.

Pour déterminer la corporéité à partir de l'activité sensorielle, il faut catégoriser l'environnement extérieur dans lequel le corps se trouve avant de formuler un projet d'action. Pour chaque geste, on en dessine le monde et, par conséquent, l'anatomie qui doit entrer en relation avec ce monde.

Il est donc important de mettre en évidence les modalités et les points de relations qui relient la projection – ou la fiction – à l'exécution du mouvement (□ **geste, mouvement**). Pour que le performeur puisse bouger ses segments corporels, l'environnement doit d'abord être catégorisé et on doit lui assigner un sens. De plus, le corps doit être lui-même catégorisé, afin de projeter dans cet environnement ce qui a contribué à réaliser les différents ordres moteurs.

Faire un mouvement est, avant tout, créer un environnement mental, percevoir la qualité de l'espace, y projeter virtuellement (□ **virtuel**) les segments et, seulement après cette opération, agir en disposant le geste (H. Godard). Ainsi, la corporéité n'est qu'une forme de projection et celle-ci constitue son propre mode d'être au monde (□ **présence**).

Ce déplacement conceptuel qui mène de la notion de corps à celle de la corporéité, implique la mise en œuvre d'un modèle de corps qui ne procède plus à partir d'un point de vue permanent et immuable, mais d'un processus de type instable, réticulaire. De cet aspect dérive un élément lié au concept de corporéité : celui de l'anatomie qui se configure ainsi comme principe opérationnel qui le sous-tend. Une telle notion semble émerger de façon déterminante dans le domaine chorégraphique (W. Forsythe, S. Teshigawara, Édouard Lock, Kondition Pluriel, par exemple) en élaborant une vision du corps en mouvement, décentré et architecturalement déconstruit dans ses lignes d'articulation (□ **anatomie**). C'est seulement à partir de ces précisions qu'il devient possible de penser autrement la composition du mouvement sur la scène contemporaine et d'ouvrir la réflexion à un second aspect décisif, soit la portée des technologies sur la corporéité qui se fonde sur une redéfinition radicale de l'organisation perceptive du performeur (□ **geste, mouvement**).

L'anatomie est alors un mode de la corporéité ; un mode d'être, une modalité de conduire le corps. En ce sens, l'anatomie est le principe qui détermine le mouvement au-delà de la coïncidence avec les limites du corps. L'anatomie effectue un survol et joint tous les points du corps - tous ses segments - mais n'appartient pleinement à aucun de ceux-ci. C'est une ligne qui trace un diagramme comme pour une constellation [William Forsythe *Solo* (1997) ou *Bones in pages* (1993) di Saburo Teshigawara].

Pareillement, la composition du corps de synthèse - le mouvement organisé à partir de la captation et de la réélaboration sous forme de codes informatiques de données provenant du mouvement d'un performeur sur scène – s'organise selon un ensemble de règles qui permet de dégager la composition du corps de synthèse des limites du corps physique pour libérer le mouvement de son anatomie et, par conséquent, d'accéder à un niveau de corporéité moléculaire. [Voir, entre autres, le travail comme *Biped* (1999) de Merce Cunningham, *la démence des anges* d'Isabelle Choinière, *schème II* (2002) de Kondition Pluriel]

Avec le concept d'anatomie comme versant opérationnel de la corporéité, on affirme que dans la composition du mouvement - soit physique soit numérique (□ **virtuelle, présence**) – les segments du corps sont pensés comme indépendants et mobiles, mais avec une relation dynamique qui déplace le centre de départ du mouvement. Le corps de synthèse qui dialogue avec le corps physique du performeur sur la scène est, sur le plan électronique, ce que la décomposition du

mouvement est sur le plan physique. Il s'établit entre ces deux dimensions une continuité opérationnelle fondée sur un principe partagé : l'anatomie comme dimension opérationnelle de la corporéité en scène.

La question du corps met en jeu une série de modalités – propres à la scène contemporaine – pour travailler la relation entre le corps physiquement présent et sa reproduction à l'écran dans des façons utiles pour aller au-delà de la simple reproduction du corps. Cela signifie sortir d'une vision simplement mimétique de la relation entre corps physique et corps numérique. En autres termes, on parle des possibilités et des modalités pour démultiplier l'image du corps.

On peut dire qu'on est face à une série de stratégies d'exposition du corps et, donc, face à différentes modalités de manifester sa *présence* (∏ **présence**). On prendra ici en considération une série de catégories présentes sur la scène actuelle [Voir la section *Archives/Tangentes* du projet] :

- **Corporéité exposée** : c'est une dimension du corps qui actualise le *corps-soma* dont le corps est l'objet/sujet artistique.

a)- corps exposé : Dans ce contexte, on retrouve le corps du *Body art* – donc Abramovic, Gina Pane, etc. D'un point de vue strictement scénique, on peut citer le travail de la Societas Raffaello Sanzio qui a élaboré la notion de *figure* en substitution de celle de *personnage* - en identifiant le corps de l'acteur comme le seul sujet du spectacle. La figure réunit en soi le legs du personnage; la figure est au-delà de la question de la psychologie ou du caractère, elle est semblable à une fonction plutôt qu'à un caractère. Ce sont les appareilleurs, les acteurs fractionnels. Ce sont des machines sorties de l'esprit parce qu'elles sont dotées d'un corps – certes moins dense et moins substantiel – pour exercer des fonctions. Dans ce cas, on peut renvoyer aussi à la scène de Jan Fabre [Romeo Castellucci/Societas Raffaello Sanzio *C.#01 Cesena* (2002) ou dans *No comment* (2003) de Jean Lauwers]

b)- corps anormal : on renvoie aux corps présents sur la scène de la Societas Raffaello Sanzio ou de Pippo Delbono, avec des corps exagérés sur scène. On parle de corps caractérisés par une perte, d'un écart par rapport à la norme du corps bien fait et conçu comme fonctionnel. On est face à une corporéité qui présente des états de corps : obèses, mutilés, anorexiques, tels les corps du chorégraphe Reimund Hoghe ou le corps âgé présent dans les travaux de Pina Bausch.

- **Corporéité et son** : on renvoie à une dimension du corps qui se résout en sons. On peut distinguer deux niveaux des processus :

a)- l'écriture à haute voix (Barthes) renvoie à une coïncidence du corps avec la voix; la voix est l'expression du corps comme dans le travail de Carmelo Bene le concert *The Cryonic Chants* (2006) de la Raffaello Sanzio ou *Paesaggio con Fratello Rotto* (2006) del Teatro Valdoca

b)- sonique (∏ **son**) renvoie à un corps sonore comme matrice organique où le son est produit à partir du mouvement du corps et capté par des microphones, comme dans *Animalie* (2002) du compositeur Roberto Paci Dalò ou dans *Meat paradoxe* (2009) de la chorégraphe Isabelle Choinière. D'un point de vue historique, on peut citer *Variation V* (1963) de Cage et Merce Cunningham, *Very Nervous System* (1982-1990) de David Rokeby, ainsi que le travail de Dumb Type *Memorandum* (2000).

- **Corps-architecture** : renvoie aux modalités de composition du mouvement qui pense le corps comme l'organisation d'une série de lignes dans l'espace. Le corps devient un réseau de lignes à vitesses variables en s'opposant à la notion de forme. Le mouvement est ainsi porté au premier plan : *Biped* (1999) de Merce Cunningham; *solo* (1997) ou la vidéo installation *Suspence* (2008) de William Forsythe; *Absolute Sero* (2002) ou *double silence* (2009) de Saburo Teshigawara; ou encore *Infant c'est Destroy* (1991) ou *Amelia* (2005) de Édouard Lock/La La La Human Steps.
- **Corporité machinique** : renvoie à la relation qui s'instaure sur la scène entre le corps du performeur et la machine ; le corps est un moyen et un mécanisme de la domination machinique dans une dynamique d'étendue et de contraction *épidermique* de la peau à la machine et vice-versa, comme il se produit sur la scène de *Nur Mut* (1996), *Nikola Tesla* (2001) ou *La macchina di Kafka* (2010) de la compagnie Masque.
- **Corporité vidéographique** : c'est une figure de la corporité qui se rapporte à la reproduction à l'écran, en travaillant avec la disposition d'écrans, de dimensions variables, sur scène. Ce processus est employé pour dynamiser les présences et porter au-dehors la perception du corps. Dans cette première catégorie, on parle donc de stratégies, entre danse et théâtre, selon lesquelles la scène organise l'attention du spectateur autour d'une série de tensions entre deux dimensions : c'est-à-dire celle physiquement présente et la présence médiatisée à l'écran de l'acteur/performeur. On cherche à systématiser ici une série de modalités que la scène a élaborée pour travailler cette relation :

a)- *Le même corps sur scène et à la vidéo en prise directe ou en différé* : On parle de stratégies esthétiques de fragmentations et d'intensification de parties du corps comme dans *Boris Godunov* de la Fura dels Baus (2008), de *S/N* (1992) de Dumb Type ou de *Twin Rooms* (2002) de Motus ou dans *La face cachée de la lune* (1996) de Robert Lepage.

