



Etude

**Le dispositif scénique**  
**Une approche empirique**



# Contents

Introduction	3
Méthodologie	6
Les catégories	8
I. Le dispositif du texte dramatique comme négatif	14
Le dispositif théâtre - texte	18
II. l'interface scénique comme dispositif	21
De l'image métaphorique à l'image structurelle	21
De l'image à l'interface	22
L'interface comme dispositif	24
Linéarité versus organisation spatiale.	26
Oskar Schlemmer	27
Dramaturgie d'Enjeux	28
III. l'image en mouvement comme dispositif	33
Une nouvelle orientation	34
Etienne - Jules Marey	35
Oskar Schlemmer II	36
Corpus Lux - le costume en lumière	36
Mouvement de l'homme et de l'image	
dans l'espace électronique - Man in  e space.mov	38
Le dispositif d'un espace configurable - Man in  e space.exe	43
Résumée	45
Littérature	48



## Introduction

Le projet d'élaborer une approche théorique de mes créations sous l'angle du concept du dispositif scénique date déjà il y a quelques années. Le terme est apparu lors de mes premières créations scéniques. L'appropriation du terme a été différent selon les œuvres : le dispositif scénique a été utilisé comme une sorte de sous-titre qui a orienté l'attention à la mise en place d'un agencement ou d'un usage particulier des éléments scénique tel que l'acteur, le texte, la scène, l'interprétation, la scénographie, ou bien à l'intégration des technologiques dans l'œuvre. Mais aussi pour éviter de classer les œuvres à travers une discipline comme la danse ou le théâtre. En dernier lieu, le terme m'a servi pour énoncer une sorte de scepticisme face à l'idée que la représentation théâtrale ou la représentation de la danse soit quelque chose de préexistante avant sa réalisation singulière. L'étude tentera d'établir une relation entre ces différentes appropriations du terme.

J'ai 'rencontré' ce terme du dispositif pendant la lecture « Surveiller et punir » et « La volonté de savoir » de Foucault que j'ai lu en tant qu'étudiant en psychologie et en étude théâtrale à Berlin en 1993. Mon intérêt est porté sur la démonstration de Foucault que nos discours sont le résultat d'un ensemble d'institutions, de règles, de sciences, de critiques, de politiques, d'architecture qui façonne nos comportements, notre sensibilité, notre manière de voir.

Ensuite, j'ai quitté l'Allemagne pour continuer mes études en France. Ici, j'ai plutôt été confronté à Jerzy Grotowski, Eugenio Barba et autres metteurs en scène du théâtre. Les études théâtrales ont été très focalisées sur le schéma triangulaire sacré de l'acteur – rôle – interprétation. Mes débuts en tant que metteur en scène articulent l'interrogation de ce schéma triangulaire.

Né de cette critique, le dispositif apparaît au fur et à mesure comme l'appellation d'une forme de créations scéniques. En effet, il s'agit d'une mise en place d'un dispositif, dans lequel une représentation particulière est possible. L'étude sur le dispositif le questionne alors comme méthode et résultat.

Après ces premières démarches, l'usage du terme dispositif s'est banalisé dans le langage courant et est aussi apparu dans le cadre du spectacle vivant. Le dispositif scénique est utilisé dans ce contexte pour désigner principalement l'usage des technologies sur scène. Dans mon étude, je mettrai en question son invention par les technologies. Leurs usages ont simplement mis en évidence que la scène est un dispositif. Dans cette perspective le dispositif scénique n'est pas en soi une nouveauté, au contraire, je prétends qu'un dispositif est préalablement inscrit dans la représentation. La thèse est qu'en négligeant cet aspect, le regard sur les dispositifs technologiques devient une sorte de nouveauté sans histoire. Le dispositif ressemble à une couche supplémentaire qu'on rajoute à la représentation. Par contre, en conceptualisant le théâtre à partir du dispositif, la représentation change profondément sa nature ainsi que tous les éléments qui la composent. L'étude retracera ce parcours qui part de la scène en tant que lieu de représentation vers le territoire d'un dispositif.

En 2003, j'ai contribué un article sur une de mes créations pour la conférence Cosign qui a lieu à Teeside, Angleterre. Dans l'introduction de cet article, j'ai tenté de donner une brève définition de ce que j'ai nommé dispositif scénique. Pour donner une première orientation de mon approche, cette définition est reproduite ici :

*« The company res publica is concerned with the stage as space of representation. Their performances precede neither from a body-oriented standpoint (dance) nor a dramatic narrative oriented one (theatre). Their investigations of stage question the construction and arrangement of space, the structure of representation and the relationship of stage and public. Their centres of interest are formalized in "scenic devices".  
The term of the «scenic device» is defined in opposition to concepts of representation in terms of a metaphorical translation of reality. The creations of res publica are scenic devices where the theatre as place of performance as such, is analyzed by the transformation of its setting. The performance is understood here in the sense of a cultural practice and thus socially, historically and technologically determined. In this perspective, the devices both deconstruct and reconstruct representation.»<sup>1</sup>*

Dans le cadre de cette étude, je me limiterai sur l'empirisme d'une approche de la création scénique en tant que dispositif. Je n'ai pas eu le temps de confronter réellement ma perspective avec d'autres points de vue sur la question. La littérature sur le dispositif dans le domaine du spectacle vivant est de toute façon rare. Dans une perspective plus orientée art numérique, Jean Cristofol a écrit un excellent article sur le rapport entre écritures, expérience, et dispositif<sup>2</sup>. Après avoir écrit cette étude et en relisant son article, j'ai constaté que la plupart de mes réflexions se retrouvent

---

1 Ka, Wolf : 2003.

2 Cristofol, Jean : 2005.

dans son article d'une manière très clairement établie. Est-ce que j'aurais dû partir de ses réflexions au lieu de retracer tout mon parcours pour décrire parfois d'une manière compliquée mes propres réflexions entreprises dans le cadre de mes créations ?

Au lieu de terminer l'introduction par cette question inconfortable qui effacera le sens de tout effort qui a été fait, voyons les choses d'un point plus productif : Au moins les propos réconfortent l'une et l'autre perspective, celle du philosophe qui réfléchit sur l'art, et celle de l'artiste qui tente de théoriser sa pratique, les deux n'ont pas manqué complètement leur sujet.



## Méthodologie

Cette étude retrace mon parcours artistique depuis la création de ma compagnie « res publica » pour reconstruire l'émergence et l'usage du concept de dispositif scénique. Quelques traces vidéo, des écrits, des notes et des souvenirs m'ont apporté quelques indices de ce qui a été important pour moi à un moment donné, contre quoi je me suis opposé, et ce qui est resté sans réponse dans mes recherches. De ces champs, libidinal, conflictuel et philosophique est né cet écrit.

Il ne s'agit pas réellement ici d'une reconstruction de cette démarche mais plutôt d'une construction. En plus, les résultats sont la somme des décisions de plusieurs personnes, des accidents, des oublis, des compromis et des erreurs. C'est dans ce sens qu'il est impossible de les considérer ni comme une démarche d'un seul auteur, ni d'une oeuvre entièrement cohérente. Pour cela il s'agit plus d'une construction que d'une reconstruction. J'essaie de retracer un parcours qui me semble cohérent de mon point de vue d'aujourd'hui. J'élimine donc volontairement ce qui ne me semble pas pertinent.

Le résultat des oeuvres a été toujours le travail de plusieurs personnes. Dans cet écrit, je refléterai uniquement mon propre point de vue, qui est le résultat de discussions avec les autres et de mes lectures. Dans ce sens, l'écrit n'est pas objectif et n'engage que moi même comme auteur, mais il reflète et inclut aussi l'opinion des autres.

A travers cette construction, je tenterai de reconstruire comment le terme « dispositif scénique » a émergé dans mes réflexions sur la création scénique et plus généralement sur l'art. Il est donc une sorte d'outil mental, une manière de penser la scène. Il m'a permis d'éviter de penser les créations scéniques dans des catégories comme les pièces de théâtre, les créations chorégraphiques ou des installations d'art plastique ou de l'art numérique, multimédia etc. mais de considérer le théâtre comme un lieu de création tout court.

Mes créations se sont toujours situés à la limite de ces catégories (plus au moins) bien identifiés. Le terme du dispositif scénique permettra de remplir le vide qui se situe entre ces champs et mes créations. C'est dans cette marge que des nouvelles approches ont émergée. C'est dans cette logique que l'étude procédera. Ce n'était ni la recherche de marginalité, ni la recherche de la nouveauté, mais les conséquences de ce qui a précédé,

qui a motivé le questionnement de ma propre démarche. Il ne s'agit pas non plus de récréer par là un nouveau champ, comme la danse-théâtre, ou la scène numérique mais plutôt de les neutraliser en tant que catégories.

Les créations appartiennent à des champs relativement hétérogènes. Mes créations dans l'ensemble pourraient paraître comme un amalgame de pratiques, de pluridisciplinarité dans sa connotation la plus négative. Le pari de cette étude est de montrer qu'il ne s'agit pas d'un manque de cohérence, mais que le langage qui existe dans chaque discipline ne me permettra pas de décrire l'ensemble de la démarche. Le néologisme « dispositif scénique » me permettra de recréer du sens là où les langages de différentes disciplines trouvent leurs limites.

Le terme de dispositif interroge aussi le terme de la représentation qui m'a semblé parfois difficilement saisissable pour désigner le temps d'un spectacle. Dans la théorie élémentaire du théâtre le terme de la représentation évoque la coupure sémiotique le 'comme si' comme sa condition nécessaire qui crée la différence entre le signe et la chose. Autrement dit, l'acteur qui joue un roi qui meurt n'est ni un roi ni qu'il meurt. L'homme a besoin de faire cette différence pour se refléter, pour se connaître lui même. Mais est ce qu'il est réellement ainsi, est ce que le 'comme si' est un principe immuable du théâtre ? Ce phénomène concerne essentiellement le théâtre mais pas forcément la danse. Le chorégraphe Cunningham a très bien nommé cette différence:

*"There's no thinking involved in my choreography...I don't work through images or ideas - I work through the body...If the dancer dances - which is not the same as having theories about dancing or wishing to dance or trying to dance - everything is there. When I dance, it means: this is what I am doing."<sup>3</sup>*

L'action sur scène n'est donc pas seulement l'acte de représenter mais aussi l'acte de faire, de construire quelque chose, de créer. Mais est ce que pour cela il y a une différence fondamentale entre danse et théâtre entre faire et représenter ? Sans vouloir épuiser cette question, l'un n'existe pas sans l'autre. Quand le terme représentation est utilisé, il se situe dans cette étrange complémentarité.

L'étude décrit mes différentes oeuvres d'une manière chronologique. Cette chronologie est découpée en trois parties. La première partie, qui correspond aux premières trois créations (res publica, Sexes, CorpusX), critique le statut du texte dans la création théâtrale. La deuxième partie discute le remplacement du texte par une interface graphique dans la création scénique (« God is my Co-pilot », « Enjeux », « Dotnana »), et la troisième partie

3 <http://www.merce.org/>

(Corpus Lux, Man in |e|space.mov, Man in |e|space.exe) met en rapport le mouvement humain et l'image en mouvement. Dans ce découpage apparaissent deux perspectives à développer. D'abord une confrontation à différentes technologies de communication et de medias: l'écriture/ l'imprimé, l'image infographique sur support numérique, film/ pellicule/media numérique. Ensuite le rapport que les créations scénique comme media entretiennent avec d'autres medias : critique (face au texte), substitution (texte est substitué par une interface), relation (le corps en mouvement se met en relation à l'image au mouvement).

## Les catégories

Afin d'établir un grille de lecture, les créations seront analysées à partir de sept perspectives, qui me permettront de révéler ce qui est propre au dispositif scénique :

**Acteur/performer/danseur** : L'utilisation de ces trois termes différents dans ce contexte fait allusion à une pratique particulière. Dans le texte j'utilise les trois termes, parfois même pour désigner la même personne à travers différents termes. Dans l'ensemble, il renvoie principalement au verbe 'performing'. L'anglicisme 'performing' évoque plutôt l'accomplissement d'une action, de faire quelque chose que de représenter quelque chose. Il n'y a pourtant pas une distinction très nette entre faire et représenter. La connotation de l'action non reproductible, unique et spontané de la performance issue de son usage dans l'art plastique est limité ici pour désigner une action qui par la nature même d'un comportement humain n'est jamais entièrement reproductible, donc toujours unique. L'aspect spontané n'a de sens que pour désigner un comportement dans un cadre établi. Il peut y avoir des actions qui ne sont pas prémédité avant la représentation. Il peut avoir plusieurs possibilités dans un nombre limité de choix, mais l'action n'est jamais spontané dans le sens des possibilités infinies. La perspective acteur/performer/danseur dans le cadre du dispositif développe la question de comment il instaure sa performance, quel est son cadre imaginaire et concret pour accomplir une action. Le cadre imaginaire et concret renvoie à l'élément structurel, c'est-à-dire, il est question de la conception et de la réalisation de la performance de l'acteur/performer/danseur dans un cadre donné.

**Élément structurel** est l'idée centrale de la performance liée à une structure où l'espace, le temps et l'action vis-à-vis du public prennent tout son sens. L'élément structurel appartient donc à la sphère des idées qui se matérialise dans la performance à travers l'acteur/performer/danseur, la constitution de l'espace de la représentation (sa définition suivra), ses

éléments matériels et non matériels, et la ou les technologies, technique et média qu'il utilise. L'élément structurel s'inscrit dans une technique/ technologie/ média qui participe à sa configuration. C'est l'élément structurel qui détermine le dispositif.

