

Ici : un titre

Mathilde Chénin
Directeur de recherche : Jeff Guess
ENSAPC, 2011

Sommaire

Déclaration d'intention numéro 1 : ceci est une carte routière.

Déclaration d'intention numéro 2 : ceci ressemble à un saut dans une piscine.

Déclaration d'intention numéro 3 : ceci a toujours été un vestibule.

Déclaration d'intention numéro 4 : ceci est une déclaration d'intention.

<texte>

Déclaration d'intention numéro 1 :
ceci est une carte routière.

« Dans la recherche, l'important, c'est de chercher ce qu'on cherche. »

Jacques Rancière

Il y a une citation de Flaubert que j'aime beaucoup et qui dit : « *La bêtise, c'est de conclure* ». Et c'est par là que je veux commencer. Dire en préambule que l'exercice du mémoire, auquel je dois me prêter ici, m'a toujours semblé en cela artificiel et un brin dérisoire, qu'il impose un début et une fin. Comme si l'on pouvait mettre des bornes à la pensée, comme s'il pouvait y avoir un terme, une ligne d'arrivée, qui une fois franchie, scellerait le parcours à jamais.¹ Il faudra donc ne pas être dupe de l'exercice, la pensée ne commence, ni ne se terminera ici.²

Mais il faut donc commencer quelque part.

L'exercice du *mémoire* ne m'est en aucun cas inconnu. J'en ai écrit un il y a quelques années, qui prend depuis la poussière sur une étagère de la maison familiale, à l'époque où j'étais encore étudiante en histoire-contemporaine-de-la-représentation-des-sexualités. Un titre à rallonge³, 148 pages, une introduction qui définit termes du sujet, contextes et méthodologie, un plan en trois parties, trois sous-parties, trois sous-sous parties, une bibliographie fournie, des notes de bas de page précises, un certain interligne. Outre ces questions formelles, qui sont finalement assez superficielles et liées aux habitudes ancestrales d'une institution - si tant est que ce qui relève de la *forme* puisse être perçu comme *superficiel*, *forme* et *fond* étant intimement liés dans la question du sens – c'est bien la manière même de penser ce qu'est ou doit être un *mémoire* que j'entends questionner en premier lieu, afin de poser les jalons d'une *méthodologie* qui me sera propre.⁴

¹ C'est très judéo-chrétien, d'ailleurs, cette idée de *bornes*, de *limites temporelles*, la naissance et la mort, et entre les deux, le temps, cette épaisseur que l'on s'évertue à représenter par une ligne droite...

² Enthousiasme non contenu à la découverte de la **théorie palimpseste de la théorie** de Hackim BEY: « *La différence entre un manuscrit palimpseste et une théorie palimpseste est que la seconde reste libre. Elle peut être réécrite, porter de nouvelles inscriptions avec chaque nouvel ajout. Et toutes ces différentes couches sont transparentes, translucides, sauf aux endroits où des blocs d'écriture obstruent la lumière cabalistique (un peu comme un amoncellement de calques). Toutes les couches sont « présentes » à la surface du palimpseste ; mais leur développement (dont le développement dialectique) est devenu « invisible » et peut-être aussi « dénué de sens »*, Hackim BEY, *Le palimpseste*, in *Connexions, art, réseaux, média*, textes réunis par Annick BUREAUD et Nathalie MAGNAN, éditions des ENSBA, 2002.

³ Mathilde Chénin, *La Ligue Mondiale pour la Réforme Sexuelle sur une base scientifique (1928-1935) à travers les archives de l'Institut International d'Histoire Sociale (I.I.S.G.) – Amsterdam, 2003*, sous la direction de Francis Ronsin.

⁴ « (...), la méthode (...) c'est quelque chose que l'on invente en même temps que l'on invente son sujet. Et ça, c'est vraiment la dimension proprement poétique, performative, de tout travail de recherche. », in *Entretien avec Jacques Rancière*, par Stéphanie CHIFFAUDEL, in *Joséphine n°6, la pédagogie plasticienne*.

