

# 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.