**Référence historique.** L'élément structurel fait toujours référence à un média précédent qui instaure une lecture conventionnée. Cette notion instaure donc une sorte de grille de lecture qui permet ainsi de lire l'élément structurel dans le décalage qu'elle crée avec la convention. L'introduction des nouvelles technologies et nouveaux médias dans le cadre du spectacle vivant est donc observée dans le rapport qu'ils entretiennent avec les précédents. La référence historique joue donc dans le dispositif un double rôle, perceptif et productif. Une représentation est perçue par convention à travers ses éléments structurels historiques. Le sens de l'usage d'un autre média se déploie dans le décalage qu'il crée par rapport à cet 'ancien' élément structurel. L'usage donc d'un 'nouveau média' ne peut se penser dans ce cadre autoréflexif (cf. ci-dessus), c'est-à-dire qu'il reflète le changement qu'il instaure. Dans ce sens, la technologie n'est pas un simple outil mais un vrai élément structurel.

Le terme de **l'autoréflexion** mesure la capacité d'interroger les propres moyens qui sont mis en place afin d'établir la représentation. C'est une figure qui est fréquente dans l'art contemporain. Duchamp par exemple a questionné le musée comme lieu de médiatisation des œuvres d'art. Afin de mieux expliquer l'idée d'autoréflexion dans le cadre du spectacle vivant, voici une brève description d'une performance de la danseuse Cookie au festival Dança na Cidade en 2001 à Lisbonne.

La scène est recouverte d'un miroir, quelques objets y sont disposés. Ces objets n'ont aucun lien apparent entre eux, ils donnent l'impression d'y être abandonnés par hasard. La performeuse investit ensuite ces objets en prenant différentes postures avec ces objets et en collant des bouts de scotch sur son corps ainsi que sur les objets. Elle les enlève, les remet ailleurs, mais aucune de ces actions n'a de sens. Le seul intérêt est de comprendre ce qui anime cette fille à exécuter une action aussi banale que de coller des bouts de scotchs partout dans l'espace. Au bout de vingt minutes d'un ennui modéré, elle prend la caméra qui se trouve à l'avant scène pendant le spectacle. La caméra n'a pas attiré l'attention car il n'est pas étonnant de voir une caméra filmer le spectacle. Elle a été pourtant l'élément le plus important, disons a eu la position que le roi a eu au 17ème 18ème siècle au théâtre, la place idéale sur la scène. Ensuite, la performeuse connecte la caméra à un projecteur vidéo et rend ainsi visible ce que la caméra a 'vu'. D'un coup toutes les actions qui paraissaient sans

signification sont devenues une sorte de texte qui se lit d'une manière cohérente. Les différents bouts de scotch reflétés dans le miroir ont formé des lettres et des mots qui donnent des commentaires aux postures de la performeuse.

Le spectacle n'a établi aucun lien avec le réel en terme de métaphore. Les objets n'ont aucun sens métaphorique dans le sens où ils établissent une signification qui dépasse leurs propres présences brutes. La discipline n'est pas apparente non plus, à part le fait qu'il est programmé dans un festival de danse, les mouvements ne sont pas associés à ce qu'on identifie traditionnellement avec la danse. A partir des questions - c'est quoi la danse – c'est quoi la représentation, c'est quoi le dispositif du spectacle, nous avons vu que la perspective propre au spectacle joue un rôle fondamental, elle déploie son matériel. C'est dans ce sens là que sa performance est autoréflexive – elle interroge le cadre dans laquelle elle est censé créer du sens. Ces objets ne servent qu'à poser ces questions, ils n'ont ni une fonction (la chaise pour s'asseoir), ni une valeur métaphorique (la chaise comme repos). C'est elle-même qui crée une signification et une fonction à chaque objet dans le réseau des significations et des fonctions des autres objets. Le sens de ces objets résulte de la question pourquoi sont-ils là.

C'est seulement au niveau de la lecture global que le spectacle prend sens ou elle utilise la scène pour démontrer le mécanisme de la caméra pour créer le 'réel' en mettant le spectateur dans une relation avec la caméra. A travers l'intégration d'un nouveau média sur la scène elle utilise donc le dispositif du spectacle pour refléter la fonction d'une caméra dans ce cadre là, elle reflète la différence entre la vision de la camera de celle du spectateur. La caméra ne sert donc pas à produire des images qui sont belles ou pas belles ou qu'elle utilise tel ou tel effet, mais pour démontrer la fonction propre et à l'intérieur de la performance. Mais aussi son rapport avec le corps, qui est une extension de l'œil. C'est à ce niveau qu'elle crée du sens par rapport à la danse: interroger le corps et sa perception. Mais ce sens ne se déploie qu'à partir de la réflexion de son propre cadre et de ses propres moyens.<sup>4</sup>

On retrouve ce même figure d'autoréflexion dans l'analyse de Foucault du tableau de « Menine » de Vélasquez. Foucault démontre comment le peintre représente sur son tableau la 'fabrication de la représentation en

---

4 L'idée d'autoréflexion trouve son pendant dans la théorie de l'art (Kunstwissenschaft) de Konrad Fiedler (1841-1895) qui définit la réalité de l'art comme un réalité autonome qui ne se réfère pas à la réalité extérieur (Mimesis), mais interroge, est rend visible le fait de regarder.

peinture ».A travers la représentation (la peinture) il représente la représentation.<sup>5</sup>

**L'espace de la représentation** est le lieu ou l'élément structurel se manifeste. Historiquement ce lieu est la scène qui se distingue de l'espace du spectateur qui se trouve face à l'espace de la représentation. Nous verrons que cette distinction ainsi que cette limite devient problématique au moment où d'autres éléments structurel que la chorégraphie et le texte sont employés. Le dispositif permet d'aborder l'espace de la représentation comme un espace physique et électronique.

La **Relation représentation - public** est donc liée à l'espace de la représentation. Ici se pose la question du statut du spectateur, quel comportement lui est réservé vis-à-vis de la scène. Ce comportement est principalement contemplatif dans le cadre des éléments structurels historiques. Debray considère ceci comme une réalité immuable<sup>6</sup>, une analyse historique de cette relation fait apparaître que ce comportement contemplatif est relativement récent et non pas inhérent au théâtre. Au 19ème siècle, avant l'éclairage électrique, l'espace du public était également éclairé et le spectateur ému d'une scène particulièrement touchante réclamait haute voix de rejouer la scène ou bien les scènes ennuyantes étaient interrompues bruyamment.<sup>7</sup>

Le rapport contemplatif n'est donc pas inscrit dans la représentation, il s'agit simplement d'une convention de notre temps. Par ailleurs cet acte contemplatif et interprétatif est aussi lié à une théorie perceptive qui est basée sur la convention de ce qu'on appelle au théâtre le 'quatrième mur' et le 'comme si'. Ces deux termes instaurent la convention que le spectateur fait semblant de croire ce qui se passe sur scène est la réalité et l'acteur fait tout pour qu'il soit crédible dans ce qu'on attend de lui. La relation se construit sous la forme de mimesis, au bien par le biais de l'identification. Mais la théorie de mimesis/ identification/ quatrième mur exclut le spectateur réel de sa construction. Il est basé sur un spectateur virtuel qui n'existe que dans ce à quoi il s'identifie. Par contre, la théorie du performatif pose plutôt la question de comment s'établit la relation sans prétendre que ce soit l'identification. Froehlicher, en rapport avec le texte et la lecture définit ainsi le performatif :

*« Le texte performatif n'est pas seulement l'objet de l'interprétation mais se présente comme un lieu ou le lecteur dans l'acte de lire fait l'expérience d'un processus comparable à celui manifesté dans le texte. Dans cette perspective, le terme de l'expérience ne désigne pas la chose vécue transposée*

---

5 Foucault, 1966.

6 Debray 1996.

7 Sennett, 1983, p. 265

*ensuite dans un registre verbal et configuré comme récit mais renvoie à cette implication du lecteur dans le processus de la narration qui correspond à l'effet performatif du texte. L'expérience dont il s'agit ici est liée à l'acte de la lecture. »<sup>8</sup>*

Traduisant le performatif dans la situation du spectacle vivant, il ne s'agit donc ni d'un acte interprétatif, ni d'un spectateur virtuel mais d'une expérience que le spectateur vit pendant l'acte de la 'représentation à travers le fait qu'il participe à cette représentation.

La question de la relation représentation – public pose alors la question de comment le public est impliqué à l'énoncé. Cette relation pose donc aussi la question de comment l'acteur/performer/danseur se comporte vis-à-vis du public. L'étude montrera que l'implication du spectateur dans le processus de l'énonciation ne met pas la distinction entre acteur et spectateur en question mais pose la question des conditions de la fabrication de la représentation. Le dispositif met l'expérience au cœur du rapport entre représentation et public.

La **relation représentation - réalité** pose la question de comment le spectaculaire interroge le réel. Il est évidemment absurde de prétendre que la représentation soit en dehors de la réalité et que le monde à l'extérieur soit la 'vraie' réalité. Un acteur est aussi réel sur scène que dans le quotidien. Pourtant je considère le théâtre comme un lieu qui a pour fonction d'interroger l'homme comme un être social. Ceci implique qu'il y a une différence entre ce qui se passe sur scène et ce qui se passe en dehors de la scène. Cette différence s'instaure dans le théâtre traditionnel à travers ce 'comme si' et la métaphore. Une pièce de théâtre raconte le conflit entre des personnages. Ces personnages et le conflit sont en effet des métaphores qu'on peut attribuer ensuite dans la vie social et les grandes questions métaphysiques de l'homme. Le médiologue Debray prétend que cette instauration de relation soit le seul moyen (sérieux) de traiter le rapport entre la représentation et la réalité.

*« Parce qu'il sert de métaphore à la distance entre les hommes... Sans doute un monde où tout l'homme serait dans chaque homme n'aurait plus besoin de se dédoubler, par contrat, en personne et personnage, en parterre et tréteaux, en réel et en virtuel. Qui chasse l'intermédiaire chasse bientôt l'interprète. Le problème, c'est que la réalité vécue ne résonne pas sans se mettre à distance d'elle-même, à la distance du tenant-lieu. »<sup>9</sup>*

L'étude montrera d'autres moyens d'instaurer ce rapport sans faire recours au 'comme si' et au 'quatrième mur'. Autrement dit, nous verrons que le

8 Sur le thème du performative dans son rôle d'autoréflexif voir l'excellente analyse du tableau « L'Incrédulité de Saint Thomas » de Caravaggio. Froehlicher, 2006

9 Debray, 1996.

dispositif scénique ne s'adresse pas à l'homme social dans sa dimension psychologique mais à la 'res publica' dont l'homme social fait partie.

Afin d'avoir une première hypothèse de travail, un premier contour du dispositif scénique se présente ainsi : Le dispositif scénique est un terme opératoire pour la création et pour l'analyse des créations scéniques. Il est développé dans un cadre empirique. Il neutralise les champs historiques de la scène et met en question le terme de la représentation. Les catégories d'analyse sont : l'acteur/performer/danseur, l'élément structurel, technique/technologique/média, l'espace de la représentation, la relation acteur/performer/danseur – public, l'espace de la représentation, la relation représentation – réalité.

Le dispositif ne se résume pas à une histoire qui se raconte et qui est la métaphore de la réalité. Mais à travers le questionnement de sa propre réalité elle instaure une relation à la réalité par une expérience non narrative.



# I. Le dispositif du texte dramatique comme négatif

*(res publica, Sexes, CorpusX)*

Cette partie montrera comment l'idée du dispositif apparaît dans ces premiers contours. Le terme du dispositif n'a pas été utilisé afin de nommer la forme des créations. C'est à ce moment qu'émerge l'idée du dispositif. Etudiant en étude théâtrale, cette période décrit entre autre la confrontation vis-à-vis de mes études.

Mes trois premières créations ont eu pour titre « res publica » en 1996, « Sexes » en 1997 », et « CorpusX, en 1998. Même si ces différentes créations portent toutes des noms distincts, je les ai considérées comme une suite de travail. La manière de travailler à cette période correspondait plutôt à une recherche et expérimentation continue qu'à la production des œuvres, dans le sens d'un résultat définitif. Les créations ont été des collaborations avec le plasticien Fabrice Vincent.

Avant l'interprétation proprement dite, je tenterai de reconstruire ma position vis-à-vis du théâtre à l'époque. Cette position s'est articulée plutôt dans une critique qu'un point de vue affirmatif. Cette critique visait donc le théâtre en soi et non pas, disons la condition humaine s'exprimant à travers le théâtre. Je me suis intéressé plutôt sur le **comment** la représentation est fabriquée que sur le **quoi** est représenté, ce dernier étant sujet du comment. On verra donc comment à partir d'une position critique du théâtre apparaissent ces structures qui le tiennent ensemble. Autrement dit en comparant le théâtre avec l'homme, il apparaît comme sur un image radiographique, non pas la chair, reflet des passions de l'homme mais son squelette, ce qui le tient debout.