Je ne me placerai pas ici dans une perspective « *scientifique* », ou plus largement « *universitaire* ». Le TEXTE qui va suivre ne s'inscrira en rien dans ce que Jean-François Lyotard dénomme la *pragmatique du savoir scientifique*.⁵ Je m'accorderai ici le droit, ainsi qu'une certaine liberté, de ne pas chercher à *dire vrai*, ne pas systématiquement *apporter des preuves* de ce que j'avance ou *réfuter tout énoncé contraire ou contradictoire portant sur le même référent*. Je ne chercherai pas à *prouver que mes preuves sont vraies*. Je m'inscrirai certes dans ce qui relève d'une *temporalité diachronique* de l'énoncé scientifique - entre *mémoire* et *projet* - en tentant de jongler entre *références bibliographiques* au sens large et le cheminement de ma propre pensée. Mais encore une fois, il ne s'agira pas de prouver ici la validité de mon discours, tout au plus de formaliser, de mettre à plat puis en perspective, le parcours théorique qui accompagne ma pratique plastique.

Je ne contraindrai pas ma pensée et la restitution que j'en fais dans les cadres usités des *plans en trois parties*, des « *thèses, antithèses, synthèse* », ou autres « *oui, non, merde* ». Loin de moi l'idée d'abandonner un vieux conseil paternel, qui dit en substance « *ce qui se conçoit bien s'énonce clairement* », mais j'aurai à cœur d'expérimenter véritablement cette liberté que je m'accorde dans le ton comme dans la forme. Je prendrai le temps de l'errance et de la véritable recherche, celui du plaisir des mots et de l'écriture.

Que l'on se comprenne bien : cette introduction autobiographique, cette déclaration d'intention et ce premier détour méthodologique ne sont en rien une *coquetterie*, ou une *pirouette* anticipatoire, qui pourraient me permettre d'esquiver certaines analyses, faire l'impasse sur d'autres, ou fi d'une nécessaire rigueur. Si j'ai quitté il y a cinq ans les bancs de l'université, après ce DEA d'histoire, pour préférer l'enseignement dispensé dans une école d'art - dans l'école d'art(s) de Paris-Cergy - ce choix n'a pas été un *hasard* de l'existence. Il a été, entre autres, guidé par l'envie et le besoin profonds de ne pas attendre que mes *pairs* m'autorisent à énoncer ce qui me semble juste, ce qui me pose question et ce à quoi je trouve parfois des réponses temporaires, bref, de ne pas attendre d'être *expert* avant de commencer à penser. Guidé aussi par la possibilité laissée à une plus ample latitude dans la réflexion, à une interdisciplinarité enthousiasmante, celle qui autorise à sauter d'une sphère à l'autre, à jeter des ponts, créer des passerelles, convoquer n'importe quelle matière, et envisager le réel et ses représentations à travers un spectre élargi et continuellement renouvelé. Pour le dire autrement, en empruntant les mots de Boris Charmatz, dans une école d'art, « *nous avons l'immense loisir potentiel de celui ou celle qui écoute la radio en épluchant les légumes* ».⁶

Et une école d'art offre encore aujourd'hui un tel espace et de telles pratiques.

⁵ Jean-François LYOTARD, *La condition postmoderne : un rapport sur le savoir*, 1979.

⁶ Boris CHARMATZ, *Je suis une école*, Les Prairies Ordinaires, 2009.

Pour combien de temps, rien n'est sûr. Il serait trop long d'entrer ici dans le débat du pourquoi de ce mémoire, de la difficulté de l'évaluation en école d'art, du bien-fondé ou non de *l'harmonisation* du fonctionnement de ces dernières sur le modèle universitaire, des beuveries E.R.A.S.M.U.S., ou de la menace réelle que font planer ces réformes sur la spécificité de l'enseignement artistique en France. Mais encore une fois, et c'est malheureux, il semble crucial, à l'heure actuelle, de souligner que la pratique artistique, que les recherches plastiques impliquent tout autant d'exigence intellectuelle et de travail minutieux que la recherche scientifique et universitaire. Nous ne sommes pas des scribouilleurs, comme ont tendance à le croire et le faire paraître certain-e-s administrateurs-trices⁷ d'Etat et certain-e-s journalistes de la presse écrite quotidienne et nationale.⁸ Nous n'aurons pas commencé à penser ou à écrire avec ce nouvel exercice imposé, nous le faisons déjà, merci pour nous.