b)- *Le même corps derrière la scène et fragmenté et recomposé en direct à l'écran* : c'est le cas de *Prologo a diario segreto contraffatto* (1985) ou de *Camera astratta* (1987) de Studio Azzurro et Giorgio Barberio Corsetti, dont les corps des acteurs sont cachés au spectateur, pendant certaines parties du spectacle, et rendus visibles seulement à travers leur composition et fragmentation sur les écrans présents sur scène.

c)- *Osmose entre deux corps différents sur scène et à l'écran* : comme dans *Hamlet* (2005) du Wooster Group où l'on assiste à la relation entre un acteur en scène et un acteur, Richard Burton dans un *Hamlet* du 1964, à l'écran. C'est la relation entre la scène théâtrale et un film. *Osmose* ici signifie que l'acteur sur la scène prend progressivement la place de l'acteur à l'écran : il reprend ses gestes, ses postures... et parallèlement, à l'écran, pendant ce processus, l'acteur du film devient progressivement fantasmatique. Ici, l'attention du spectateur est portée *entre* les deux dimensions, donc sur les passages entre le geste filmé et le geste repris par l'acteur en scène. Il y a aussi une mise en abîme d'images du corps.

d)- *La question des proportions micro/macro entre le corps sur scène et en vidéo à l'écran*. Donc on parle d'une différence de formats des images du corps. C'est le cas de *Infan Destroy* (1991) de Édouard Lock/La La La Human Steps ou de *Ceremony of innocence* (2000) de Ugo Pitozzi – Teatro Danza Skenè ou de *Recombinant - Le corps techn(o)rganique* (2004) de Kondition Pluriel où se manifeste un même processus d'organisation d'une tension entre la scène et la vidéo. Une attention est accordée aux proportions entre le micro du corps physique sur scène et le macro de la vidéo. Mais il y a

toujours une modalité d'éclairage de la scène qui permet à la figure sur scène de trouver sa place par rapport à la figure sur l'écran et ne pas subir sa puissance.

- **Corporité diagrammatique** : dans ce contexte, on montre une autre dimension de l'image du corps, fait à partir de la relation entre le corps physique et numérique, mais selon un processus qui ne passe pas par la caméra vidéo, mais plutôt par la numérisation du corps (captation du mouvement).
 - a)- *coïncidence de l'image du corps physique avec le corps numérique* : comme dans le cas de *Ghostcatching* (1999) de Bill T. Jones où le corps numérique est semblable au corps physique; il partage les mêmes qualités de mouvements, les mêmes paramètres. Ceci signifie qu'existe, entre le corps physique et le corps numérique ou de synthèse, une continuité, une forme de reproduction de la matrice qui a engendré le corps numérique.
 - b)- *élaboration abstraite et autonome de l'image du corps numérique par rapport au corps physique* : c'est le cas de *Biped* (1999) de Cunningham dans lequel le corps synthétique s'éloigne radicalement des paramètres du corps physique. Dans ce cas, le corps de synthèse se rend complètement autonome par rapport au corps physique qui l'a engendré.
 - c)- *corps hors scène offrant ses mouvements à un avatar complètement synthétique* : comme dans *Captives 2^e mouvement* de N+N Corsino (1994) où le corps physique n'est pas présent, il est dans un autre espace, et ce que nous voyons c'est un corps de synthèse exactement programmé comme la copie du corps physique qui n'est pas présent et qui lui donne ses paramètres, sa dynamique.
- **Corporité diaphane** : production d'un corps diaphane qui enveloppe le corps réel. Diaphane parce qu'il est directement corrélé à la condition de lumière qui, littéralement, l'expose à la vision. En ce sens le corps diaphane constitue la dimension virtuelle-immatérielle d'une présence réelle-matérielle, comme sur la scène de *Pezzo 0 (deux)* (2002), *collection particulière* (2005) et *Lapsus* (2007) de la chorégraphe Marie Donata D'Urso
- **Corporité fantasmatique** : multiplication des dimensions immatérielles du corps. Cette dimension renvoie à la production d'une corporité fantasmatique dans le chiasme entre l'articulation d'un mouvement volontaire et d'un mouvement involontaire obtenu grâce à des impulsions électroniques appliquées au corps comme dans le travail *Corps 00:00* (2002) ou *Balk 00:49* (2003) de la chorégraphe Cindy Van Acker.

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Pour les références étymologiques : <http://www.cnrtl.fr/>

M. Bernard, *Sens et fiction*, in "Nouvelles de danse", n° 17, octobre 1993, in *De la création chorégraphique*, Paris, CND – Centre National de la Danse, 2001, p. 95.

R. Barthes, *Le plaisir du texte*, Paris, Éditions du Seuil, 1975.

A. Berthoz, *le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

S. Broadhurst, *Digital Practices: Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology* (Palgrave MacMillan, 2007).

F. Cambria, *Far danzare l'anatomia. Itinerari del corpo simbolico in Antonin Artaud*, Pisa, ETS, 2007.

- J. Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur*, 3 vol., Québec-Amérique, 1997-2007.
- H. Godard, *Le geste et sa perception*, en « La danse au XXe siècle » (sous la direction de I. Ginot et M. Michel), Paris, Larousse, 2002.
- H. Godard, *Le mouvement: de la décomposition à la recomposition*, in "Marsyas", n° 25, mars 1993.
- G. Deleuze, F. Guattari, *Mille Plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980.
- M. De Marinis, *Danza alla rovescia di Artaud. Il secondo teatro della crudeltà (1945-1948)*, Roma, Bulzoni, 2006
- M. De Marinis, *In cerca dell'attore*, Roma. Bulzoni, 2000.
- G. Derrida, *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967.
- P. Kuypers, *Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006, p. 80.
- A. Menicacci, E. Quinz, *Conversation avec Hubert Godard*, dans "Quant à la danse", n° 2, juin 2005
- L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, 1997.
- L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine...la suite*, Bruxelles, Contredanse, 2008.
- É.J., Marey, *le mouvement*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 2002.
- M. Marzano, *Dictionnaire du corps*, Paris, PUF, 2009.
- J-L. Nancy, *Corpus*, Paris, Métailié, 1992.
- E. Pitozzi, *Corpo, anatomia, percezione. Scena performativa e dispositivi tecnologici*, Roma, Bulzoni (printemps 2011).
- E. Pitozzi, A. Sacchi, *Itinera. Trajectoires de la forme Tragedia Endogonidia*, Arles, Actes Sud, 2008.
- E. Pitozzi, *La "figura" oltre l'attore: verso un'estetica digitale*, in "Culture Teatrali", n° 13, automne 2005.
- E. Pitozzi, *Étendre la peau. Scène, perception, dispositifs technologiques*, in Louise Poissant et Pierre Tremblay (sous la direction de), *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2010.
- E. Pitozzi, *Espace stéréoscopique pour corps sonore, un entretien d'Enrico Pitozzi avec Isabelle Choinière*, Archée, Montréal, décembre 2009.
- L. Poissant, *Ésthetique des arts médiatiques*, 2 vol., Québec, PUQ, 1995.

EFFET

0. Définition

a)- Dérivation du grec ἀποβάν, -αντος, τὸ [apoban] « effet » mais aussi de ἀποτέλεσμα, « conséquence, résultat » et du latin *effectus* porter à terme, résultat. Ce qui est produit par une cause physique ou morale. C'est une forme qui se produit.

Donc on ne doit pas *prendre l'effet pour la cause* (dans notre cadre de références, la présence est la cause), *relation de cause* à effet : donc l'effet est quelque chose qui est ressenti.

b)- D'un point de vue *physique*, l'effet est une forme d'*accomplissement*, d'*actualisation* (Π **actuel**). Impression produite sur quelqu'un, par quelque chose ou par quelqu'un. L'effet c'est toujours quelque chose qui renvoie au *toucher*.

L'effet est toujours en relation avec une forme de présence; cela exclut des relations directes entre l'*effet* et l'absence. L'effet est quelque chose produit par une présence (Π **présence**) : s'il n'y a pas une présence nous ne pouvons pas avoir des effets.