Ma démarche au début s'est aussi construit par la lecture «The Fall of the public Man» de Richard Sennett<sup>10</sup>. Son étude sur la notion de la « res publica » dans la société occidentale m'a semblé un bon reflet de la situation théâtrale. Dans son livre, Sennett analyse la société occidentale

---

10 Sennett, 1978, en français « Les Tyrannies de l'intimité »

depuis le début de la modernité. Il constate que la sphère privée recoupe continuellement la sphère publique. L'individu ne se constitue pas dans l'espace public à travers une représentation et une sociabilité urbaine faite de souci des apparences et de maîtrise des passions, mais exhibe son intimité pour paraître crédible. Ce modèle m'a aussi semblé pertinent pour le monde du théâtre. Le théâtre avec son côté introspectif de l'acteur qui doit à tout prix révéler son âme le plus profondément, et le comportement du spectateur, qui dans l'attente de révélations quasi spirituelles, en assistant dans un silence absolu à une représentation trouve son équivalent dans une société de la 'tyrannie de l'intimité'. Ainsi le titre de la première création «res publica» fait référence au livre de Sennett et revendique le théâtre comme lieu public ou la rencontre et la confrontation entre la scène le public est un jeu et non pas l'exhibition de l'intimité face au public qui ne disparaît pas dans le noir et le silence de la salle. Par la suite, le nom de cette première création est devenu le nom de ma compagnie.

A l'époque je ne pouvais pas imaginer un autre théâtre que celui où des personnes parlent sur scène. Mon imaginaire a été trop ancré dans ce « Sprechtheater » un terme très fréquent dans la langue allemande qui signifie « Théâtre de parole ». Mais au lieu d'engager des acteurs j'ai cherché alors dans le quotidien des personnes dotées d'une « théâtralité » s'exprimant dans d'autres circonstances que de jouer sur une scène. J'ai cherché des gens qui, par cette théâtralité parlent du théâtre. J'ai rencontré alors un transsexuel, une dominatrice, une hôtesse de la messagerie rose qui dans leur vie (professionnel) avait une relation avec la représentation théâtrale.

Ainsi la vie d'un transsexuel ressemble beaucoup à la métamorphose de l'acteur. Elle fait les mêmes efforts ou au moins des efforts semblables à un acteur. Elle se maquille pour modifier son apparence, elle prend des cours de diction, elle s'entraîne à marcher d'une certaine manière, de s'asseoir, bref toute un entraînement, un soin particulier pour ressembler à quelqu'un d'autre. La dominatrice a affaire avec le jeu à travers l'imaginaire. Elle s' imagine des personnalités et des histoires qu'elle joue et fait jouer, une relation au elle est l'auteur et l'acteur. L'hôtesse de la messagerie rose incarne l'imaginaire que la voix suscite, elle a donc représenté aussi un élément fondamental sur lequel le théâtre s'appuie.

L'intervention des acteurs s'est structurée à travers leurs propres histoires. La première partie des répétitions a été des interviews. Les témoignages ont été, par la suite, les éléments qui ont constitués l'intervention. Les interventions ont été des paroles, des gestes, des interactions avec d'autres acteurs. D'abord il y a eu un déplacement des personnages de la

vie quotidienne sur la scène. Il n'y a donc pas une séparation entre acteur et personnage, instaurée à travers le texte et le rôle, qui ensuite détermine le jeu corporel; l'acteur n'était pas un média du texte mais plutôt un média/ témoin du quotidien.

L'opération dans l'ensemble a été de déplacer le rôle du texte vers des personnalités. Ainsi ce n'était plus le texte qui a été l'élément fondateur du rôle, du personnage et de l'interprétation, mais la vie même de ses personnalités est devenue l'élément structurel de la représentation.

La scène a donc été une sorte de microcosme, un extrait de la société. Structurellement, le résultat a été une sorte d'assemblage des récits qui ne cherchaient pas sa cohérence au niveau de la narration, la structuration s'est faite in situ à partir des acteurs et a faite partie intégrante de la mise en scène et des répétitions.

Le quatrième mur invisible a été enlevé dans toutes ses dimensions. Enfin



***“Sexes”, Le quatrième mur en carton***

de rendre ceci perceptible, il a été reconstruit avec des cartons d'emballage industriel. Ces cartons ont été plus que des éléments de scénographie, ils ont été des éléments de jeux, de fabrications des espaces et des éléments constitutionnels de l'action scénique. La scène n'a pas été un lieu fictif, mais un lieu concret qui a interrogé le rapport au spectateur par rapport à sa propre histoire – celui de la coupure sémiotique. Les cartons ont été empilés au niveau de la rampe pour diviser la scène de l'espace de

la représentation. Le mur a été détruit par les acteurs, en jetant les cartons envers le public. Ce geste peut être interprété comme la tentation de détruire ce quatrième mur invisible. En effet, le public n'était plus contemplatif, ils ont relancé les cartons sur la scène.

A première vue, la coupure sémiotique dans cette première période a été mise en question. Les personnes sur scène ont été ce qu'ils sont dans la vie quotidienne. La fonction du 'comme si' est annulée, mais en est-il ainsi réellement ? La réponse serait affirmative en partant du modèle littéraire de l'interprétation, et en le transposant sur la lecture d'une représentation théâtrale. Mais le théâtre n'est pas un genre littéraire ('dramatique') mis sur une scène. La scène en soit à une fonction. Le fait même de transposer des personnalités de la vie quotidienne sur une scène est un geste en soit. Marcel Duchamp a établi dans le champ de l'art, le « ready made ». Quand Duchamp a exposé la porte bouteille ou le pissoir dans un musée, il a remis en question la virtuosité, ou le savoir faire de l'artiste, et a permis de démontrer que c'est plutôt le fait d'exposer et de nommer une chose qui fait l'oeuvre. Ainsi il renvoie à la fonction même du musée. L'oeuvre elle-même devient pure prétexte pour poser la question de sa perception dans son contexte socioculturel.

Il y a une certaine similitude, entre un transsexuel sur une scène et exposer un objet industriel dans un musée. J'insiste sur le fait que la comparaison s'effectue au niveau du processus et non pas de comparaison d'un transsexuel avec un objet industriel. Il s'agit du déplacement d'un signe dans un autre environnement qui renvoie sa lecture à la lecture du contexte. Le transsexuel de ce fait est déjà dans une sorte d'état de représentation avant qu'il soit sur scène. Sa présence scénique n'a pas besoin d'une transformation. Cette transformation a été préalablement réalisée, comme le porte bouteille était préalablement fabriqué. Pour être plus précis, son jeu sur scène a été évidemment formalisé, mais l'enjeu du travail d'acteur, a déjà été réalisé et n'a pas été modifié.

En transposant les personnes de leurs cadres habituels vers le lieu prévu pour la représentation, il en résulte une sorte d'annulation ou détournement de la représentation théâtrale. Le transsexuel n'est plus un transsexuel car il joue un transsexuel. Le cadre théâtral impose par convention que tout ce qui est sur scène n'est pas la réalité mais le jeu d'un acteur. Dans la lecture 'conventionnelle' il est un acteur. Mais ce qu'il joue est ce qu'il fait tous les jours, étant donné que le décalage entre elle et une femme a permis d'identifier un transsexuel, dont le code est connu. Alors il s'installe un dilemme, un malaise dans la représentation: d'une part, par convention on

voit un acteur, et d'autre part on voit qu'il n'a pas interprété un rôle. Mais un transsexuel ne joue pas il l'est. Il serait difficile de parler en terme de représentation le fait qu'elle se transforme en femme. En fin de compte le spectateur a regardé quelqu'un en train de représenter quelque chose. La présence du transsexuel sur une scène renvoie au théâtre comme lieu de représentation et à la représentation même. Le transsexuel a déconstruit la représentation qui est fabriquée à travers l'acteur, son rôle et l'interprétation. Enfin, c'est la scène qui fait la représentation, ni l'acteur, ni le rôle, ni son interprétation, comme le porte bouteille dans un musée. Ce n'est pas l'acte de transformation (l'acte virtuose artisanal du sculpteur - le jeu d'acteur) qui fait qu'on le regarde comme 'représentation', mais c'est le cadre (musée/ théâtre) qui impose ce regard. Ce processus déplace le regard de la représentation comme une situation donnée vers le processus qui fait que la représentation a lieu.

Une fois le 'comme si' est identifié non comme une condition de la représentation théâtrale mais la transposition d'un lecture d'un genre littéraire, il ne faut pas s'arrêter à ce niveau d'observation au risque de confondre réellement un transsexuel avec un objet industriel. Le transsexuel a raconté sur scène sa transformation, le désir de changer son sexe et les difficultés de le mettre en œuvre ce qui a impliqué des difficultés médicales, juridiques et sociales. Elle parle d'un malaise de la représentation de son corps par rapport à son ressenti. Nous retrouvons ce même malaise dans la position du spectateur par rapport à la représentation. C'est-à-dire, dans son récit se trouve ce même malaise que le spectateur vit pendant la représentation. Au niveau de la 'situation performative' du spectateur, il y a la participation au récit de la transsexuel non pas au niveau de l'identification mais au niveau de la situation même de la représentation. Il ressent le même malaise avec la représentation en décalage avec un 'vrai' acteur, ce que la transsexuel ressent avec un vrai corps de femme.

Nous avons vu que la mise en question de la représentation conventionnelle instaurée à travers le texte fait partie de la lecture de la représentation en question. L'expérience du spectateur se construit à travers le décalage entre la représentation institutionnalisée et la représentation actuelle qui fait la lecture performative du spectateur.

### **Le dispositif théâtre - texte**

Dans cette mise en question du texte dramatique comme élément fondateur, il apparaît non seulement comme un prétexte à la représentation mais comme un dispositif très imposant. C'est dans sa négation qu'apparaissent toutes les conséquences à la représentation qui vient du texte

comme élément fondateur. Sa fonction structurelle, en tant que rôle central, devient visible en son absence (texte – acteur – rôle – interprétation). En ayant recours à la 'parole directe', nous avons vu que l'organisation scénique a été modifiée dans toute sa profondeur, les différents éléments deviennent autonomes et maniables. C'est à partir de ce décalage que le texte peut être analysé comme un dispositif.

En analysant une pièce de théâtre en gardant tout son ambiguïté d'homonymie du texte dramatique et représentation d'un texte dramatique, il apparaît un lien très intime entre l'un et l'autre. La structure de la représentation théâtrale est organisée d'une manière concentrique autour du texte. Il structure, il se prête à la confrontation, il crée de l'imaginaire, il est omniprésent. Il distribue le rôle et les fonctions de ceux qui contribuent à la représentation, c'est sur lui que le metteur en scène donne son avis, qu'il l'exprime à travers l'acteur, ou lui même par sa voix, ses gestes, sa posture, son regard, et il établit le lien au réel. Mais le texte s'exprime aussi par la lumière, la scénographie, l'aménagement de scène, il structure l'espace. Il découpe le temps dans sa propre logique qui est celui de la lecture, mot par mot, acte par acte, l'un après l'autre, il inscrit donc son temps au déroulement de la représentation.

Ces différentes inscriptions du texte dans la représentation sont indépendants si l'interprétation du texte est fidèle ou libre ou s'il s'agit d'un texte contemporain ou classique, ou bien une mise en scène contemporaine d'un texte classique. Le texte reste le point de référence avec ou contre qui la création à affaire. Il organise le champ symbolique, l'espace et le temps et fait que ces coordonnées ont liées à la réalité.

Mais au delà de la représentation, c'est le texte qui organise tout l'organisme du théâtre et tout le mode de production. Les institutions culturelles liées au théâtre fonctionnent de cette même manière. Une création théâtrale est jugée à partir ou en relation avec le texte choisi. La grille de lecture des institutions reflète son mécanisme de production et les mécanismes de production s'adaptent aux institutions. La boucle est bouclée. Mais il organise aussi l'apprentissage des acteurs, et des metteurs en scène, il établit la grille de paiement selon des catégories du premier, rôle, du second rôle..., rien n'échappe au texte. Le texte construit donc aussi le cadre socioculturel et économique du théâtre. Le texte dépasse donc largement sa fonction prétendue, de donner un prétexte à la représentation, c'est tout un dispositif, un ensemble de discours, des institutions, des critiques, des pratiques des identités qui cadennasse le fonctionnement du théâtre.

Cette description très succincte du rôle du texte comme dispositif théâtral laisse à part les quelques exceptions existantes et toutes ces petites variations possibles. Ce qui a été important pour moi de comprendre est que le choix du texte comme élément central n'est pas un geste innocent, mais entraîne une multitude de conséquences. Le choix d'un autre élément central devrait être aussi conséquent, dans la construction de la représentation, que le texte.

La parole directe n'était pas dans sa conséquence une nouvelle voie pour faire du théâtre mais a permis de comprendre la fonction du texte non pas comme un élément intrinsèque à la représentation mais comme une possibilité parmi d'autres. Le théâtre n'étant pas questionné à travers son message, mais par sa médiation, l'intérêt se déplace du message au médium, vers la construction de la représentation. La fonction du texte est devenu sujet en soi en tant que médium du message et devient ainsi un thème autonome. Le sujet par la suite ne sera pas le 'théâtre parole' mais la chose qui remplace le texte comme élément structurel. Mais il était important de reconnaître d'abord le texte comme cet élément central convergeant avec un certain dispositif de la représentation et qui instaure d'une manière précise la représentation. Ceci est important pour la suite ou d'autres médias sont intégrés dans la représentation. Ces autres médias ne seront pas des médias supplémentaires qui se rajoutent à l'élément central du texte mais deviennent des dispositifs qui remplacent ce rôle central qui instaure la représentation. C'est là le point divergeant à d'autres points de vue. Le texte continue à jouer son rôle fondamental dans la conception de la représentation auquel se greffe un dispositif technologique qui rajoute quelque images, du son en temps réel, des caméras et ainsi de suite. Un dispositif technologique sans l'analyse à laquelle il fait référence reste un décor un peu plus moderne que les coulisses peintes.