Et il est bien plus malheureux qu'une société ne reconnaisse comme *valables*, comme *valides*, uniquement des processus cognitifs relevant de la pensée analytique et de l'écrit, reléguant au rang de *catégories subalternes* tous ceux qui relèvent de la pensée visuelle, de l'intelligence du geste ou du mouvement, ou de la perception.⁹ Malheureuse la société qui se pense essentiellement en terme de *crédits*, qu'ils soient financiers ou scolaires.

Ce que vous êtes en train de lire n'est donc pas un *mémoire* mais un *texte*, dans lequel je vais tenter de faire des allers-retours entre mon travail plastique et théorique, et ce que je pourrais appeler mon *objet* d'étude, à savoir la *partition*, entendue dans son sens premier de *transcription écrite des caractéristiques du son musical ou du mouvement dansé, permettant à des interprètes de reproduire ce son ou ce mouvement*.

J'emploie le terme *objet* non dans l'idée de faire de la partition une fausse curiosité de laboratoire à disséquer scrupuleusement et dont il s'agirait de réaliser un état des lieux au sein des scènes

⁷ Depuis ce qui fera bientôt une dizaine d'années, je **féminise mes textes**. Ici par exemple, le terme *certain-e-s* permet de rendre visible et lisible le fait qu'un groupe indifférencié de personnes est composé tout autant d'individu-e-s se réclamant du genre féminin que du genre masculin. Ce type de pratiques linguistiques a largement été initié par des universitaires québécoises, comme **Céline LABROSSE** par exemple, dans son ouvrage ***Pour une langue française non sexiste***, qui met en avant l'importance de **désexiser** le langage, comme un outil de visibilisation féministe. Il y aurait beaucoup à dire, et les débats sont souvent très vifs à ce sujet. J'aurais également beaucoup à dire sur nombre de questions relatives aux **genders**, non pas uniquement parce qu'elles ont un jour été au centre de mon travail théorique, mais surtout parce que je les vis quotidiennement. Réfléchir aux constructions, représentations et rapports de genre est une des toiles de fond de mon travail et de ma vie. Alors pour faire court, féminiser mes textes est un petit acte militant quotidien, qui met en évidence le fait que **le langage n'est pas neutre**, mais au contraire tout autant construit et emprunt de considérations *genrées* et de rapport de domination, que le sont les corps, les désirs, les pratiques, les ressentis, les identités, etc... Je ne crois pas en l'*inné*, l'*essence* ou autre *marque inéluctable de la nature*, que ce soit dit.

⁸ « *Les étudiants, pour réussir leur année, devront lire, apprendre, rédiger des dissertations, et même un mémoire de 100 à 200 pages pour obtenir ce fameux master.* », **Emmanuelle LEQUEUX**, *Révolution dans les écoles d'art : les étudiants devront écrire plus qu'avant*, in Le Monde, mai 2010.

⁹ **Paul DEVAUTOUR**, dans une lettre ouverte aux membres de la commission A.E.R.E.S. (Agence d'Evaluation de la Recherche et de l'Enseignement Supérieur) : « *Il [votre rapport] scelle le refus de considérer que les facultés intellectuelles mises en jeu dans l'enseignement et la recherche artistiques sont différentes de celles de la rationalité scientifique et n'en sont pas moins « supérieures », s'appuyant au moins autant qu'elles sur une culture, des connaissances et des savoir-faire multiples et hautement élaborés, même si les règles n'en sont jamais explicites, l'évaluation jamais quantifiable et les savoirs jamais simplement transmis mais toujours réinventés dans une interaction et une maturation longue et exigeante.* »

artistiques contemporaines, mais dans le sens où elle va me servir de *matériau de base, d'élément premier*, initial, de *structure variable*, afin de mener des pistes de réflexion distinctes mais pourtant liées.