On peut avoir un effet d'absence, mais il se produit exclusivement quand la présence qu'a produite l'effet n'est plus là, ou quand elle se trouve déplacée (par exemple sur un écran) par rapport au lieu où l'effet se manifeste au spectateur. Dans ce cas, changent les niveaux de présence (Π **présence [ses gradations]**) mais aussi l'intensité des effets produits. Donc, les effets ne se déduisent pas de la *présence* ou des *gradations de présence* par élévation, ils s'en extraient par continuité et reviennent inscrire leurs marques sur les effets déjà produits.



Pour bien comprendre cette dimension en acte de l'effet, il est nécessaire réélaborer une autre notion qui permet de remonter au principe actif permettant à l'effet de se manifester.

Cette notion est l'*Effect* [effet + affect] : c'est la dimension opérative de l'effet, son principe actif, ce qui porte à lui et le rend effectif d'un côté et permet de se transmettre au spectateur à travers sa qualité *affective*. Ce passage permet d'assurer la relation entre la production de l'effet d'un point de vue de la composition du dispositif scénique et sa réception dans le lieu de sa manifestation qui réside dans la perception du spectateur.

En d'autres termes, l'*effect* est l'effet en cours de se réaliser, de se matérialiser, de prendre forme. L'*effect* est ce qui est porté à se développer; c'est l'effet en mouvement jamais complètement manifeste.

Donc la phénoménologie qu'on doit développer n'est pas celle de l'*effet* comme condition visible, mais plutôt celle de sa dimension invisible, donc de son *effect* qui trouve sa place définitive dans la perception du spectateur.

Bien sûr, ce processus concerne aussi une série d'effets qui se produisent sur scène entre les performeurs : chaque entité scénique est porteuse d'effets qui trouvent une résonance dans les autres éléments de la scène et, donc, potentiellement capables de produire, à leurs tours, des effets.

C'est toujours une question de point de vue d'où l'on regarde les relations scéniques : sur scène ou de la scène vers les spectateurs.

I. Déclinaison de l'effet (de présence) sur scène :

On parle d'*effets de présence* pour désigner les différentes modalités de réception des degrés de présence qui se produisent sur le plan de la composition des œuvres.

D'un point de vue des effets produits par le corps en mouvement sur scène (**☒ corps, mouvement**) on parlera alors d'une *simulation incarnée* comme l'ont appelée Giacomo Rizzolatti et Vittorio Gallese de l'Université de Parma en Italie, qui ont testé le fonctionnement des *neurones miroirs* selon lequel il y a une correspondance empathique – en termes d'activations neuronales – entre celui qui fait l'action et celui qui l'observe.

Alors, dans ce contexte, pour les études théâtrales et chorégraphiques nous sommes dans un croisement très important : les neurosciences nous donnent des indications sur les modalités de réception du spectateur.

En autres termes, on peut dire qu'il y a – à certains niveaux – une relation empathique étonnante entre le performeur et le spectateur. Nous sommes dans une sorte de cannibalisme du geste (Godard) opéré par le spectateur (**☐ mouvement**). Le spectateur regarde, et sa perception a un écho directement dans sa corporéité. Le procès d'empathie suppose un transfert mutuel des expériences kinesthésiques entre le performeur et les spectateurs. C'est un phénomène de mise en cohérence des kinesthèses de l'observateur avec les kinesthèses de l'agent à travers la reconnaissance perceptive de ses mouvements corporels (Berthoz). À l'accélération d'un mouvement perçu, notre respiration change.

L'observation est donc une forme de déchiffrement mental des projets de l'autre qui s'appuie sur une simulation – la simulation incarnée dont parle Gallese – de l'action observée.

Il y a là, dans cette relation, une dynamique exactement opposée par rapport au processus de *fiction* (**☐ fiction**). Il y a un partage, entre performeur/spectateur, d'une virtualité évoquée (celle-là de la fiction comme projection de l'anatomie (**☐ anatomie**) dans l'espace avant de disposer les segments de corps) qui résonne dans la corporéité du spectateur. *L'effet* de cette résonance peut être compris dans ses muscles [voir *Boones in pages* (2003) de Saburo Teshigawara ou l'effet produit dans *Amelia* (2005) de Édouard Lock/La La La Human Steps ou, encore, dans *Memorandum* (2000) de Dumb Type et *Contraindre* (2004) de Myrial Gourfink]

Donc, s'il est vrai que – comme a écrit J. Féral – « l'effet de présence est le sentiment qu'a 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 celui qui est dans lequel il se trouve alors qu'il sait pertinemment qu'ils ne le sont pas », on devra alors comprendre que ce processus d'empathie est en action aussi sur le plan de réception des figures numériques (**☐ virtuel**) [voir Merce Cunningham *Biped* (1999) ou Chimin Hsieh *Miroir* (2007)].

Cette logique d'articulation implique inévitablement un déplacement radical du point d'observation et une redéfinition des stratégies analytiques : on ne traite plus seulement de *sentir* la présence dans sa complexité et dans les formes qu'elle prend sur scène, mais il s'agit plutôt de multiplier les

angles d'observation pour comprendre son point de départ, sa phase de gradation et son point de disparition (∏ **présence**).

Alors, pour localiser et reconnaître la présence dans cette dimension particulière de la scène, il ne suffit pas de regarder ou d'écouter. C'est comme si la scène néotechnologique invitait le spectateur à redoubler le processus de reconfiguration perceptive activée du performeur et – par conséquent – à réorganiser autrement sa propre perception ; passer d'une modalité qui procède par formes à une autre qui concerne les intensités (∏ **potentiel**). 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, de creuser la vision et l'ouïe pour les recomposer sous de nouvelles formes, dans une nouvelle géographie de la perception (∏ **fiction**).

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Pour les références étymologiques : <http://www.cnrtl.fr/>

M. Bernard, *Sens et fiction*, in "Nouvelles de danse", n° 17, octobre 1993, in *De la création chorégraphique*, Paris, CND – Centre National de la Danse, 2001, p. 95.].

A. Berthoz, *le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

A. Berthoz (sous la direction de), *L'emphatie*, Paris, Odile Jacob, 2008.

F. Corin, *Le sens du mouvement interview d'Alain Berthoz*, « Nouvelles de danse », n° 48/49, automne-hiver 2001, p. 80.

H. Godard, *Le geste et sa perception*, en « La danse au XXe siècle » (sous la direction de I. Ginot et M. Michel), Paris, Larousse, 2002.

A. Menicacci, E. Quinz, *Conversation avec Hubert Godard*, dans "Quant à la danse", n° 2, juin 2005

J-L. Petit (sous la direction de), *Les neurosciences et la philosophie de l'action*, Paris, Vrin, 1997, p 22.

E. Pitozzi, *Spectra. Il movimento per Cindy Van Acker / Spectra. The movement for Cindy Van Acker*, digimag 53, avril 2010.

E. Pitozzi, *Corpo, anatomia, percezione. Scena performativa e dispositivi tecnologici*, Roma, Bulzoni (printemps 2011).

G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai*, Milano, Raffaello Cortina, 2006 (tr. fr., *Les neurones miroirs*, Paris, Odiles Jacob, 2008).

Caroline A. Jones (sous la direction de) *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Boston, MIT press, 2006.

FICTION

0. Définition

Dérivation du grec ψεῦδος, -ου, τὸ [pseudos] et emprunt au latin impérial *fictio, fictionis* « action de façonner; action de feindre », mais aussi « création ».

Construction imaginaire, consciente ou inconsciente, se constituant en vue de masquer ou d'enjoliver le réel.

0.1. Interposition des champs

« La cognition, loin d'être la représentation d'un monde prédonné, est l'avènement conjoint d'un monde et d'un esprit à partir de l'histoire des diverses actions qu'accomplit un être dans le monde »
[Varela, *l'inscription corporelle de l'esprit*, p. 35]

« La structure anticipative de l'action et de la perception qui fait que l'organisme est régulièrement en avance par rapport à soi, exige d'être comprise dans sa corrélation avec la structure complémentaire, qui fait qu'avec une même régularité, il est aussi en retard par rapport à soi dans la mesure où il retient son expérience du juste passé de manière à le tenir ensemble en même temps que ce qui advient de nouveau. »
J-L. Petit (sous la direction de), *Les neurosciences et la philosophie de l'action*, Paris, Vrin, 1997.