## **II. l'interface scénique comme dispositif**

*(God is my co-pilote, Enjeux, Dotnana)*

### **De l'image métaphorique à l'image structurelle**

La deuxième série des créations a commencé en 1999 avec « God is my copilot ». Cette création joue la charnière entre la démarche précédente et une nouvelle orientation. La confrontation avec la structure théâtrale, l'unité texte - interprète - rôle était encore présente. En même temps, l'intégration des technologies de communication est devenu un sujet important. Cette préoccupation est déjà apparue dans la création « CorpusX » la dernière création de la période précédente. Dans cette création apparaît une image non pas comme une extension de la scénographie mais comme élément structurel de l'espace scénique. Cet usage devient programmatique par la suite.

A la fin de ce spectacle une image animée a été projetée sur le fond de la scène. Les images ont montré une substance organique, proche des prises microscopiques des globules de sang qui se structurent au fur et à mesure dans des colonnes verticales et deviennent lentement bicolores. Pendant que ces images organiques sont projetées, les performers sont impliqués dans des actions très diverses et d'une manière simultanée sur scène. Parallèlement à la structuration de l'image, l'organisation spatiale des performers suit la structure de l'image et ils se trouvent à la fin dans des colonnes, se déplaçant en avant et en arrière dans la prolongation des colonnes sur l'écran. Cet exemple annonce déjà l'optique de l'usage de l'image sur scène. L'image a d'abord un statut ambiguë entre un signe qui renvoie à une réalité extérieure à la réalité scénique, elle renvoie au 'thème' de la performance (le globule -> thème du corps), mais fait aussi référence à la structure de l'organisation scénique (organique/ simultanée, chaotique). Elle devient au fur et à mesure un élément purement structurel de la scène qui perd complètement son statut de signe avec un référent au réel. Il devient une structure graphique. Elle n'a pas été utilisée pour sa

valeur plastique, émotionnelle, politique par laquelle le lien avec la scène s'établit à travers un rapport métaphorique. Elle n'est pas commentaire de la 'narration'. Le lien ne s'établit pas au niveau sémantique. L'image est devenue immanente à la scène. Son usage n'est pas métaphorique mais constitutif.

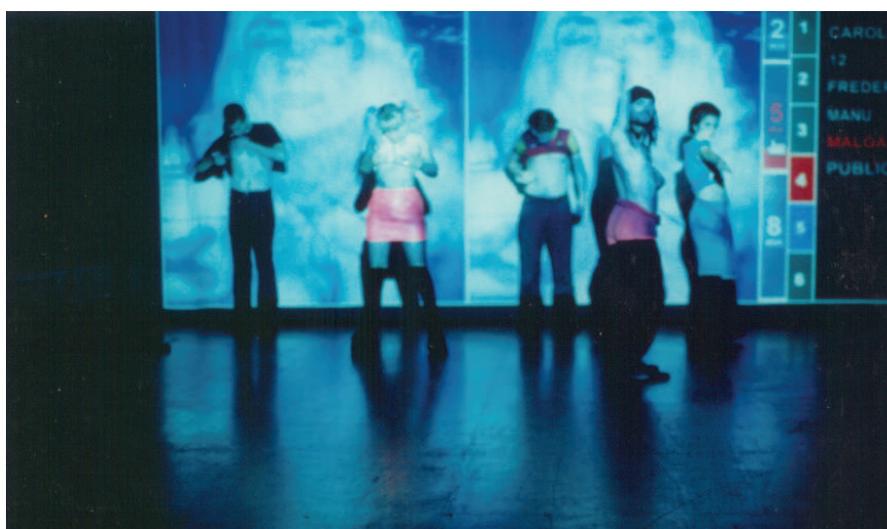
Cette micro évolution de l'image avec un référent au réel qui renvoie au sujet de la représentation vers une image immanente qui interroge son propre statut sur scène décrit en bref l'évolution qui se fera pendant la création de 'God is my Copilot' vers une nouvelle approche de la scène : l'interface scénique.

### **De l'image à l'interface**

L'emploi des images dans God is my co-pilot a d'abord été le prolongement de ce qui a été leur propre parole dans la période précédente. Les performers ont choisis des images d'enfance, de publicité, d'une situation particulière... qui véhiculent des souvenirs ou des histoires. Cette première phase expérimentale, n'a pas de grande importance en soi, de mon point de vue aujourd'hui. Pourtant, elle instaure un point de départ qui place l'image à sa juste place, - sur scène. Le signifiant de l'image a renvoyé à la scène et n'a pas établi un pseudo - rapport avec la réalité. Cette approche est imaginable après la réflexion sur le statut du texte comme fondateur de la scène, sinon, l'usage aurait été l'actualisation du texte à travers l'image.

La première phase d'expérimentation a interrogé le statut de l'image sur scène. La présence de l'image a posé la question du rapport de la lecture entre l'image et l'acteur. Ce n'est plus à l'origine la personnalité qui se matérialise, s'actualise à travers la parole de l'interprète. C'est la présence de deux 'médiations' qui est en question. L'interrogation se déplace de l'acteur comme centre vers un rapport entre lui et l'image. Différentes séquences sont apparues et ont établi différents rapports entre scène et image. A part des images personnelles, qui ont provoqué des commentaires à travers les actions scéniques, d'autres séquences sous forme d'écrit ont donné des ordres aux acteurs (Run, jump, stop...). Dans cette séquence, le rapport entre scène et 'l'image' n'était plus interprétatif, mais purement exécutif. Une autre séquence a fait référence à un panneau d'affichage d'aéroport qui a annoncé le retard d'un vol. Un performer a écrit une ville, concrète ou imaginaire et un temps de retard dans la case vide sur l'écran à l'aide d'un clavier. La scène s'est transformée en une salle d'attente d'un aéroport. Les performers ont improvisé des scènes d'attentes en rapport avec la durée et la ville de destination. 'L'image' a créé un prétexte

de jeu. Par rapport au départ, où l'image a véhiculé des souvenirs ou des histoires personnelles, la fonction de la projection a décliné différents rapports entre l'image et l'action scénique, de l'interprétation à l'exécution ou à la proposition. La codification de 'l'image' se décline en l'image fixe ou animée avec ou sans référent au réel, en image graphique et en texte. La fonction de l'image n'était donc pas un commentaire métaphorique de l'action scénique mais un véritable élément structurel de la scène avec un premier vocabulaire.



***“God is my copilot”, performeurs dans la projection***

L'image a été projetée sur le fond de la scène. Dans son agencement et la dimension de l'image se reflète cette réflexion sur l'élément central avec sa référence historique. L'image n'a pas fait référence au tableau avec son cadre, mais au médium (ce qui a été le texte) qui a organisé la scène. Toute action sur scène s'est déroulée devant cette image. Mais comme cette image n'a pas été un tableau, mais bien une projection, le cône de projection lui-même est devenu matière de la représentation. Au lieu d'éviter que les performeurs perturbent l'image à cause de leur présence dans le cône de lumière, le projecteur a été légèrement incliné vers le sol pour que le cône de lumière devienne également éclairage, et ainsi l'élément du jeu. À travers l'inclinaison du projecteur, le corps placé devant n'a pas été un objet dérangeant mais bien un support de projection supplémentaire. La projection a été considérée comme un élément concret de la représentation. Les performeurs ont exploité la projection sur leur corps pour transformer leurs présences visuelles, la projection sur leur corps est

devenu un sort de mapping<sup>11</sup> de leurs enveloppes qui a donné prétexte au jeu. La projection est ainsi devenue sujet et constituant de l'espace de la représentation.



***“God is my co-pilot”, division entre espace du jeu et d’attente dans la prolongation du menu***

A la place d’une succession d’images préétablies, un menu interactif a été rajouté. Il s’est donc posé la question de qui manipule le menu. Après différentes tentatives, une sorte de règles de jeu est apparue et a organisé le droit de manipulation du menu. Ces règles sont une convention entre les performers et accessible au public via le programme de la salle. Une partie de règles a été également signalée à travers des codes visuels dans le menu. Le mode de jeu de chaque séquence a été indiqué par différentes couleurs (séquence pour un seul performer, pour tous ou bien une participation optionnelle). Le menu est devenu au fur et à mesure la structure temporelle de la performance et a instauré les modalités de la représentation. Cette distinction entre le contenu (‘l’image’) et son organisation (menu) s’est reflétée dans une organisation spatiale de la scène à travers une séparation entre la zone de jeu et la zone d’attente. La zone d’attente a été une sorte de coulisse qui s’est traduit par l’espace qui a prolongé le menu de la projection. Le choix de la présence entre la zone du jeu et la zone d’attente a donc été un équilibre entre règle et choix personnel de performer et a fait partie de la représentation. Le déroulement

---

<sup>11</sup> Technique de l’infographie 3D de rajouter une texture aux objets.

de chaque performance a été le choix in situ d'un nombre important de variation de suite de séquence et de ses interprétations par une variable de performer. La représentation est devenue rhizomatique<sup>12</sup> à l'image de son support numérique.

Pour ouvrir aussi le choix au public, une séquence a été introduite qui a permis au performer de demander au public de faire le choix de la prochaine séquence. D'une certaine manière on retrouve la même attitude exprimée à travers les cartons de la période précédente. Le public était amené à quitter son rôle contemplatif et de faire un choix, de jouer un rôle participatif sans pour autant devenir acteur. Il s'agit, dans l'un et l'autre cas, d'une 'violation' de la convention du quatrième mur. Pourtant il existe une différence dans le rôle du spectateur. Dans le premier cas, il s'est agit d'un élargissement de l'espace de représentation, dans le deuxième cas d'un choix de lecture proposé au public. Cette attribution de choix de lecture devient un sujet central pour la suite.

### **L'interface comme dispositif**

Nous avons vu que la critique au texte dramatique a permis de l'identifier comme un dispositif scénique qui organise les autres éléments de la scène à travers sa propre logique. Cette identification a permis de comprendre que la fonction d'autres médias n'est pas de superposer le texte dramatique dans une logique de citation mais de le remplacer pour interroger la création scénique à travers ces 'nouveaux médias' et questionner les nouveaux médias à travers la représentation scénique. L'image dans sa dimension 'polysémiotique' (alphabétique, graphique, iconique) sur son support numérique a donc pris la place du texte dramatique dans la logique de l'élément structurel qui organise le reste du dispositif. La représentation a été ensuite organisée dans sa propre logique (rhizomatique, immanente) et dans sa propre matérialité (cône de projection, spatial, co-présence avec les performers). L'image est donc devenu une interface scénique qui distingue le contenu de sa structuration (menu). En remplaçant le texte comme dispositif, l'interface a réorganisé la représentation scénique dans le but de permettre aux spectateurs d'interagir avec la scène. Chaque élément du dispositif a créé des significations en rapport avec les autres. L'écran de projection n'était pas seulement une interface graphique par laquelle le public accédait aux données numériques mais constituait en même temps la scène en tant qu'espace physique marqué par le cône de lumière du projecteur. Ce cône de lumière, intercepté par

<sup>12</sup> Une structure rhizomatique peut être définie comme un ensemble de plusieurs fragments distincts étroitement liés les uns aux autres bien qu'ils ne s'intègrent pas dans une structure narrative continue et logique sans utilisation d'indications temporelles susceptibles de structurer chronologiquement le récit.

les interprètes modifiait la présence visuelle de l'acteur et mettait en relation l'interface graphique avec l'espace de la scène et les interprètes.

Ces premières expérimentations ont permis d'établir un vocabulaire scénique autour de l'interface scénique comme nouveau paradigme du dispositif scénique. La rencontre et le début d'une collaboration avec LAb[au], bureau d'architecture et urbanisme, qui à l'époque a travaillé sur le rapport entre architecture et interface, a apporté une nouvelle réflexion théorique sur l'interface scénique. Le vocabulaire scénique ainsi que la théorisation a permis une réflexion plus conséquente sur le statut de l'interface scénique vis-à-vis du texte. Ces réflexions ont préparé les prochaines créations Enjeux<sup>13</sup>. Les œuvres d'Oskar Schlemmer, directeur du théâtre du Bauhaus, ont été une formidable ressource pour la codification du corps humain. Le projet de « Triadisches Ballet » (Ballet triadique) nous a servi de référence commune.

### **Linéarité versus organisation spatiale.**

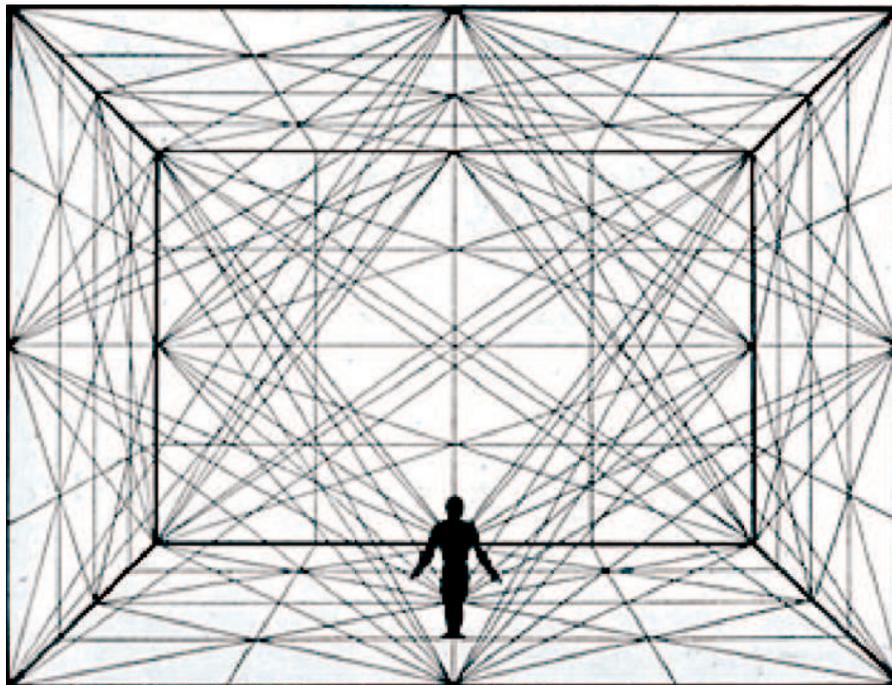
La linéarité de l'écriture sur le support papier est remplacée par un support organisé d'une manière circulaire (disque dur). Si le médium imprimé a généré une pensée rationnelle, fondée sur la structure figée d'une logique linéaire, de cause à effet, de la thèse et l'antithèse à la synthèse, la particularité de l'organisation numérique de l'information est par contre fondée, sur la possible absence d'hierarchie, qui a structuré jusqu'à présent notre pensée.