Je m'attacherai plus particulièrement à la partition dite *chorégraphique*, c'est à dire, et si l'on s'en tient scrupuleusement à l'étymologie du mot, qui relève de *l'écriture de la danse*. Cela paraît simple dit comme cela, mais ce n'est pourtant pas l'évidence qui règne ici.

Pour préciser un peu les choses, ce que j'entends par *partition chorégraphique* - et dont Laurence Louppe donne de brillantes définitions, dans *Poétique de la danse contemporaine, la suite*¹⁰ - ne se limite ni à ce qui serait une *pré-organisation du travail chorégraphique* (des indications de mouvement, de placements, de scénographie – lumière, entrées, sorties), ni à un *relevé des traces* d'une pièce chorégraphique (ce qui correspond à ce que l'on nomme *le travail de notation*, fondé sur le système Laban par exemple, ou encore le système Benesh, et qui relève plus d'un exercice de *mémoire*, presque *d'archivage* des pièces dansées). La partition ne saurait se borner à un *avant* et un *après*, ni se limiter à être la *gardienne de l'identité de l'œuvre entre deux interprétations*.¹¹

Il semble que la partition tienne plutôt lieu de point de départ, qu'elle soit un socle qui autorise l'improvisation et le mouvement. Elle permet *reprise, jeu, appropriation* et *interprétation*. Comme le montre Laurence Louppe, la partition donne un *programme d'activité*, des *scénarios*, des *scènes* qui peuvent se démultiplier dans l'espace et dans le temps. Elle est une sorte de règle du jeu qui ne fixe pas pour autant de norme à atteindre, une structure initiale à investir, structure qui prendra autant de formes temporaires que d'interprétations qui en seront données. La partition chorégraphique est, à cet égard et à mes yeux, une garante de *l'ici et maintenant*, une manière de s'y plonger, de s'impliquer dans le présent, de rendre plus ou moins lisible un processus.¹²

¹⁰ Laurence LOUPPE, *Poétique de la danse contemporaine, la suite*, éditions Contredanse, 2007.

¹¹ Selon la conception de Nelson GOODMAN, qui considère en effet, dans *Les langages de l'art* (1968), que la partition n'est pas uniquement un *auxiliaire pratique pour la production*, mais bien plus encore *l'autorité qui identifie*, qui *définit* une œuvre, qui sépare « *les exécutions qui appartiennent à l'œuvre de celles qui ne lui appartiennent pas. (...) Ce qui est requis est que toutes les exécutions qui concordent avec la partition, et seulement celles-là, soient des exécutions de l'œuvre.* ». Nelson Goodman s'intéresse aux partitions en tant que *systèmes de notation*, de formes particulières de *langage*, dont il fonde la spécificité sur les questions de la *copie*, de la *réplique*.

Ceci m'évoque deux choses : d'une part, peut-il *réellement* exister un seul et unique système de notation, un seul *langage* permettant de retranscrire l'extrême diversité du mouvement dansé (et dont le système Laban tient lieu de référence quasi unique), ou bien chaque danse, chaque univers chorégraphique ne nécessiterait-il pas son propre langage, son propre vocabulaire *symbolique, visuel*, sa propre *graphie*, en fonction de sa logique interne spécifique ? D'autre part, que faire, si la partition garantit ce qui serait *l'identité* d'une pièce, de la question de *l'interprétation*, ou en quelque sorte, de la *traduction* des partitions existantes et dont les créateurs ne sont plus là pour assurer le lien entre la **notation** et **l'exécution** ? Rejouer une partition ne reviendrait-il pas à se plonger dans un exercice de *thème-version*, de la même manière qu'il s'agisse d'aborder un texte en langue étrangère ? La question de l'interprétation est là aussi primordiale, le *mot-à-mot* n'ayant jamais fait de grands miracles, *indeed...*