I. Déclinaison de la *fiction* sur scène :

Tout d'abord, avec l'introduction de cette dimension renvoyant au travail sur la perception dans le processus de composition du mouvement, on se réfère au concept de *fiction* dont a parlé Michel Bernard et qui concerne, en premier lieu, la projection de la corporéité à l'extérieur. Le performeur, en d'autres termes, imagine et projette son anatomie dans l'espace avant d'agir matériellement (☒ **anatomie; mouvement**). Pour faire cela, il doit activer tous ses canaux proprioceptifs, sentir l'espace, le catégoriser, établir une relation active avec l'environnement avant de disposer son mouvement dans ce lieu qu'il contribue à définir. Selon ce schéma, dans une opération qu'on peut appeler de *catégorisation perceptive* de l'environnement, le cerveau ne gère pas des réponses à des stimuli, il ne combine pas, de manière seulement passive, des sensations. Il formule des hypothèses de mouvements – pour ainsi dire – à partir d'un répertoire interne d'actions mémorisées dont la disponibilité fait de lui un *simulateur* capable de faire fonctionner *en interne* – comme souligne Jean-Luc Petit – les interactions entre les actions qu'il prévoit pour atteindre un but, et les conséquences possibles de ces actions; ce qui lui permet de jouer, de parier sur telle ou telle action.

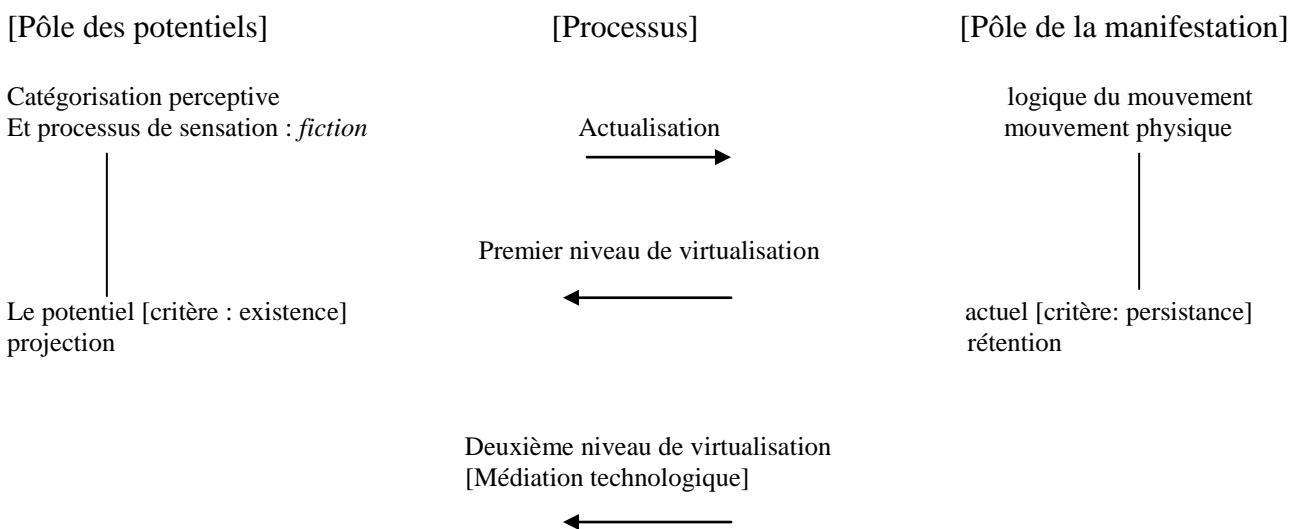
En autres termes, comme a observé le physiologiste Alain Berthoz dans *Le sens du mouvement* le cerveau est un simulateur d'action, un générateur d'hypothèses qui présélectionne les informations de sens en fonction des buts de l'action en cours et utilise la mémoire pour anticiper, prédire le futur – donc l'action [voir le travail *Absolute Zero* (2003) de Saburo Teshigawara ou *Improvisation Technologies* (1999-2003) de William Forsythe et *How long...*(2005) de Trisha Brown et aussi, dans une autre direction, le travail *Contraindre* (2004) ou *This is my house* (2005) de Myriam Gourfink]. Dans cette transition, la cognition est réintroduite dans le corps et, en passant par là, concerne ma définition de la présence : là où le corps physique coupe le lien avec la dimension symbolique pour (re)devenir sensible (☒ **corps**).

Dans ce schéma, le dialogue avec le monde physique ne lui sert qu'à vérifier ses prédictions en les comparant avec l'actualisation de l'action. C'est, en autres termes, la capacité qu'a un organisme de se projeter – donc se manifester dans une dimension virtuelle – sans jamais simplement adhérer à l'être qu'il est, sans jamais s'adapter à ses limites. C'est pour cette capacité projective d'anticipation de l'action qu'on peut parler d'une première, décisive, dimension de virtualisation déjà présente

dans le corps (**☒ virtuel; actuel**). C'est un aspect charnière pour comprendre le processus de composition d'un mouvement dans le cadre des arts vivants, parce qu'il montre, sans équivoque, que l'imaginaire est déjà dans la sensation.

Toutefois, réduire la complexité de l'organisation du mouvement à la seule dimension de projection est une erreur (**☒ mouvement**). On doit comprendre que la projection est seulement un aspect des opérations nécessaires pour accomplir un mouvement. La structure anticipative de l'action qui fait que le corps est régulièrement en avance par rapport à soi (projection de l'anatomie avant d'agir matériellement), exige d'être comprise dans sa corrélation avec une dimension complémentaire qui fait que le même corps est aussi en retard par rapport à soi, dans la mesure où il retient son expérience (la projection actualisée dans les muscles pour donner forme au mouvement dans l'espace) ainsi de les tenir ensemble et – sur la base de cette connexion – donner forme à une nouvelle action (Petit) .

Selon ce schéma, le corps, et donc la qualité de sa présence (**☒ présence**), ne coïncide ni avec la projection virtuelle de l'image de l'anatomie dans l'espace produit par le cerveau, ni avec l'actuel de l'incarnation de cette image dans les muscles pour se faire action. On peut alors affirmer que le corps existe – et sa présence avec lui – uniquement dans la tension entre une *projection* et une *rétenion* dans un même circuit qui relie la dimension virtuelle (**☒ virtuel**) et actuelle (**☒ actuel**) de la corporéité (voir schéma).



Pour saisir ce processus, à la lumière de la discussion sur la présence, on doit affirmer qu'elle – à proprement parler – ne coïncide pas avec le corps, mais qu'elle émerge plutôt dans la tension qui se produit entre la projection (**☒ virtuel**) d'un mouvement à venir, et la survivance d'un mouvement physique (**☒ actuel**) disparu (**☒ effet**).

Pour cela, une réorganisation de la perception du performeur est nécessaire.

Réorganiser autrement la perception, pour le performeur, signifie donner au cerveau – à travers l'activité des sens – des stimuli pour élaborer de nouvelles hypothèses de mouvement, de nouvelles configurations d'anatomie et, par conséquent, de nouvelles formes de présence (**☒ présence**).

Par contre, la difficulté à virtualiser – imaginer l'espace, le topologiser, le colorer et le dynamiser, bref, projeter des hypothèses de mouvement inouïes – naît de la difficulté de sentir. Comme a

souligné Hubert Godard, il s'agit bien d'une difficulté à rediscuter et à renouveler des sensations, une anatomie particulière, un geste inédit ou un espace fluide. Ce qui rend difficile le renouvellement de la manière d'organiser la perception (**☒ corps; mouvement**) n'est pas la complexité des commandes d'activation musculaire. Si cette modalité est toujours la même, les hypothèses de la corporéité formulées par le cerveau seront toujours les mêmes. Face à cette dynamique, la composition du mouvement comme résultat de l'inscription dans les muscles du schéma corporel élaboré par le cerveau sera établie sur une série limitée de solutions. Le corps entre ainsi dans une boucle; il répète toujours les mêmes modalités de composition et de dynamique spatiale (**☒ mouvement**). Le corps tourne dans le vide : il perd de l'efficacité au regard du spectateur, il est prévisible, il perd de la tension, bref, il perd de la présence (**☒ présence**). C'est exactement pour ces questions que les technologies peuvent apporter des modalités pour organiser autrement la perception du performeur (**☒ corps**) pour lui donner des solutions inédites dans la composition du mouvement chorégraphique (**☒ mouvement, virtuel**). C'est dans cette direction que se décline une intégration profonde entre le corps et les technologies, exactement là où ces dernières offrent au performeur de concrètes modalités d'enquête cognitive sur l'organisation de sa corporéité et permettent, en même temps, de corriger ce qu'Hubert Godard a défini comme *la sclérose de la répétition* concernant la réutilisation de la même structure de mouvement (**☒ mouvement**).

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Pour les références étymologiques : <http://www.cnrtl.fr/>

M. Bernard, *Sens et fiction*, in "Nouvelles de danse", n° 17, octobre 1993, in *De la création chorégraphique*, Paris, CND – Centre National de la Danse, 2001, p. 95.].