Dans un texte classique, le discours est figé dans la structure même du médium. C'est ainsi que le médium impose une structure préalable qui, dans le cas du texte théâtral, suit normalement l'ordre linéaire des pages. Toutes les données sont à chaque instant virtuellement accessibles sur le support circulaire. Dans la trame textuelle digitale, la dématérialisation et la codification de l'information en données transmissibles permettent de lier des séquences dispersées sans « continuum physique ». La dramaturgie de la trame textuelle se base sur un nombre de séquences, elles-mêmes comparables aux scènes dans un texte traditionnel. Les séquences sont des unités sémantiques, composées d'images, de son et/ou de texte. L'enchaînement des séquences constitue le déroulement de la représentation. Le spectateur emprunte des 'configurations potentielles', dont certaines ont été planifiées par l'auteur, tandis que d'autres sont le produit de sa propre implication, activant les liens qui sont proposés. La configuration potentielle se négocie d'une part par l'intention subjective de l'auteur, et

---

<sup>13</sup> Dotnana a été construit de la même manière qu'Enjeux mais pour une seule danseuse au lieu de quatre, les principes qui sont décrits pour Enjeux sont en grand partie aussi valables pour Dotnana.

d'autre part, par le choix du public lors de la représentation. Les spectateurs « écrivent » leur propre parcours de la représentation sans recourir à une pensée de causalité, mais bien en agençant les séquences d'une manière associative, figure rhétorique propre à la perception spectaculaire.



**O. Schlemmer, "Figur und Raumlineatur", 1926**

L'interface, représentation visible et accessible de la trame textuelle, est formée non seulement d'un contenu, mais également d'informations nécessaires à son organisation. Le spectateur perçoit en parallèle la dimension sémantique, (texte, son, image) et syntaxique (les possibilités interactives) du texte. C'est le lien électronique entre les séquences qui permet des parcours de lecture multilinéaires en mettant en mouvement textes, acteur/danseur et spectateur dans un nouvel espace d'écriture.

Un texte théâtral devient physique et accessible pour le public par l'énonciation de l'acteur qui fait figure ici de médium. L'ensemble de son comportement scénique vise à médiatiser un élément externe de la scène dont les composants sont l'espace du temps et de l'homme. La trame textuelle numérique matérialisée par l'interface en fond de scène fait partie intégrante de la représentation. Il est donc plus adéquat de parler d'une présence simultanée mise en relation, que d'une interprétation proprement dite.

La présence de la trame textuelle, considérée ici comme un ensemble de codes et symboles, permet une nouvelle possibilité dans l'écriture scénique. Car ce texte ne nécessite pas d'être médiatisé par la parole, l'écriture peut employer différentes technologies sans se limiter à l'alphabet. La différence du médium numérique est qu'il permet de rassembler des différents média sur un seul support (multimédia). Ces différents média ne sont pas des signes figés dans un rapport hiérarchique (texte – scénographie, musique/bruitage etc.) de l'organisation scénique, mais bien les constituants espace-temps de la scène. Le niveau de lecture d'une pièce théâtrale, basée sur le texte, se construit d'une manière hiérarchique sur un plan narratif, tandis que dans l'emploi du multimédia, la perception se produit en rapport à l'espace scénique et aux ambiances, donc une perception multi sensorielle qui renvoie à l'espace même de la scène.

Le basculement d'une structure linéaire vers celle d'hypertexte, la prolongation d'un vocabulaire 'mono – sémiotique' (alphabet) à un vocabulaire 'poly-sémiotique' (multimédia) et la présence autonome et symbiotique d'un trame dramatique hypermédiale en cours de la représentation, qui est indépendante de la médiation de l'interprète (par opposition à un texte dramatique), sont les principes de base dans l'approche théorique d'«Enjeux». Ce dispositif scénique questionne à nouveau la relation de deux systèmes différents de signes : l'interface graphique et la représentation d'interprètes. Le langage iconographique de l'interface et sa considération comme architecture est nécessaire pour établir une interaction entre la scène et le public. La pertinence de la superposition des deux systèmes (vidéo et performatif) dépend des capacités des signes d'instituer des codifications. L'interface se rapporte aux signes graphiques, linguistiques et iconographiques. Le deuxième système se rapporte aux capacités expressives du corps humain. L'objectif est de lier ces deux systèmes afin de permettre au public d'intervenir en cours de représentation. Ceci signifie que la question de la textualité dans cette performance est basée sur la création des codes appropriés à cet espace multimédia et à l'assignation aux codes performatifs.

### **Oskar Schlemmer**

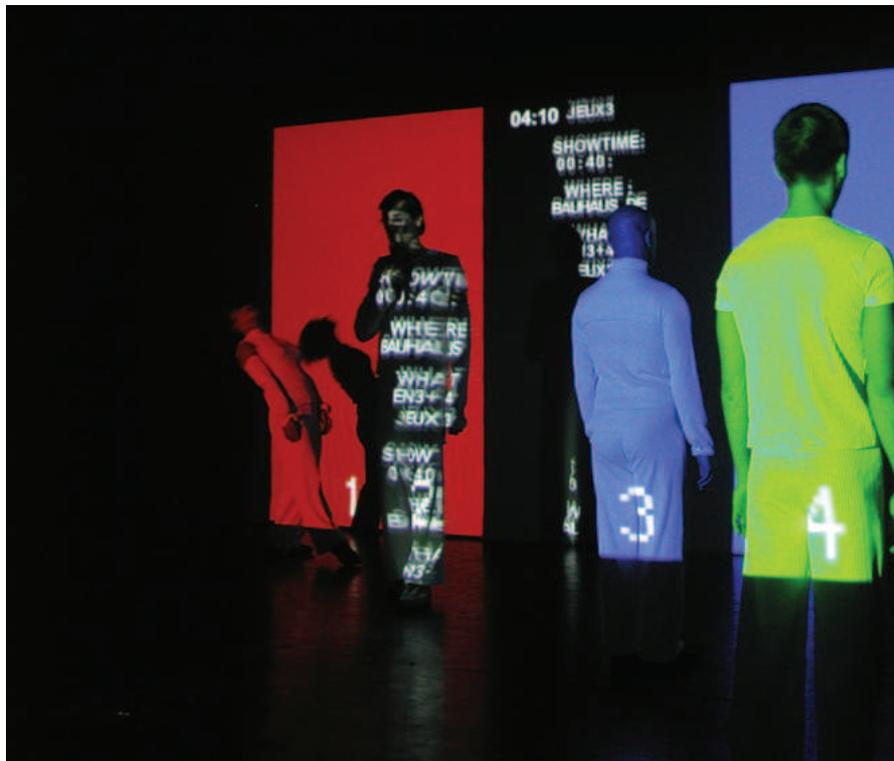
Oskar Schlemmer était l'un des premiers artistes de théâtre qui a travaillé d'une manière systématique et radicale sur le corps humain comme code, ainsi que sur la relation entre l'homme et l'espace. Il a proposé une perspective du corps sur scène comme représentation abstraite et symbolique, en opposition aux approches psychologiques et expressives de la danse allemande des années 20. Dans son travail scénique, il a eu l'intention de représenter l'universel au lieu de montrer l'individu ou le typique.

Ses œuvres théâtrales ne sont pas une copie de la réalité, mais un produit ARTificiel afin de révéler l'essentiel, ou bien l'idée (pure).

Sa recherche sur la relation entre l'homme et l'espace aboutit à la formalisation géométrique du mouvement humain. Il oppose les lois de l'espace cubique de la scène aux lois de l'homme naturel. Si l'espace s'adapte à l'homme, la représentation scénique devient naturaliste ou illusionniste, et si l'homme s'adapte à l'espace cubique, elle devient abstraite. De son point de vue, les lois de la scène abstraite sont les lignes invisibles des rapports planimétriques et stéréométriques.

### **Dramaturgie d'Enjeux**

Deux temps se succèdent dans le spectacle, le premier est fixé à 45 min, le second temps est déterminé par le public. La création est structurée en 3 unités non variables : where (ou ?) who (qui ?) what (quoi ?), qui se décomposent elles-mêmes en unités variables : les séquences. Ces unités non variables déterminent ensemble leur propre arithmétique ( $a+b = c$  / lieu+performer = action) et une progression dans la complexité de l'interactivité (du simple choix à la manipulation en temps réel du contexte

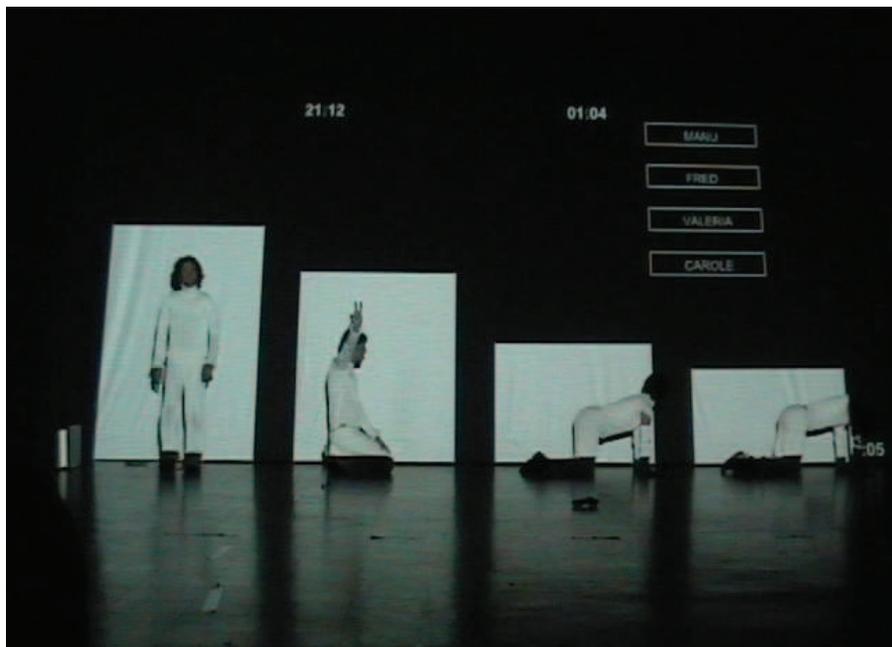


***“Enjeux”, introduction: Codification de l'espace et l'interprète par la couleur***

L'interface constitue le « médium » de l'intervention du public, elle permet aux spectateurs de naviguer tandis que le metatexte (texte qui s'inscrit à intervalles réguliers sur l'écran) conserve la trace de chaque opération. La gestion des informations sur l'écran structure la création sur le plan scénique et textuel. Les trois axes XYZ se réfèrent aux trois paramètres fondamentaux : temps, espace, action.

Partie A / Where - espace : les séquences de la partie A introduisent des codes élémentaires construits à partir du cône de lumière, ceux-ci mettent en relation l'écran, la scène et l'interprète. Un vocabulaire se référant à des codes linguistiques, graphiques, et iconographiques permet de créer des situations spatiales, concrètes, imagées, narratives ou encore physiques. Les séquences constituent un jeu de combinaison entre ces différents codes - langages par la construction de situations scéniques et par la mise en place de la première condition de l'espace scénique interactif, WHERE. L'interactivité est formalisée à travers le choix de quatre séquences parmi les six possibles. Ce choix déterminera par la suite les conditions spatiales de la scène dans la partie C. Le public devient ainsi partie intégrante de la constitution de la trame textuelle représentée par le metatexte.

Partie B / Who - Interprète : la partie B de la performance examine le statut du danseur - WHO – au regard de sa représentation sur scène et sur l'interface/écran.



**Enjeux, Part B.**

Chaque séquence constitue un solo, dans lequel sont explorées les différentes couches sémantiques des concepts de la représentation scénique (le costume - le rôle - le mouvement). L'interaction entre le public et les interprètes s'opère par l'intermédiaire de signes figuratifs (icône du corps humain par exemple), et non figuratifs (couleur rouge par exemple). Basée sur des codes de communication, la partie B établit des relations singulières entre les spectateurs et les quatre interprètes. La sélection de solos non interactifs est nécessaire afin d'introduire un code spécifique à chaque interprète. Ce code permet une interaction en direct avec l'interprète au cours d'un second solo interactif optionnel. À travers les choix opérés par le public, chaque interprète développe un vocabulaire scénique qui sera utilisé ensuite dans la partie C.