¹² Voilà ce qu'en dit Lawrence HALPRIN : « *La partition est le mécanisme qui permet à nous tous d'être impliqués, de faire ressentir notre présence (...)* ». Lawrence Halprin était un architecte et environnementaliste, et accessoirement le mari d'Ana Halprin, une des premières chorégraphes à avoir fondé sa pratique sur des partitions et les notions de tâches (les *task-oriented movements*), in Laurence LOUPPE, *op. cit.*

A partir de là, ébaucher le parcours, tracer une sorte de fil rouge, qui guidera ma pensée, empêchera qu'elle ne se perde trop en chemin, et avec elle, les potentiels lecteurs. Pour commencer, la *partition* dans son sens premier et presque littéral de *partage*, et plus précisément en ce qu'elle est un outil, une possible *méthodologie* individuelle et collective de création artistique. Ensuite, la question de ce qui m'apparaît comme le passage contemporain de la partition en tant que « *substitut au corps absent* » à la partition en tant que « *structure permettant le surgissement du réel* », et des conséquences potentielles de ce passage sur la manière d'aborder le corps, ainsi que le langage. Ce sera un gros morceau. Enfin, aborder la partition comme un *langage performatif*, dans le sens d'*action en potentiel, action en puissance, action virtuelle*, la rapprochant en cela des langages de programmation informatique.

***Déclaration d'intention numéro 2 :
ceci ressemble à un saut dans une piscine.***

Une partie de mon travail s'appuie sur la partition des *Paysages* de Simone Forti.¹³ D'abord parce que cette écriture est d'une extrême simplicité. Elle peut donc non seulement être appropriée et jouée par des « non-danseurs »¹⁴ - par quiconque en réalité – mais elle permet aussi, me semble-t-il, d'enrichir considérablement ce à quoi le jeu de la partition peut aboutir. J'ai à ce propos la sensation que plus une partition est simple, plus elle autorise ceux qui l'exécutent à plonger dans leurs propres ressources d'imaginaire et mettre en place leur propre vocabulaire de mouvement.¹⁵

Outre la simplicité de mise en œuvre et la richesse de formes potentielles qui en découlent, la question qui se pose est celle de savoir quel sens y a-t-il à reprendre et rejouer une partition datant des années 1960, et ce en 2010 ? John Cage a une très belle phrase à ce propos et je pourrais presque me contenter de le citer pour y répondre: « *Travailler l'art du passé offre d'immenses possibilités. (...) Autant se servir de ce qui existe déjà et qui est bon, en en tirant ce qui convient le mieux à ses propres sentiments* ». ¹⁶

J'aime beaucoup cette idée de « *se servir des choses qui existent déjà* ». Elle constitue, à mes yeux, une démarche *artistique*, tout comme un positionnement *politique* ou *symbolique*.

C'est un mode de vie.¹⁷

Il me semble juste d'adopter ce positionnement dans un monde qui pousse toujours à plus de nouveauté, qui fixe des dates d'obsolescence et de péremption aux choses, aux idées, aux personnes, et ce, dans des délais toujours plus resserrés. Un monde dans lequel consommation et achat sont élevés au rang d'impératifs catégoriques desquels on ne saurait se soustraire, sans risquer d'être immédiatement propulsé aux marges, voire taxé d'ennemi du système, pire encore, de *terroristes*. Un monde qui croit et voue un culte à la sacro-sainte figure de *l'artiste-avec-un-grand-A* et à ses *attitudes*, figure fantôme qui permet surtout de faire vivre et tourner sur lui-même le système spectaculaire et marchand de l'art.

¹³ La **partition des Paysages** consiste à créer collectivement des paysages corporels dans l'espace, et ce, à partir de quatre placements dans l'espace – face, dos, profil droit, profil gauche – et trois positions - debout, assis, couché.