A. Berthoz, *le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

Caroline A. Jones (sous la direction de) *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Boston, MIT press, 2006.

F. Corin, *Le sens du mouvement interview d'Alain Berthoz*, « Nouvelles de danse », n° 48/49, automne-hiver 2001, p. 80.

H. Godard, *Le geste et sa perception*, en « La danse au XXe siècle » (sous la direction de I. Ginot et M. Michel), Paris, Larousse, 2002.

H. Godard, *Le mouvement: de la décomposition à la recombinaison*, in "Marsyas", n° 25, mars 1993.

P. Kuypers, *Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006, p. 80.

A. Menicacci, E. Quinz, *Conversation avec Hubert Godard*, dans "Quant à la danse", n° 2, juin 2005

L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, 1997.

J-L. Petit (sous la direction de), *Les neurosciences et la philosophie de l'action*, Paris, Vrin, 1997, p 22.

E. Pitozzi, *Corpo, anatomia, percezione. Scena performativa e dispositivi tecnologici*, Roma, Bulzoni (printemps 2011).

E. Pitozzi, *Étendre la peau. Scène, perception, dispositifs technologiques*, in Louise Poissant e Pierre Tremblay (sous la direction de), *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2010.

E. Pitozzi, *Espace stéréoscopique pour corps sonore, un entretien d'Enrico Pitozzi avec Isabelle Choinière*, Archée, Montréal, décembre 2009.

MOUVEMENT

0. Définition

Dérivation du grec, κίνησις, -εως, ἥ [kinesis] et du latin, *motūs, motūs* movere, « capacité, faculté de se mouvoir ».

Encore ἀμύνω [amyno] (*v. tr.*), lat. *moveo*, éloigner « action ou manière de se mouvoir ou de mouvoir une partie de son corps », donc le mouvement est celui de corps matériels.

Sous leur influence [des contraintes cachées], un point matériel se meut suivant le principe de moindre contrainte : le **mouvement** effectif étant celui qui diffère le moins possible d'un **mouvement** rectiligne et uniforme.

Le mouvement est considéré dans ses manifestations comme déplacement (d'un corps) par rapport à un point fixe de l'espace et à un moment déterminé. Le mouvement affecte la matière vivante. Fait de déplacer dans l'espace son corps ou certaines parties de son corps, *le mouvement*. La faculté de se mouvoir; l'usage que l'on fait de cette faculté.

I. Déclinaison du mouvement pour la scène :

Comme toutes les autres déclinaisons scéniques, la notion du mouvement sur scène ne peut pas être limitée seulement au corps du performeur. La lumière et les sons, ainsi que les objets, tracent des trajectoires dans l'espace en délinéant des mouvements. On en parle en termes de trajectoires des présences objectives (Π **présence**).

L'ensemble et la typologie des mouvements dont on parle donnent lieu à une nouvelle conception de la représentation fondée sur l'équilibre géométrique des lignes dans l'espace de la scène. Plutôt qu'à la mimesis, on renvoie à une interprétation de la représentation dans le sens pictural du terme : c'est-à-dire à la composition des formes, images, avec un équilibre interne composant un champ magnétique, un champ des forces en friction.

Si on concentre l'attention seulement sur le mouvement du corps, sa composition est indissociable de la relation avec la perception (Π **fiction**). Pour faire cela, on doit analyser le *mouvement dans le corps* et non pas le *corps en mouvement*. Cette distinction, empruntée au physiologiste français du XIX^e siècle Étienne-Jules Marey, concerne d'ailleurs une redéfinition de la notion du corps (Π **corps**) et, donc, une réélaboration de la notion d'anatomie (Π **anatomie**).

Pour aborder correctement cet aspect, on doit alors prolonger cette analyse et distinguer entre *mouvement* et *geste*.

Si le *mouvement* est la dynamique – déplacement d'un segment du corps dans l'espace – le *geste* sera la dynamique plus le(s) sens : direction, signification, sensorialité.

Leurs caractéristiques communes sont la gravitation, le poids (donc la relation avec le sol), le flux ainsi que la localisation du point de départ du mouvement.

Pour remonter à la question de la *fiction* (Π **Fiction**) comme origine du mouvement, on peut distinguer trois processus - bien évidemment, ces processus sont strictement liés dans une même modalité de composition physiologique du mouvement - selon lesquelles le mouvement du corps physique se compose de :

La catégorisation perceptive : c'est la relation entre le corps et l'espace, l'environnement.

Le pré-mouvement : c'est le moment où les hypothèses de mouvement – schéma corporel – élaborées par le cerveau prennent place dans les muscles. On parle donc de la posture. Le pré-mouvement est le fond, la cause à partir de laquelle se compose le mouvement.

Le mouvement : c'est la mise en forme dans l'espace du schéma corporel.

Évidemment, travailler sur le mouvement signifie décomposer et recomposer la forme du corps. C'est un processus de redéfinition des modalités selon lesquelles le cerveau compose les hypothèses (Π **Fiction**) donc cela signifie, encore une fois, intervenir sur la perception.

Cette déconstruction du corps (Π **corps**) passe aussi – dans la contemporanéité – par le concept de *fragmentation* élaboré par William Forsythe lorsqu'on assiste à la perte totale du centre du mouvement. Bouger signifie faire du corps une carte, une cartographie, un diagramme; tracer des lignes à vitesse variable pour connecter toutes ses extrémités et toutes ses périphéries. Le point de départ du mouvement n'est plus le centre du corps, mais possiblement une de ses extrémités, de ses périphéries : coude, oreille, main, hanche. C'est exactement sur ce plan que la dimension théorique de Laban et des réformateurs de la scène du XXe siècle est portée à la synthèse dans une nouvelle idée du corps (Π **corps**) et, d'ailleurs, dans la redéfinition du concept d'anatomie (comme chez Artaud, par exemple, face aux Balinais) (Π **anatomie**).

À partir de ce moment, le mouvement sur scène devient une forme de vertige. Le vertige est alors une fiction de l'esprit qui se produit dans la perception par l'abandon du système traditionnel de référence de la verticalité et de l'horizontalité. D'ailleurs, on peut considérer dans notre discours deux stratégies de gestion du vertige : le plan *vitesse-accélération*, mais aussi l'exaspération de la *lenteur*, exactement comme dans le travail de William Forsythe [*Improvisation Technologies* (1999-2003) de William Forsythe].

La question de la gravité concerne la lutte du corps avec la gravitation et donc avec les vecteurs (Π **corps, anatomie**). Cet aspect concerne aussi le déplacement du poids dans le corps. Donc la relation vitesse-lenteur, réaction à la gravitation, devient une stratégie pour articuler – et en quelque sorte déterminer – l'intensité et la direction des vecteurs du corps selon les principes d'alternance entre vitesse ou lenteur.

Dans ce cadre, c'est au passage concernant la verticalité (vers le haut, d'ailleurs contenu dans l'étymologie d'anatomie) (Π **anatomie**) qu'on peut associer un déplacement horizontal du mouvement là où l'agencement vitesse/lenteur produit une spirale horizontale. Tout simplement parce que si nous avons quitté l'idée du centre du mouvement, on doit sortir aussi de l'idée que le déroulement est seulement possible dans la verticalité.

Tous ces aspects mènent à une hypothèse de fond : porter le mouvement au premier plan.

Si ce principe organise la composition sur le plan physique, il peut également s'étendre à l'organisation du mouvement des figures numériques (ou de synthèse) lorsqu'on retrouve la même tension pour explorer les possibilités d'abstraction du mouvement au-delà de la simple reproduction du corps (Π **anatomie; corps; virtuel**).

La mise en évidence du mouvement par rapport au corps concerne aussi une question théorique très importante en relation avec les nouvelles technologies : la possibilité d'avoir une *signature motrice* du corps du danseur en mouvement dans l'espace, comme l'ont montré de façon très intéressante les recherches de Martine Époque et Denis Poulin.

Projeter à l'extérieur – sous forme d'images et de sons – les rythmes les plus enfouis de notre structure, dont nous n'avons pas vraiment conscience, signifie rendre perceptibles les mouvements infimes de notre corporéité avec ses régularités et ses redondances qui en sont la signature (**∏ virtuel**).

Toutes les modifications de ces rythmes, accélération ou ralentissement, mais surtout les asymétries, les micro-vibrations des muscles, deviennent un écart à la norme, à l'*automatisme* du corps [*Contraindre* (2004) de Myriam Gourfink ou *Pezzo zero* (due) (2002) de Maria Donata D'Urso].