Partie C / What - Interaction : La partie C examine l'action sur scène - WHAT- à travers l'espace d'interaction et l'interprète. En intervenant directement sur la projection/scénographie, les spectateurs déterminent l'enchaînement, la durée des séquences et les modalités de l'interprétation. Chaque séquence explore l'espace et l'interprétation, paramètres introduits préalablement dans la partie A et la partie B. Les séquences sont ainsi codifiées, mais leurs réalisations demeurent le résultat de l'intervention du public. Une fois le temps écoulé, le public peut néanmoins décider de continuer la performance, auquel cas, les séquences de la partie C sont de nouveau proposées, jusqu'à ce que les spectateurs choisissent le « non » final.--

Nous avons vu comment un dispositif scénique s'est mis en place au fur et à mesure à partir d'introduction d'images sur scène. Ce dispositif a été le point de départ qui a réorganisé complètement la représentation.

A partir de l'idée d'une interaction entre le public et la scène, un dispositif matériel composé d'un ordinateur, un projecteur vidéo, un écran, une souris sans fil et quatre performers a été mise en place. A partir de ce dispositif s'est posé la question d'une relation de deux systèmes de signes, l'ensemble des signes graphiques, iconiques et textuels ainsi que l'ensemble des signes expressifs du performer et son organisation dans l'espace scénique. Le rôle de l'acteur a été de codifier son action d'une manière à instaurer un rapport avec le signe codifié de l'interface graphique. La pertinence des signes de l'un et l'autre système dépendait de leur capacité d'instaurer un rapport avec l'autre. Le but de cette relation a été de permettre au public d'intervenir sur le processus de la représentation à travers ces codes.

Ce n'est donc pas la représentation en tant que finalité qui déploie les moyens de son organisation, mais le dispositif comme point de départ qui

organise la représentation. Cette organisation se déploie à travers l'analyse du fonctionnement et de sa matérialité qui sont inscrits dans le dispositif. En suivant cette logique de penser le dispositif, le cône de lumière de la projection n'est pas un moyen de projeter une image sur l'écran mais devient elle-même sujet de la représentation. En interceptant ses rayons de lumière par les danseurs, le cône de lumière devient visible. Le fait que c'est un cône, la taille de l'image dépend de la distance de l'interception. Cette matérialité propre au dispositif a permis de définir son vocabulaire et a organisé en même temps la perception inscrite dans le dispositif. Les technologies dans le dispositif ne sont pas des moyens, des outils pour parvenir à un résultat, mais ils sont dans ses fonctionnements et leurs matérialités propres les sujets même de la représentation. Le dispositif scénique ne part pas d'une forme ou d'un contenu de représentation préétablie, mais organise la représentation à partir de lui-même. Le dispositif est départ et finalité, une sorte de mise en abîme, qui, dans ce va et vient, permet l'expérience de cette réalité, qui est création et reflet d'une réalité (extra scénique) dont font partie les technologies.

La communication à travers une interface dans des structures hypertextuelles est devenue une manière récurrente dans la vie quotidienne de communiquer. Dans cette optique, la représentation procède par analogie entre l'interface du quotidien et l'interface scénique. Au même temps elle rend visible cette nouvelle lecture à travers le décalage qu'elle instaure avec sa référence historique, le livre est sa séparation sémiotique entre auteur/ scène et lecteur/spectateur. Ainsi il renvoie à ce changement d'une nouvelle réalité à travers la superposition, puis par l'analogie.



### III.

## **l'image en mouvement comme dispositif**

*(Corpus lux, man in e-space.mov, man in e|space.exe)*

#### **Une nouvelle orientation**

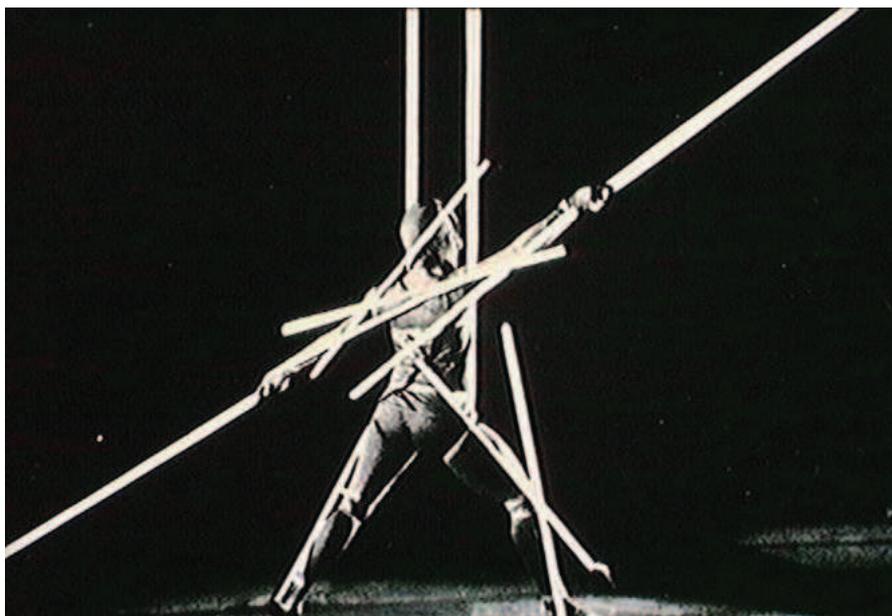
Plusieurs perspectives sur la scène ont changé au cours du travail pendant la période précédente. Le rôle du texte a servi de référence au nouvel élément structurel, l'interface scénique. Dans ce décalage s'est déployé le discours sur le théâtre. Au texte de référence s'est superposé d'autres références : l'espace, le temps, l'action, les paramètres fondamentaux de la représentation scénique. Ces références ont servi à établir la dramaturgie de la performance. En même temps la parole a quasi disparue au profit d'une codification du corps comme langage, ce qui a permis d'instaurer un rapport avec les codes visuel de l'interface. Avec ces deux changements se reflète une nouvelle orientation qui prend distance au théâtre comme référence.

A des raisonnements artistiques se sont ajoutés des raisonnements pragmatiques. Il était strictement impossible de faire comprendre au décideur du théâtre le rapport entre le théâtre basé sur un texte dramatique et un théâtre basé sur une structure hypertextuelle<sup>14</sup>. L'écart est devenu trop important. Le seul 'moyen de survie' a été de déclarer les créations précédentes comme « spectacle de danse ». La nouvelle perspective s'établissait donc par rapport à la danse. Le théâtre avec le texte comme référence s'est épuisé littéralement. Pourtant ce n'est pas non plus la danse comme discipline qui a été le nouveau point de fuite, mais plutôt son ouverture qui a permis de poser la question du rapport entre le temps l'espace, le mouvement et la représentation à un niveau plus abstrait.

---

<sup>14</sup> Pour être précis, il y a eu une exception dans le monde théâtral qui s'est intéressé à l'enjeu de l'hypertexte pour le théâtre. Frank Bouchard, qui, à l'époque travaillait au DTMTS et conseiller théâtre pour le DICREAM a été le seul qui a soutenu notre démarche dans le monde du théâtre. Cette petite note de bas de page exprime ma reconnaissance profonde.

La question de la codification du corps en rapport au langage propre à l'hypermédia a évolué vers un questionnement autour du rapport entre corps et machine. L'interrogation a concerné les modalités de la perception de la machine. Qu'est ce qui permet à un ordinateur de reconnaître un homme d'une autre forme, et comment peut-il comprendre un mouvement? D'une manière générale, il procède par discrimination. Il reçoit l'information par une caméra, un nombre précis de couleurs dans un système de coordonnées sur un axe de temps. De cette masse d'informations il extrait les pertinentes, il discrimine d'autres à travers des paramètres que l'homme lui a appris. Donc la vision de l'ordinateur procède par discrimination ou réduction selon des paramètres établies. Je me suis intéressé à rendre visible cette vision du corps. Mais au lieu de reprendre le processus avec une caméra et un logiciel de capture de mouvement, j'ai préféré rendre visible ce que voit la caméra, mais sans caméra. Il s'agissait plutôt de trou-



**Oskar Schlemmer: Stäbetanz, 1928**

ver une représentation d'un corps qui prend en compte cette réduction paramétrée. En cherchant dans l'histoire à quel moment cette vision du corps est apparue, j'ai trouvé deux réponses, Jules Etienne Marey et encore une fois Oskar Schlemmer. Il y a eu probablement aussi une influence de la part de la cybernétique. J'ai rencontré à l'époque Eléonore Schöffer et à travers elle l'œuvre de Nicolas Schöffer et l'art cybernétique. Mais l'influence de cette rencontre s'est manifestée bien plus tard. Je me limite donc à cette mention de l'art cybernétique comme référence.

## **Etienne - Jules Marey**

Les travaux du physiologiste Etienne-Jules Marey ont établi la base de l'analyse quantitative du mouvement humain résultant de la représentation scientifique des paramètres classifiés. Il a développé un certain nombre de dispositifs/appareils et de capteurs pour enregistrer principalement le mouvement humain mais également d'autres êtres vivants. Dans les années 1870, il a, dans un premier temps, enregistré des mouvements par la méthode graphique qui traduit le mouvement en lignes, courbes ou graphes à l'intérieur de coordonnées cartésiennes. Dans les années 1880, il a intégré la photographie dans son analyse du mouvement, ce qui a abouti aux célèbres chronophotographies partielles.

Avec ces nouvelles méthodes, il a représenté le décalage du procès-verbal écrit de l'observation scientifique au traitement des données venant des dispositifs entre l'observateur et son sujet. Par l'extraction, la décomposition et la discrimination des données, la méthode permet la visualisation schématique de mouvements complexes. Sa méthode a substitué les termes, la description verbale et l'argumentation écrite par la compréhension synthétique de la description iconique. Le corps avec sa connotation culturelle disparaît dans ces dispositifs et une vision abstraite et épurée du mouvement (humain) réapparaît dans la matrice cartésienne.

Ce glissement méthodologique de la description verbale « du corps sensuel » à la production des données des paramètres spécifiques du corps déconnecté et ré-connecté influencera les arts scéniques, et particulièrement la danse. À la même période, la danse moderne ou contemporaine naît d'un refus des aspects narratifs et d'une réaction à la tradition littéraire du ballet traditionnel. La danse moderne développe des stratégies de représentation du mouvement où le corps interagit avec l'espace abstrait de la scène. Cette période représente également le changement d'une société basée sur l'écrit vers une société des technologies visuelles et de la communication

## **Oskar Schlemmer II**

Schlemmer a certainement connu le travail de Marey quand il a conçu son projet « Stäbetanz » (Danse de bâtons). Ici, il a prolongé les membres d'un danseur habillé en noir avec des bâtons en bois blancs pour souligner la relation entre l'homme et l'espace selon les délinéations spatiales. Sa démarche ressemble tout à fait à celle de Marey, quand il élabore ses chronophotographies partielles : Il élabore un dispositif enfin d'effacer le corps (costume noir devant un fond noir) pour révéler des données précises du mouvement humain (lignes blanches / bâtons blancs sur les membres).

Dans les deux exemples, il y a une dislocation du corps représenté comme unité physio - psychologique vers une représentation des principes, paramètres sélectionnés, à l'intérieur d'une matrice (la pellicule/ la scène cubique). Ceci représente la mutation des approches du corps comme unité culturelle vers une relation mathématique entre l'homme et l'espace.

### **Corpus Lux - le costume en lumière**

Le projet de Schlemmer « Stäbetanz » (Danse de bâton) et dans le processus de travail de Marey correspond à cette représentation réduite et paramétré du corps. Cette référence a permis également de faire le lien entre une approche esthétique et scientifique. J'ai donc conçu un costume en lumière, proche de celui du « Stäbetanz » ou même du costume dont Marey s'est servi pour produire ses chronophotographies.

Le costume, attaché aux membres du performeur, est constitué par des fils électroluminescents, qui rendent visibles le mouvement du corps par des lignes verticales. Un composant électronique interactif a piloté l'infrastructure lumino-électronique soit à distance soit par les danseuses elles-mêmes et a permis de fragmenter la perception du corps. Le corps devient ainsi un médium d'information qui se négocie entre l'infrastructure et la chorégraphie. Le costume en lumière questionne le mouvement du corps à travers sa structuration par un dispositif lumineux. La perception, dénuée de toute connotation culturelle et psychologique est focalisée sur l'abstraction géométrique du corps. Le costume révèle une lecture du corps à travers sa transformation perceptive, structurée à travers une approche géométrique et abstraite. Le rapport entre temps, espace et corps/mouvement est focalisé à travers une signalisation du corps par 8 lignes, soutenant cette lecture d'une manière épurée.

Le corps n'est plus considéré comme un media qui véhicule une parole, ni un signe qui instaure une coprésence avec l'interface graphique, mais il devient porteur d'une interface qui transmet de l'information (costume). D'une certaine manière, la vision de réduction paramétrée de l'ordinateur se superpose sur la danseuse et deviennent ainsi visible à l'œil humain. La représentation du corps est devenue une information malléable composée du mouvement de la danseuse et l'interaction avec le costume. L'interaction qui s'est instaurée dans la période précédente avec les performeurs à travers l'interface s'établit ici directement avec la danseuse à travers l'interface costume.