Dans cette transposition à l'extérieur du mouvement interne, on retiendra non pas tant la longueur de la courbe que les pics, les brusques décrochements et leurs répétitions, les points de rupture et d'inflexion, bref, tous les signes qui transgressent la norme linéaire... Le sens est plus dans les *points* qui révèlent une rupture que dans la *ligne* qui révèle la continuité, plus dans l'instant qui concentre et résume, que dans la durée du trajet.

En d'autres termes, pour lire et analyser – dans le sens de la signature motrice – le passage, on privilégie l'instant et le rythme sur la durée et le développement. L'intérêt est porté surtout sur les fluctuations d'écarts, les points d'oscillations instables ou métastables. Le *continuum* ne tient qu'au déroulement dans le temps d'instantanés discrets. La forme en mouvement se résout en une suite de formes fixes. Donc, comprendre un mouvement consiste à faire apparaître les formes successives qui le composent. Comprendre la durée, par contre, c'est la décomposer en instants. *L'invisible se discerne à travers le visible* [*Memorandum* (2000 de Dumb Type mais aussi *Absolute Zero* (2003) de Teshigawara et *Hamlet* (2006) du Wooster Group].

La question de l'unicité de la *signature motrice* demeure importante : maintenir en tension cette unicité et éviter de la faire tomber dans un état de répétition perpétuelle des mêmes paramètres, dans une forme d'automatisme du corps. Cela n'est plus l'unicité d'un corps, mais sa *sclérose*. L'unicité est toujours affinée à la variance (**∏ fiction**).

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Pour les références étymologiques : <http://www.cnrtl.fr/>

M. Bernard, *Sens et fiction*, in "Nouvelles de danse", n° 17, octobre 1993, in *De la création chorégraphique*, Paris, CND – Centre National de la Danse, 2001, p. 95.].

A. Berthoz, *le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

F. Corin, *Le sens du mouvement interview d'Alain Berthoz*, « Nouvelles de danse », n° 48/49, automne-hiver 2001, p. 80.

M. Époque et D. Poulin, *Nobody Dance, un sacre du printemps 3D en infochorégraphie de particules pour l'écran*, dans L. Poissant et P. Tremblay (sous la direction de), *Ensembles ailleurs / Together / Elsewhere*, op. cit. pp. 181-194.

M. Époque et D. Poulin, <http://www.lartech.uqam.ca/>

H. Godard, *Le geste et sa perception*, en « La danse au XXe siècle » (sous la direction de I. Ginot et M. Michel), Paris, Larousse, 2002.

H. Godard, *Le mouvement: de la décomposition à la recomposition*, in "Marsyas", n° 25, mars 1993.

P. Kuypers, *Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006, p. 80.

- É.J., Marey, *le mouvement*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 2002.
- E. Manning, *Relationscapes: Movement, Art, Philosophy*, Cambridge, MIT Press, 2009.
- A. Menicacci, E. Quinz, *Conversation avec Hubert Godard*, dans "Quant à la danse", n° 2, juin 2005
- R. Laban, *The mastery of movement*, Plymouth, Macdonald & Evans, 1980, et R. Laban, *Espace dynamique*, Bruxelles, Nouvelles de danse, 2003.
- L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, 1997.
- J-L. Petit (sous la direction de), *Les neurosciences et la philosophie de l'action*, Paris, Vrin, 1997, p 22.
- E. Pitozzi, *Corpo, anatomia, percezione. Scena performativa e dispositivi tecnologici*, Roma, Bulzoni (printemps 2011).
- E. Pitozzi, *Étendre la peau. Scène, perception, dispositifs technologiques*, in Louise Poissant e Pierre Tremblay (sous la direction de), *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2010.
- E. Pitozzi, *Espace stéréoscopique pour corps sonore, un entretien d'Enrico Pitozzi avec Isabelle Choinière*, Archée, Montréal, décembre 2009.
- E. Pitozzi, *Spectra. Il movimento per Cindy Van Acker / Spectra. The movement for Cindy Van Acker*, digimag 53, avril 2010.
- E. Pitozzi, *l'intima percezione del movimento: verso una fenomenologia della lentezza*, in Art'O, n° 25, printemps 2008.
- E. Pitozzi, *Per l'archeologia del gesto*, in Art'O, n° 27, automne 2007.
- E. Pitozzi, *Superfici dinamiche*, in "Art'O", n° 20, printemps 2006.
- E. Pitozzi, *Il collasso della linea da un punto di vista cellulare. You made me a monster di William Forsythe*, in "Art'O", n° 19, hiver 2005/2006.

POTENTIEL

0. Définition

Dérivation du grec δύναμις, -εως, ἡ [dynamis] et aussi du latin *potentialis* dér. *Potentia* donc puissance « dont l'effet n'est pas immédiat ».

Ce qui existe en puissance (⊗ **virtuel**) et non en acte (∏ **actuel**).

Donc, on doit distinguer entre énergie et intensité : l'intensité est du côté du virtuel, l'énergie est du côté de l'actuel : les deux font le *Réel* (∏ **réel**). Le potentiel n'a pas de coordonnées spatio-temporelles, mais des ordonnées intensives. L'énergie n'est pas l'intensité, mais la modalité selon laquelle elle s'annule dans un état des choses extensif. Donc, le potentiel doit être actualisé sous forme d'énergie par une configuration d'intensités.

Les formes sont ici des matrices des forces ; les forces agissent en déformant et en réformant les formes mêmes. En ce sens, la forme est une force fixe là où, par contre, la force est une forme fluide. Les forces en acte sont donc des formes en puissance et vice-versa (∏ **actuel; virtuel**). C'est l'intensité qui est potentielle et pas l'énergie, l'énergie est déjà de l'actuel.

I. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Pour les références étymologiques : <http://www.cnrtl.fr/>

H. Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, PUF, 2007 [1889].

G. Deleuze, "L'actuel et le virtuel", in G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996 [1977]

G. Gaston-Granger, *le probable, le possible, le virtuel*, Paris, Odile Jacob, 1995.

P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, Éditions La Découverte, 1995.

E. Pitozzi, *Étendre la peau. Scène, perception, dispositifs technologiques*, in Louise Poissant e Pierre Tremblay (sous la direction de), *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2010.

P. Quéau, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Éditions Champ Vallon - INA, 1993.

J-L. Weissberg, "Le concept réel/virtuel", in *Chemins du virtuel*, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 60.

PRÉSENCE

0. Définition

Dérivation du grec παρουσία, -ας, ἡ [parusia], emprunt au latin *praesentia* (dér. de *praesens* «présent») «présence; efficacité, puissance», *praesentia animi* «présence d'esprit, sang-froid», *in praesentia* «pour le moment, dans le moment présent»; latin chrétien *praesentia* «présence (de Dieu)».

a)- Fait d'être présent. [Anton. *Absence*].

b)- Fait de se trouver dans le lieu ou le milieu dont on parle; fait d'assister à l'événement dont il est question. Manifestation, concrétisation de la présence de quelqu'un ou de quelque chose.

Présence accidentelle, actuelle, constante, continue, durable, éphémère, fortuite, fréquente, habituelle, improbable, inattendue, permanente, possible, potentielle, probable, prochaine, régulière, temporaire, vraisemblable;

c)- Fait de donner une impression de réalité (Π **réel, virtuel**). N'est pas question d'*effets de réel* si on considère que la *réalité* – et pas le *réel* – est un effet, un effet du *réel*.

I. Déclinaison de la présence sur scène

Pour commencer à délinéer les traits qui qualifient la présence, on peut partir d'une affirmation préliminaire : le concept de présence ne peut pas être réduit seulement au corps du performeur, au contraire, il doit être élargi pour intégrer ce qu'on peut appeler les *présences objectives*, faites de son et de lumière par exemple. [Romeo Castellucci/Societas Raffaello Sanzio *C#01 Cesena* (2002) et *M#10 Marseille* (2004), dans *Memorandum* (2000) de Dumb Type ou dans *Man in e-space* (2004) de Wolf Ka entre autres]

Dans ce cadre, au théâtre, il s'agit de viser les présences objectives et d'écarter les autres, celles qui sont subjectives et biographiques. Ici, on revient à la question concernant le passage entre personnage et figure (Π **corps, corporéité**).

À un premier niveau, dans cette perspective, il est nécessaire d'étendre la recherche en décentrant l'attention sur le corps et en la focalisant sur le dispositif qui permet aux présences de se manifester.

Ainsi, la *présence* est fondamentalement une modalité d'agir. Elle se compose sur différents niveaux, avec différentes gradations de manifestation. La *présence* et ses degrés sont à la fois la cause initiale *en vertu* de laquelle les effets (Π **effet**) se produisent et existent et ce par quoi la cause continue de rester *présente* virtuellement dans les effets ; en d'autres termes, elle ne cesse pas de produire des effets.