Cette première phase d'expérimentation avec la visualisation du corps à travers une interface lumineuse s'est manifestée ensuite dans une série de petites performances, intitulée « Corpus Lux ». Lab[au] a travaillé en

même temps sur la question du « computer vision » d'un point de vue architectural. Cette réflexion a abouti à un logiciel permettant de construire en temps réel une architecture virtuelle d'images captées qui se placent dans les coordonnées x y z de l'espace virtuel préalablement défini. Cette architecture devient visible à travers la camera virtuelle qui elle-même se déplace dans l'espace virtuel par la manipulation d'un contrôleur midi. Ce deux recherches mise en relation ont donné par la suite la matière pour deux créations : Man in |e|space.mov et man in |e|space.exe. L'élément central de la performance a été de filmer la danseuse pendant la performance et mettre en parallèle la vision du corps dans l'espace physique et électronique. Le vocabulaire scénique s'organise donc de ces différents éléments et leurs rapports réciproques qui sont : les mouvements de la danseuse et la perception de ses mouvements à travers le costume, les mouvements de la danseuse dans l'espace physique vis-à-vis de la camera, les mouvements de la danseuse vis-à-vis de l'enregistrement des mouvements dans l'espace électronique, les mouvements de la caméra virtuelle vis-à-vis des mouvement de la danseuse et de l'enregistrement dans l'espace électronique. Il s'agit donc d'une série de relations de mouvements qui épuisent le rapport spatio-temporel entre l'espace physique et électronique.

### **Mouvement de l'homme et de l'image dans l'espace électronique - Man in |e|space.mov**

La perception du corps en mouvement dans cette performance est signalée par le dispositif électroluminescent porté par la danseuse et analysé et représenté dans un environnement 3D à travers la captation par caméra vidéo. L'image capturée en temps réel est assemblée et recombinaison dans l'espace 3D électronique, et projetée sur l'écran au fond de la scène. Ainsi ces deux représentations adjacentes se combinent et se complètent, l'une tridimensionnelle, représentant le corps humain, le danseur, de manière schématique et abstraite, l'autre représentant le mouvement, à travers des effets de persistance ou de construction géométrique dans l'espace électronique. La performance intègre le processus aussi bien que le résultat du dispositif de Marey, lequel est augmenté par une 'pellicule 3D'.

Cette approche paramétrique crée une perspective mathématique fragmentée, analytique et linguistique du corps du danseur dans l'espace numérique. Cela ne signifie pas la subordination du corps aux lois d'une machine, mais rend perceptible la notion du corps dans l'espace numérique.

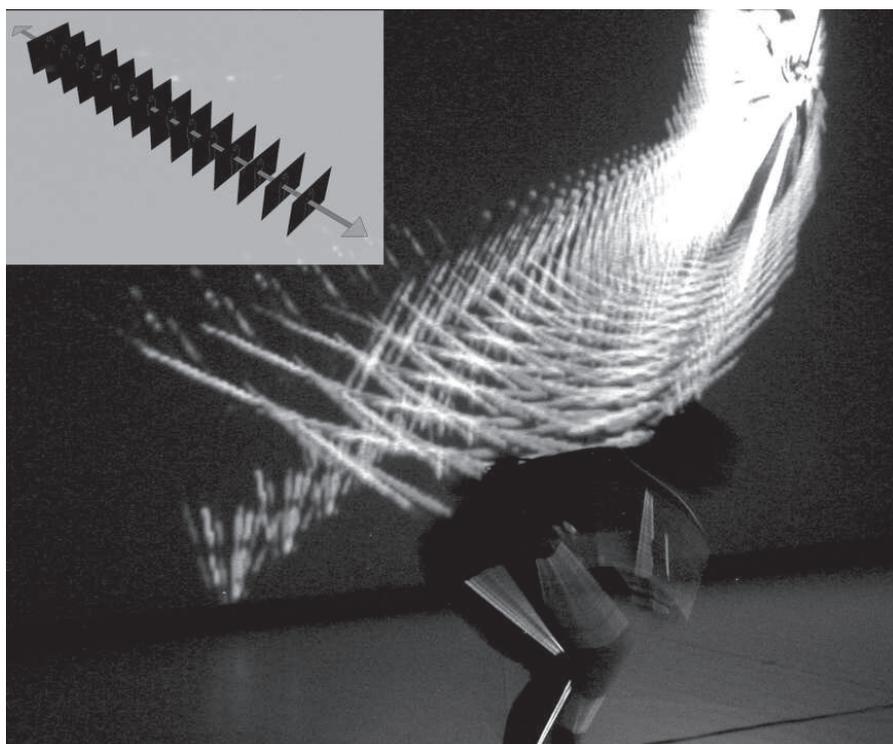
Le deuxième élément est la visualisation supplémentaire des mouvements du danseur sur une trame de temps : Le danseur est filmé sur la scène noire et projeté sur deux écrans vidéo. Un écran est au fond de la scène et le deuxième, disposé à 45° à l'avant scène. Le mouvement du danseur signalisé par le dispositif électroluminescent est analysé et représenté dans un environnement 3D virtuel. La procédure principale d'analyse est basée sur l'isolation des lignes lumineuses du reste de l'image capturée. Grâce au corps illuminé, aucune autre lumière n'est nécessaire, et la partie noire des images capturées sont mise en transparence grâce au canal alpha. L'image capturée en temps réel est assemblée et recombinaison dans l'espace 3D virtuel, et projetée sur les deux écrans, la vue frontale de la caméra 3D virtuel sur la projection arrière et une vue inclinée de la caméra virtuelle à 45° et décalée d'une seconde sur la projection avant-scène : la scénographie recrée l'espace virtuel dans l'espace physique. En fait, il y a deux représentations adjacentes et complémentaires : la tridimensionnelle du danseur, représentée d'une manière schématique et abstraite, l'autre qui représente le mouvement, par l'effet de persistance et / ou de la construction géométrique dans l'espace électronique.

Dans la partie suivante nous décrivons les 3 parties principales de la performance afin d'expliquer la relation de la construction temporelle et spatiale du mouvement cinématographique et la transcription ou la représentation du mouvement dans l'espace 3D.

La performance d'environ 40 minutes se compose de 7 séquences. Chaque séquence se distingue par sa chorégraphie, par la manière d'assembler et de combiner les images capturées et par le rapport entre le corps et l'espace physique et virtuel. Cette dramaturgie est établie tandis qu'un VJ, présent sur la scène, manipule en temps réel un certain nombre de paramètres de la construction de l'espace virtuel, tel que l'orientation, la vitesse et la distance de la caméra virtuelle. Les trois séquences plus essentielles seront analysées de façon plus détaillée : la première explore en particulier le mouvement, la seconde se focalise sur le temps, et la dernière se concentre sur l'espace.

La première séquence: « man walking at ordinary speed » focalise sur le mouvement dans l'espace physique et électronique. Une caméra filme le danseur qui marche au ralenti sur la scène, tout en capturant seulement 2 images par seconde. Ces images capturées sont placées à l'intérieur d'une boucle 3D de 2 sec. et projetées en temps réel. A chaque passage, de nouvelles images sont ajoutées à la séquence, accumulant lentement un dessin animé d'une figure en marche. Une fois les 24 images/sec. atteintes, le dessin animé se juxtapose à l'interprète sur la scène et construit

ainsi un deuxième danseur « virtuel ». Par cette juxtaposition une danse ou un mouvement se construit entre le danseur et les images extraites. La construction cinématographique dérive directement des mouvements du danseur mais et les retardements temporels, pendant la captation du mouvement, constituent un paramètre imprévisible et rend l'autonomie aux images résiduelles. Cette séquence prolonge les investigations de Marey et déconstruit la construction non linéaire et non continue du temps et de l'espace cinématographique. Elle rend donc visible les propriétés de l'es-



**Séquence "3D shadow" avec schéma de la construction des images dans l'espace 3D**

pace électronique. La séquence se rapporte à l'iconographie des clichés de Marey dans ses travaux de l'analyse du mouvement par la photographie, et figure comme un prologue, initiant le public au fonctionnement de la technologie employée et à la thématique de la performance.

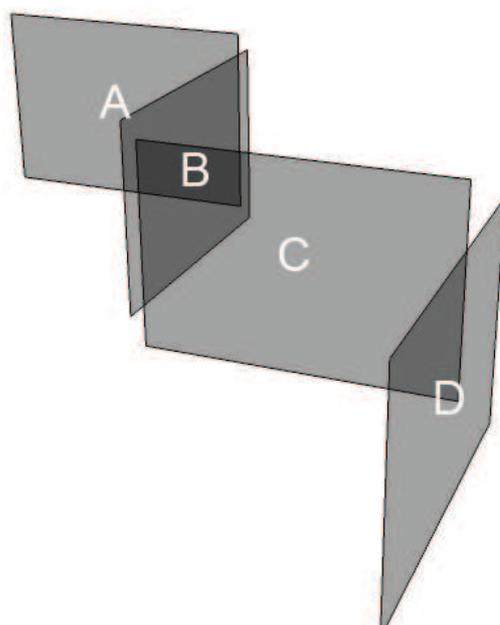
La seconde séquence « body-particles » met en évidence le rapport entre la fréquence des images capturées et le mouvement, ou entre l'image capturée et l'espace parcouru dans un temps donné tout en se rapportant à l'analogie la plus évidente : l'aiguille d'une montre. Le danseur décrit un cercle avec son avant-bras pendant une minute tandis que la caméra capture et enregistre une image par seconde, Ceci crée l'équation entre le

mouvement et le temps et sa représentation dénotée, mais aussi iconique : une montre. Une fois que le montre est enregistrée, le danseur disparaît de la scène, et des particules, de simples formes 3D, envahissent l'écran progressivement, construisant les points de repère de l'espace 3D virtuel. La montre reste présente comme trace du corps physique. Ceci peut s'interpréter comme la transformation d'une présence paramétrique du mouvement humain qui continue de se déplacer dans l'espace 3D virtuel. Par la navigation, la trace du corps abandonne ses coordonnées 2D X+Y et montre la construction de la séquence dans le temps, représentée sur l'axe Z. La décomposition de l'image analogique du temps par la figure de la montre dans l'espace 3D indique finalement sa construction temporelle.

La dernière séquence « 3D shadow » explore le potentiel du vocabulaire établi afin de fusionner les espaces physiques, à savoir la scène, et la salle, avec la représentation virtuelle du mouvement du corps dans le temps et dans l'espace. La séquence, montre les différentes images capturées du mouvement sur l'axe Z, l'un derrière l'autre. La transparence des images superposées ne produit pas l'illusion d'un mouvement par la persistance rétinienne, mais déconstruit la technique de cette illusion dans l'espace 3D. Le danseur, réduit à quelques lignes et donc plus ou moins privé de son corps tridimensionnel (l'espace de corps), produit finalement un « espace-corps » à trois dimensions, lorsque le temps devient la 3ème dimension. La référence à Marey est ici prolongée de la présence simultanée du mouvement de danseurs et son processus d'analyse par le dispositif en temps réel tandis que l'espace 3D indique sa construction temporelle. A travers la mobilité de la caméra virtuelle le mouvement représenté devient le résultat de la chorégraphie et de la navigation dans l'espace 3D. Les trois points de vue, l'oeil du public, la caméra filmant le corps du danseur et la caméra 3D virtuelle modifiant la vue des images, constituent ensemble les deux représentations synchrones du corps dansant : le danseur et l'« espace-corps » 3D dansant. D'un côté, la danseuse interagit avec les images et de l'autre, le VJ interagit en temps réel avec la danseuse. En d'autres termes, ils dansent ensemble à travers l'ordinateur.

Nous avons vu que la représentation du corps dans l'espace, le développement de la chorégraphie s'est construite à travers le questionnement

du rapport entre le mouvement dans l'espace physique et électronique. La chorégraphie n'a pas été considérée comme une écriture à part augmentée par quelques effets visuels, mais a été intrinsèquement liée au dispositif de cette création. Le vocabulaire visuel mis en place par la programmation et le vocabulaire du mouvement, la chorégraphie, ont été établis dans leurs relations réciproques enfin de rendre visible le rapport entre le mouvement dans l'espace physique et électronique. Il ne s'agissait pas non plus d'augmenter les capacités expressives du danseur à travers la capture du mouvement ce qui suggère l'absurdité qu'un danseur sans un dispositif technologique est moins expressif<sup>15</sup>. C'est une procédure qui transpose le travail d'un technicien dans la régie au danseur sur le plateau,



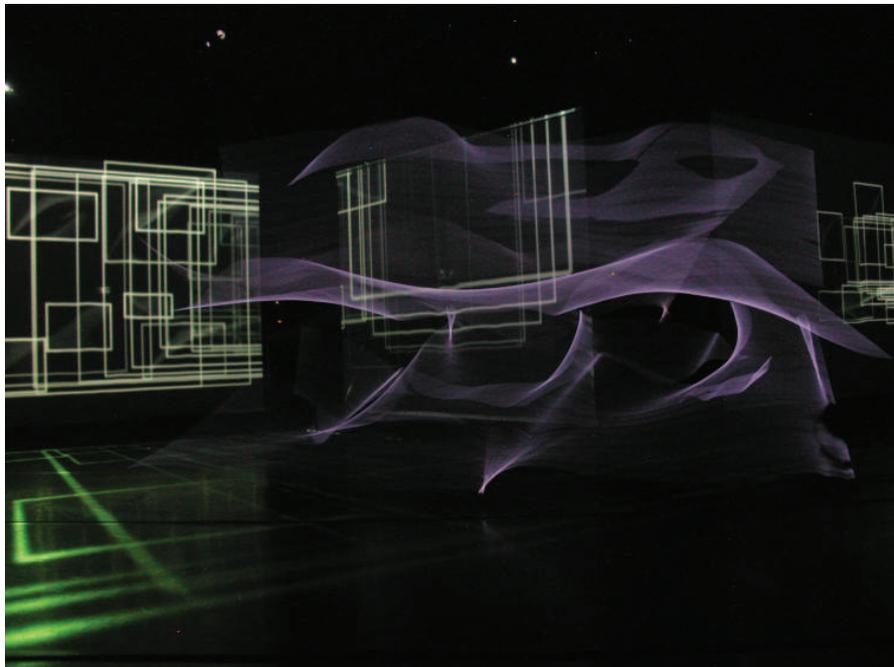
### **Agencement des écrans dans "man in |e|space.exe**

au moins du point de vue du spectateur. C'est dans cette différence que le regard à travers le dispositif prend son sens. L'usage des technologies n'est pas considéré dans un prolongement d'une discipline (la danse) et ses nouvelles possibilités d'expressions, mais dans la reconfiguration de la scène comme dispositif. C'est l'inscription de la représentation du corps

<sup>15</sup> La littérature sur le rapport entre danse et technologie félicite sans cesse la capture du mouvement comme un outil d'augmentation d'expressivité. A part, la douteuse publicité pour l'industrie technologique, le problème de ce genre de considération est que les technologies sont considérées comme des simples outils. A titre d'exemple: Dans l'Edito d'Anomalie, N° 2 Digital Performance, Quinz en citant l'artiste Flavio Sparacino « 'Le but est d'étendre la gamme des possibilités expressives du performeur plutôt que de suggérer des modalités de remplacement du corps du danseur avec un corps virtuel'. Pour cela elle parle de Performance Augmentée. »

dans un espace configuré par un dispositif qui est en question. Dans cette optique 'la danse' devient le résultat d'une confrontation entre la technologie et le mouvement humain et non pas comme une discipline préalablement établie.

Cette considération devient possible quand la représentation scénique est considérée comme un dispositif particulier dans lequel sont inscrit ses propres moyens et fonctionnement. Avant même que des technologies soient utilisées, la scène par rapport à la danse est déjà un dispositif. La chorégraphie devient résultat du dispositif, autant que la scène à l'italienne comme dispositif, avec ses propriétés et fonctionnement, a fait apparaître le langage de la danse classique.



***“Man in |e|space.exe”: Les deux danseuses en costume de lumière devant les écrans.***

Dans une certaine manière les paramètres fondamentaux de l'espace, le temps, et le mouvement sont, pour la danse, ce que le texte est pour le théâtre. Ils sont une sorte de référence historique pour la danse. C'est à travers ces paramètres que la chorégraphie établit son écriture. La mise en place d'un dispositif place le danseur dans un autre contexte spatio-temporel. Ce contexte superpose deux réalités, celle de l'espace physique et celle de l'espace électronique. Il ne s'agit pas d'un espace virtuel qui s'oppose à l'espace réel, l'espace électronique a également 'ses réalités', seulement ils sont différents. C'est dans ce rapport de tensions que la chorégraphie déploie son langage. Elle redéfinit son langage dans cette

nouvelle spatio-temporalité. La réflexion autour de man in |e|space a enterré complètement le texte comme référence et le rapport entre corps, temps et espace a pris sa place. La prochaine création prolonge la réflexion sur le rapport entre espace physique et électronique en complexifiant les deux espaces. L'un par un dispositif spatial qui abandonne la scène frontale et l'autre par la mise en réseau de plusieurs caméras et écrans. En effet, le dispositif physique est la condition pour que le deuxième, électronique prenne du sens et en même temps interroge le premier. La description suivante analysera le concept spatial, les autres éléments ressemblent en grande partie à la création précédente.

### **Le dispositif d'un espace configurable - Man in |e|space.exe**

Le dispositif scénographique se construit à travers quatre écrans de rétro-projections, deux danseuses, 4 caméras et le public autour, offrant ainsi une multitude de configurations d'espaces scéniques. D'une part, le dispositif peut varier selon les agencements des projections (A-D), d'autre part selon l'emplacement des deux danseuses (espace 1 - 3) et ses combinaisons.

La restitution des images captées est projetée sur chaque écran isolé, ou en combinaison (A+C et B+D) qui permet deux projections larges ou encore sur tous les quatre, l'un après l'autre, pour représenter un mouvement dans sa continuité (A-B-C-D). Ces configurations permettent donc de représenter le mouvement dans différentes logiques spatio-temporelles. L'emploi de l'espace par les danseurs, ainsi que les multiples angles de vue qui se créent, deviennent des éléments de chorégraphie et introduisent le public dans une partie dynamique, et participative.

Dans cet espace commun, quatre caméras filment les mouvements des danseuses, des lignes mobiles. Ces images capturées à un intervalle de 24 par seconde, sont placées sous forme d'objets singuliers dans un espace électronique tridimensionnel, calculé et projeté en temps réel sur les quatre écrans. Chaque caméra est attribuée à un écran et à un ordinateur calculant le rendu d'une des quatre vues sur l'espace électronique. De cette façon chacun de ces points de vue est associé à une position dans l'espace électronique, chaque position étant espacée de l'autre par une distance de 24 mètres. Dans cet espace, se mouvoir à une vitesse de 24 mètres par seconde signifie parcourir l'espace des écrans d'un bout à l'autre en 4 secondes. Le système de projection devient aussi bien un système spatial que temporel formé par le jeu spatial et temporel des danseurs.

Ce travail sur le temps et l'espace est conçu de manière à pousser le public à se déplacer pour suivre le spectacle. Ici l'espace de projection créé par l'interaction des danseurs forme l'espace d'immersion du public. Ce dialogue entre le public et les danseurs, a comme but de le faire déplacer à travers cet espace, d'être tant dans l'espace électronique que physique, ce qui est le thème de la performance « man in |e|space ».

Dans cette deuxième étape qui quitte la représentation frontale pour établir une relation entre l'espace physique et électronique, la relation entre le temps et l'espace devient dans cette configuration une réelle expérience pour le spectateur car il se déplace lui-même dans cet espace. Ainsi, son mouvement lui permet d'expérimenter le rapport qui s'établit entre le mouvement du danseur et sa représentation du mouvement dans l'espace électronique. Mais l'espace électronique lui-même crée du mouvement représenté dans l'espace physique. Par cette superposition multiple des mouvements, le réel et le 'virtuel' ne se distinguent plus sur un plan ontologique, il se réfère seulement à des systèmes de coordonnées et loi physique différents. Dans cet effacement des distinctions, les catégories établies au début de cette étude commencent à disparaître. Le danseur n'est plus celui qui crée et représente du mouvement seul, mais il est l'espace de la représentation qui lui ne se distingue plus du média. Le média crée du mouvement et devient danseur. Seul, le spectateur reste en tant que catégorie au milieu de cette représentation qui est devenue réalité. Elle a su créer sa propre réalité ancrée dans la réalité extra scénique.



## Résumée

Après la description de ma démarche, le terme de dispositif scénique apparaît plus clairement. Je tenterai maintenant de résumer les différentes hypothèses concernant mon sujet.

L'approche par le dispositif est issue d'une réflexion sur les conditions de la représentation et la médiation contemporaine. Les médias, en particulier, ont transformé de manière considérable nos formes de représentations. Ces changements ont eu des effets radicaux sur la vie sociale.

Pour créer un cadre d'observation de ces changements, le dispositif scénique procède de manière similaire aux sciences expérimentales. Pour rendre certains phénomènes observables, les sciences créent des dispositifs expérimentaux (Versuchsanordnung). Grâce à des procédures et des appareillages, ces phénomènes deviennent observables. Le dispositif scénique extrait des phénomènes de la réalité, par exemple l'interface ou l'espace électronique, pour les introduire dans la représentation scénique. Le changement que ceci produit sur la représentation scénique devient ainsi un phénomène observable.

Le dispositif scénique introduit des nouveaux médias dans la forme médiatique théâtrale établie. Cette nouvelle disposition de la représentation devient le point de départ de la création. Les différents éléments de la représentation tel que l'acteur/ performeur/ danseur, la structure spatio-temporelle, la relation entre scène et public seront définis à partir de cette disposition. L'ensemble de ces changements constitue le dispositif. Il déploie ensuite la forme et le contenu de la représentation. Le dispositif scénique est ainsi autoréflexif car son contenu n'est pas un fait 'extra-scénique', sa matière est son propre fonctionnement. Le dispositif est départ et finalité. Il génère son propre vocabulaire et expose ensuite son langage à travers la représentation.

Les médias, comme les autres éléments qui composent le dispositif, sont dans leurs fonctionnements et leurs matérialités propres, les sujets mêmes de la représentation. Dans cette mise en abîme, il permet l'expérience de sa propre réalité qui est création (art-istique,-ifciel) et reflet d'une réalité (extra scénique) dont font partie les médias. Le spectateur est impliqué dans une dynamique performative de la représentation. La représentation

à travers le dispositif inclut le public dans sa médiation (La parole directe/ les cartons, le choix de l'hypertexte, le dispositif spatial). Il y a représentation parce que le public expérimente le dispositif.

Un dispositif est préalablement inscrit dans la représentation scénique. Ce dispositif sert de référence historique avec lequel opère le (nouveau) dispositif. Le rapport du dispositif scénique à sa référence historique est d'abord de nature critique. À travers cette critique, il interroge les propres moyens et fonctionnements de la représentation. Simultanément, il se «calque» sur cette matrice qui constitue notre perception par convention. Le dispositif se substitue en même temps qu'il se superpose à sa référence historique. Ce qu'a été le texte en tant que référence historique pour la première et deuxième période, l'unité temps - espace - mouvement l'a été dans la troisième période. Ainsi, le public peut observer ces changements à travers le décalage qu'elle crée avec le 'modèle historique' de la représentation théâtrale ou de la danse. Dans ce décalage apparaissent les nouvelles médiations qui se sont glissées dans notre mode de vie, construit également à travers l'usage de ces nouvelles technologies.

Le dispositif scénique instaure par analogie un rapport avec celui issu de la réalité (première phase : la fracture de la représentation, deuxième phase : l'interface, structure hypertextuelle, troisième phase : l'expérience de l'espace électronique). La signification du dispositif scénique se déploie dans le décalage entre sa matrice et son propre fonctionnement. Le sens du dispositif se produit dans sa capacité à récréer des liens entre les différents éléments constitutifs et de les rendre à nouveau sensibles et intelligibles. Cette nouvelle situation de médiation et de représentation rend ainsi perceptible les changements de la vie quotidienne introduits par les médias.

Dans cette optique, je donne raison à Debray (cf. page 12) qui exige une distance dans la représentation pour que l'homme se reflète. Mais cette distance ne se crée pas dans une situation médiatique éternellement valide, celle du dispositif du texte dramatique, elle se renouvelle sans cesse. Le cadre de la représentation lui-même permet de créer une distance avec la vie quotidienne, il permet d'observer et expérimenter ces changements dans la mesure où ces modifications sont prises en compte. Les nouvelles technologies numériques d'information et de communication ne sont pas utilisées pour créer des spectacles nouveaux, mais simplement pour situer l'homme là où il est aujourd'hui.

C'est le théâtre dans sa forme unique parmi les 'disciplines artistiques' qui permet de réfléchir d'une manière globale sur l'espace, le temps et la communication entre le performeur et le spectateur car ce sont ses para-

mètres fondamentaux. La distinction entre le théâtre et la danse sera dans l'histoire de l'humanité une brève apparition, surgit autour du 17<sup>siècle</sup> et disparu quelques siècles plus tard.

Mais il y a l'espoir que ce « mammouth » du théâtre, devenu non rentable dans l'économie des médias, survivra. Il y a de l'espoir car c'est le seul lieu où l'homme peut se refléter à travers l'expérience sensible des dispositifs médiatiques changeants. Au moins, c'est ma motivation à continuer de concevoir des dispositifs scéniques.



## Litterature

**Christofol, Jean** : Ecritures, expérience et dispositif, in Nouveaux Médias, nouveaux langage, nouvelles écritures. L'entretemps, 2005

**Cunningham, Merce** : <http://www.merce.org/>

**Debray, Régis** : Plaidoyer pour le spectacle in Cahiers de médiologie, Numéro 1, 1996

**Fiedler, Konrad**: Schriften zur Kunst, hrsg. v. Gottfried Boehm, München 1971, 2 vol.

**Foucault, Michel** : Surveiller et punir, Gallimard, 1975.

**Foucault, Michel** : Les mots et les choses, Gallimard, 1966.

**Frizot, Michel: Etienne-Jules Marey**, Chronophotographie, Nathan, 2001

**Oskar Schlemmer**: Tänzerische Mathematik , Vivos Voco, Zeitschrift für neues Deutschland 8/9, Sonderheft Bauhaus, Leipzig, 1926 p. 279-293, Urban.

**Froelicher, Peter** : Narration et expérience esthétique. L'Incrédulité de Saint Thomas du Caravage, au conférence Narrazione ed Esperienza 17 Novembre 2006 - 19 Novembre 2006 - Università della Calabria, retransmission par vidéo aux Archives audiovisuel de la recherche en science social. <http://semioweb.msh-paris.fr/AAR/FR/video.asp?id=893&ress=2850&video=31648&format=22>

**Ka, Wolf**: From text to interface, Theatre and digital media, in: Proceedings de Cosign 2003, 09 – 12 September 2003, University of Teesside (UK), School of Computing and Mathematics, Virtual Environments Group.

**Mabillot, Vincent** : Mises en scène de l'interactivité, Thèse, Université Lyon II – Lumière, 2000.

**McLuhan, Marshall**: "The Playboy Interview: Marshall McLuhan", Playboy Magazine, March 1969.

**Schlemmer, Raman**: Oskar, Schlemmer, Musées de Marseille réunion des Musée Nationaux Musée Cantini, 1999

**Sennett, Richard** : The fall of public man, Les Tyrannies de l'intimité, Seuil, 1979