La *présence* n'est pas un aboutissement, mais une trajectoire sur des niveaux différents.

En ce qui concerne la présence du corps sur scène, elle est, simultanément, point de départ et nœud théorique à penser pour analyser un travail performatif. On partira de l'étymologie : le terme *présence* renvoie, en premier lieu, à quelque chose qui fait sens dans son être matériel et qui s'inscrit dans une certaine dimension spatio-temporelle face à quelqu'un qui l'observe. Patrice Pavis parle de la présence, dans le *Dictionnaire du Théâtre*, comme de quelque chose qui provoque immédiatement l'*identification* du spectateur. Donc, il parle d'une sorte d'*aura*, un ailleurs qui

entoure le geste du performeur. Dans le contexte du théâtre postdramatique, selon Hans-Thies Lehmann, la présence renvoie à une fascination loin du sens, où le corps devient le centre de gravité, non pas comme vecteur du sens, mais dans sa substance physique et dans son potentiel gestuel. Ce dernier renvoie à la relation que le corps entretient avec l'espace (□ **mouvement, anatomie, fiction**). Dans cette direction, on peut dire – provisoirement – que la présence se définit à partir d'une capacité du performeur de construire une relation singulière avec l'espace – en termes cinesthésique et chrono-esthésique – pour capter l'attention du spectateur. Sur la base de ces prémisses, on peut formuler une première définition du concept de présence à laquelle on se réfèrera et autour de laquelle on travaillera.

La présence est un processus de manifestation et s'institue par coalescence entre les tensions (cerveau, système nerveux et de locomotion) qui constituent la corporéité et les modalités d'organisation de l'espace avant l'intervention des technologies (□ **virtuel**). Ces relations s'établissent à trois niveaux :

- *Cinétique* : il concerne la disposition des différentes parties ou sections du corps dans l'espace.
- *Dynamique* : il concerne les informations provenant de la qualité des différentes tensions musculaires employées pour l'exécution du mouvement.
- *Esthétique* : elle concerne le niveau de tension globale et le degré d'adhérence du performeur à l'action en exécution.

Toutes les définitions qui ont été jusqu'ici articulées – Pavis, Lehmann et celle qu'on a introduite – attribuent la qualité de présence uniquement au corps physique et elles sont fondées sur la notion d'unité de lieu et de temps. Sur le plan physique, la présence est, alors, un corps qui s'expose aux spectateurs dans un espace-temps partagé. Jusqu'à ce point, tout semble fonctionner, apparemment, dans la direction tracée. Deux questions surgissent : la première concerne les autres formes de présence, leurs consistances et surtout leurs degrés de *matérialité* ; l'autre concerne le point où se vérifie le déplacement des signes virtuels par rapport à la dimension physique (□ **corps, corporéité**). [*No comment* (2003) de Jean Lauwers ou *la face cachée de la lune* (2000) de Robert Lepage, *Hamlet* (2006) du Wooster Group ou *Absolute Zero* (2003) de Saburo Teshigawara et *Contraindre* (2004) de Myrial Gourfink].

On concentrera l'attention, pour l'instant, sur le fonctionnement de la présence du corps. Si la présence du corps est définie par l'*ici et maintenant*, les espaces-temps mentaux du performeur en action ne sont pas unitaires, mais multiples. Le corps est sur la scène et il occupe une portion précise d'espace physique; la mémoire et l'imagination sont, par contre, des vecteurs qui tendent à projeter à l'extérieur, selon des configurations diverses, la corporéité imaginée. Donc, la projection se produit hors de l'*ici*. Ce travail sur la perception dans le processus de composition du mouvement renvoie au concept de *fiction* (□ **fiction, virtuel**) de Michel Bernard, qui concerne, en premier lieu, la projection de la corporéité à l'extérieur.

On peut alors affirmer que la présence dérive de la capacité d'un performeur de pénétrer dans ce schéma et de donner consciemment des formes à cette tension (□ **fiction**). Cela signifie matérialiser l'espace autour de soi avant de bouger : le mesurer, l'imaginer, l'occuper, lui donner un volume, une consistance. Cette consistance devient perceptible dans son transport par le corps plutôt que par sa coïncidence avec lui. Pour advenir, une telle présence doit dépasser le corps, déborder ses limites. La présence *vient* avec le corps, elle est portée par le corps (□ **corps, corporéité**). Elle *arrive* sous forme d'une respiration éphémère qui devient palpable. C'est précisément dans ce passage que la

présence devient perceptible et capable à produire des *effets* : une survivance captée par le spectateur (∏ **effet**).

Donc, la présence – selon la perspective tracée – est quelque chose qui se donne à différents degrés et qu'on peut manipuler, organiser et composer à partir d'un renouvellement de la perception, en intervenant sur les modalités de production de la *fiction* (projection de l'image du corps avant de bouger) (∏ **fiction**).

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Le travail du Groupe de recherche « Performativité et effets de présence » de l'Université du Québec à Montréal. www.effetsdepresence.org/index.html. S. Dixon, *Digital performance*, cit., et la recherche du « The Presence Project » de l'Université d'Exeter (UK) réalisé en collaboration avec l'Université de Stanford (USA) <http://traumwerk.stanford.edu/presence/>

M. Bernard, *Sens et fiction*, in “Nouvelles de danse”, n° 17, octobre 1993, en *De la création chorégraphique*, Paris, CND – Centre National de la Danse, 2001, p. 95.

A. Berthoz, *le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

J. Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur*, 3 vol. Québec-Amérique, 1997-2007.

É.J., Marey, *le mouvement*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 2002.

A. Menicacci, E. Quinz, *Conversation avec Hubert Godard*, dans “Quant à la danse”, n° 2, juin 2005.

R. Laban, *The mastery of movement*, Plymouth, Macdonald & Evans, 1980, et R. Laban, *Espace dynamique*, Bruxelles, Nouvelles de danse, 2003.

H-T. Lehmann, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt-am-Main, Verlag der Autoren, 1999 (tr. fr. di P.H. Ledru, *Le théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002, p. 150-151).

L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, 1997.

P. Pavis, *Dictionnaire du Théâtre*, Paris, Éditions Sociales, 1980, p. 306-307.

J-L. Petit (sous la direction de), *Les neurosciences et la philosophie de l'action*, Paris, Vrin, 1997, p 22.

E. Pitozzi, *Corpo, anatomia, percezione. Scena performativa e dispositivi tecnologici*, Roma, Bulzoni, (printemps 2011).

E. Pitozzi, *Sulle gradazioni di presenza: la traccia, la memoria, le tecnologie*, en V. Gravano, E. Pitozzi, A. Sacchi (sous la direction de), *B.Motion. Spazio di riflessione fuori e dentro le arti performative*, Milano, Costa & Nolan, 2008.

E. Pitozzi, *Sismografie della presenza*, in art'O, n° 25, printemps 2008.

E. Pitozzi, *Étendre la peau. Scène, perception, dispositifs technologiques*, in Louise Poissant e Pierre Tremblay (sous la direction de), *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2010.

L. Poissant, *Esthétique des arts médiatiques*, 2 vol., Québec, PUQ, 1995.

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

RÉEL

0. Définition

Dérivation du grec *ἔτοιμος*, -η, -ον [etoimos], et du latin *realem* vient de *re-s* donc « chose », donc condition qui existe, substance. Ce qui a une existence actuelle (Π **actuel**) dans l'ordre des choses; ce qui concerne les faits. Qui appartient à la nature, qui a lieu en tant que processus physique.

I. Déclinaison du réel pour la scène

D'abord on doit distinguer le *réel* de la *réalité*. La *réalité* est faite d'actes; la *réalité* en tant que telle est perceptible et donc actuelle dans le sens propre du terme (Π **actuel**).

La *réalité* n'est pas le *réel*, mais ce que nous en percevons. Donc nous percevons seulement une partie du *réel*, la partie manifeste, en d'autres termes, la partie qui est *actuelle* et qui a une existence sur le plan physique. Mais le *réel* n'est pas réductible à la simple manifestation physique; il ne peut pas être réduit à ce qui se manifeste sous nos sens.

Le *réel* est fait de plusieurs dimensions : une dimension *actuelle* – le plan de sa manifestation – et une dimension cachée, le *virtuel* (Π **virtuel**), qui est la condition nécessaire au fait qu'*un actuel* peut se manifester.

Virtuel et actuel sont deux modalités reliées à l'*existence*, l'une cachée l'autre constatée, mais les deux sont des dimensions du *réel*. Le *réel* est un processus composé par des opérations reliées en circuit : actualisation (Π **actuel**) – virtualisation (Π **virtuel**).

Donc, la *réalité* est un effet (Π **effet**) du *réel*, sa dimension qui a trouvé une actualisation (Π **actuel**).

En ce sens, le *réel* sur scène n'est pas simplement ce qui existe devant nous (ce statut est plutôt celui de la *réalité*), mais plutôt la texture de fond qui est invisible et qui permet à la *réalité* – ce que nous avons devant nous sur scène – d'être là dans toutes ses différentes manifestations physiques, lumineuses, sonores et synthétiques.

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Pour les références étymologiques : <http://www.cnrtl.fr/>

Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, PUF, 2007 [1889].

G. Deleuze, « L'actuel et le virtuel », in G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996 [1977]

J-L. Weissberg, « Le concept réel/virtuel », in *Chemins du virtuel*, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 60.

P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, Éditions La Découverte, 1995.

Philippe Quéau, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Éditions Champ Vallon - INA, 1993.

Gilles Gaston-Granger, *le probable, le possible, le virtuel*, Paris, Odile Jacob, 1995.

VIRTUEL

0. Définition

Définition étymologique : Dérivation du latin du Moyen Âge, *virtualis*, dér. lat. de *virtus*, vertu, force, puissance.

Qui possède, contient toutes les conditions essentielles à son actualisation. Synon. *potentiel*, *en puissance*; anton. *actuel*.

La vertu indique une qualité, ce qui n'est *qu'en puissance* (∏ **potentiel**) *mais* pas en acte. Donc le virtuel ne s'oppose pas au réel (∏ **réel**), mais plutôt à l'actuel (∏ **actuel**).

Le virtuel ne construit pas son statut en opposition au réel; plutôt le virtuel est un stade, une dimension du réel. Ce qui est virtuel est déjà dans le réel, mais son statut est beaucoup plus semblable aux forces qui sous-tendent les formes visibles. Ce qui existe sans se manifester. Le *virtuel* est réel sans être actuel. C'est le principe actif, ce qui relève de la puissance cachée du réel, ce qui est à l'œuvre dans le réel et qui permet à l'actuel de se manifester et de rester, en même temps, dans un processus de transformation continue. En d'autres termes, le virtuel agit fondamentalement; c'est quelque chose qui produit une action. Il est à la fois la cause initiale *en vertu* de laquelle l'actuel existe, mais aussi ce par quoi la cause continue à rester présente *virtuellement* dans l'actuel.

Son processus est la virtualisation : processus inverse de l'actualisation (∏ **actuel**). Il consiste au passage de l'actuel (∏ **actuel**) au virtuel, en élevant de puissance l'*être* ou la chose en objet.

I. Déclinaison du virtuel pour la scène

Dans la scène actuelle, le concept de virtuel est une des composantes les plus importantes de la relation entre scène et technologies.

Toutefois le virtuel n'indique pas une forme de déréalisation ou de dématérialisation du corps ou de la scène, mais – au contraire – la formalisation d'une dimension de changement de la matière dont le corps est composé (∏ **corps**). Ce processus se compose à différents niveaux sur une échelle qui évolue du corps physique à la dimension numérique. Il y a plusieurs dimensions du virtuel sur scène, dont une première dimension de virtualité déjà présente dans le corps physique – un processus primaire – par rapport à la numérisation qui est, dans ce contexte, un processus secondaire (∏ **fiction**).

Le corps numérique n'est pas une virtualisation du corps, c'est une actualisation (∏ **actuel**). Il se manifeste, transforme le corps dans un autre état de matérialité, donc l'actualise – en un *devenir* du corps sous forme numérique – on parle d'une transcodification du corps.

I.1. La dimension virtuelle de la corporéité

Le virtuel est une *aura*, quelque chose qui contourne le réel (∏ **fiction**). Dans ce contexte, le processus de *fiction* (∏ **fiction**) – projection de l'anatomie dans l'espace produite par le cerveau et incarnée dans les muscles avant de bouger – est exactement un niveau de virtualité qu'informe le corps avant de se disposer dans l'espace. Ici, les signes numériques du corps ne sont pas des formes de dématérialisation, mais des stratégies pour mettre en résonance le corps même et faire circuler ses diverses formes de présence (∏ **corps**). Il n'y a pas d'opposition, mais une continuité

coextensive qui commence avec le concept de *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 (Π **fiction**). [*Improvisation Technologies* (1999-2003) de William Forsythe, *How long...*(2005) de Trisha Brown et le travail de Myriam Gourfink *Contraindre* (2004)].

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 inhérente au corps.

Donc le virtuel est 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 (Π **Réel**).

I.2. La dimension virtuelle du numérique

Par contre, selon cette présupposition, l'élaboration vidéo ou numérique du corps peut être bien comprise seulement comme un processus secondaire par rapport à un premier niveau de virtualité déjà conçu dans le corps. On renvoie au fait que la synthèse du corps, opérée par les technologies des captations du mouvement, est un processus d'actualisation (Π **actuel**) de second ordre par rapport au processus de premier ordre déjà conçu par le corps physique.

Les passages qui permettent cette manipulation sont les suivantes (on citera seulement le processus de *motion capture* comme exemple) :

- *Simulation* : elle concerne la modélisation numérique; elle désigne une variation d'existence et de consistance. Depuis une réalité d'ordre primaire, empirique – la corporéité du performeur – on passe à une réalité d'ordre différent composée de règles de formalisation mathématique. Les interfaces informatiques employées dans ce processus ne sont rien d'autre qu'un circuit qui rend possible le lien entre la réalité de premier ordre – le corps physique (matrice) – et les présences localisées sur les écrans en scène ou dans le *soundscape*. Ici s'atteste la question de la *signature motrice* ainsi comme l'ont appelé Martine Époque et Denis Poulin du Lartech (Π **mouvement**).
- *Dislocation* : ce processus détermine le déplacement de la corporéité physique en signes sonores et visuels et implique, par conséquent, une opération de degré secondaire par rapport à la simulation. À ce niveau, les signes se rendent indépendants, ils se réorganisent en un nouveau degré de présence.

On peut ici reprendre dans un schéma les principales opérations concernant la captation du mouvement [voir le schéma vidéo réalisé par Martine Époque et Denis Poulin pour le Lartech] :

- Capture du mouvement en studio avec des caméras à infrarouge;
- Positionnement de capteurs sur le danseur;
- Enregistrement de capteurs et identification des marqueurs par l'ordinateur;
- Transfert de l'information des marqueurs à un danseur virtuel tiré du modèle de l'anatomie humaine;
- Transduction de la danse en particule et composition du trait graphique.

La question de la tension entre les deux dimensions est très claire : plus le mouvement est complexe sur le plan physique (Π **mouvement**), plus on aura des données numériques de qualité pour composer sur le plan du corps numérique et donner lieu aux degrés de présence (Π **présence**).

Dans ce contexte, on explorera les différentes modalités de travail sur le corps de synthèse : d'un côté la coïncidence entre corps physique et corps de synthèse (en résultera un corps assujéti aux mêmes paramètres gravitaires que le corps physique duquel sont tirées les données numériques); de l'autre l'abstraction ou le corps récupère une modalité de bouger comme en apesanteur. [*Biped* (1999) de Merce Cunningham ou *Ghostcatching* (1999) de Bill T. Jones ou, encore, *Miroirs* (2007) de Chimin Hsieh]

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Pour les références étymologiques : <http://www.cnrtl.fr/>

Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, PUF, 2007 [1889].

G. Deleuze, « L'actuel et le virtuel », in G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996 [1977]

M. Époque et D. Poulin, Nobody Dance, *un sacre du printemps 3D en infochorégraphie de particules pour l'écran*, dans L. Poissant et P. Tremblay (sous la direction de), *Ensembles ailleurs / Together / Elsewhere*, op. cit. pp. 181-194.

M. Époque et D. Poulin, <http://www.lartech.uqam.ca/>

Gilles Gaston-Granger, *Le probable, le possible, le virtuel*, Paris, Odile Jacob, 1995.

B. Massumi, *Parables for the virtual*, London, Duke University Press, 2002.

P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, Éditions La Découverte, 1995.

E. Pitozzi, *Corpo, anatomia, percezione. Scena performativa e dispositivi tecnologici*, Roma, Bulzoni (printemps 2011).

E. Pitozzi, *Étendre la peau. Scène, perception, dispositifs technologiques*, in Louise Poissant e Pierre Tremblay (sous la direction de), *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2010.

L. Poissant, *Ésthetique des arts médiatiques*, 2 vol., Québec, PUQ, 1995.

Philippe Quéau, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Éditions Champ Vallon - INA, 1993.

J-L. Weissberg, « Le concept réel/virtuel' », in *Chemins du virtuel*, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 60.