¹⁴ Je déteste ce terme de « *non-danseur* », tout comme la frontière qui le sépare de celui ou celle qui serait le *danseur*. Cette distinction cantonne en quelque sorte la légitimité des pratiques chorégraphiques à des personnes qui seraient des *technicien-ne-s* de la danse, avec formation en danse classique impériale et maîtrise de techniques Cunningham, Forsythe et consœurs. Cette distinction me semble complètement obsolète, en particulier depuis que le champ de la danse contemporaine s'est ouvert au *geste quotidien*, à la notion de *tâches à accomplir*, qui permettent de désobjectiver le mouvement, le débarrasser de préoccupations stylistiques et de la notion de *virtuosité*, et donc de le détacher de la maîtrise singulière d'une technique. Mais certes, le débat demeure ouvert et la question non-résolue : ne faut-il pas maîtriser une technique au préalable pour pouvoir la dépasser, s'en détacher, la subvertir ?

¹⁵ Le contre exemple serait ici la partition du projet *Hypothetical Streams* de William Forsythe (dont la première des règles est d'avoir *intégré toutes les techniques d'improvisation* de ce dernier) qui fixe, à la seconde et au millimètre près, les déplacements et actions des danseurs-euses.

¹⁶ **Christian TARTING**, *Entretien avec John Cage*, in *Mouvement* n°39 avril-juin 2006, initialement publié dans *Artefactum* n°3 avril-mai, 1984.

¹⁷ Travailler à partir de partitions, qui ont été écrites par d'autres et en d'autres temps, constitue une suite logique à des pratiques qui me constituaient avant même que je n'amorce un travail de recherche plastique. J'ai rencontré ces idées de (*ré*)-*appropriation*, de *copyleft*, d'*opensource* en même temps que des pratiques liées à une certaine culture punk - comme la *recup'*, le *D.I.Y.* (« *Faites-le vous-mêmes* »), le *collage* – ou à la scène techno, avec le *sampling*.

Pour ma part, et bien que les questions de *cadre*, d'*organisation collective*, de *relations de pouvoir* dans un sens large du terme ne soient pas l'objet de mes recherches, j'ai à cœur, au sein de ma pratique artistique, tout comme dans ma vie personnelle (comme il n'est pas possible à mes yeux de tracer une distinction nette entre ces deux espaces-temps), de créer, investir et faire vivre des espaces et projets collectifs, de réfléchir à la manière dont je *relationne* aux autres, de faire en sorte que les relations que je crée soient le plus possible débarrassées de rapports de *domination*, et donc d'agir et travailler en conséquence, en pratiquant, en plus de l'*appropriation*, le partage des savoirs, la mise en commun des sources, méthodes et matériaux de création artistique.

Il y a donc le fait de travailler à partir de partitions qui ont été écrites par d'autres et en d'autres temps. Mais aussi celui de mener des projets collectifs, au sein desquels les signatures individuelles passent au second plan¹⁸ – que ce soit la création d'espaces et temporalités fictionnelles dans le cadre de soirées et autres expositions collectives¹⁹ ; le projet de performance *Match Nu*²⁰ qui a véritablement procédé d'une mise en commun et d'une écriture collective, et non d'un agrégat de plusieurs individualités ayant chacune leurs attributions et autres spécialités ; ou encore le fait de proposer des moments de création collective et publique²¹, ou autres workshops d'expérimentation collective, comme dans le cadre du *Groupe de Recherche en Son Binaural Empirique*²².

Travailler ainsi constitue une manière de questionner les notions d'*auteur*²³, d'*originalité*²⁴, d'*authenticité* et de *paternité*²⁵ d'une forme ou d'une idée. De nombreuses initiatives ont lieu dans ce

¹⁸ A ce propos, je trouve très intéressante la position adoptée par le **collectif kom.post**, dont voilà quelques bribes, en substance, énoncées par **Camille LOUIS**, membre du collectif : « *La question du droit d'auteur ne saurait se résumer à une querelle entre divers lobbys et institutions, mais elle doit être posée de manière plus fondamentale : où est ma signature ? Dans kom.post, nous sommes tous auteurs de kom.post. Nous avons tous besoin de nous montrer nos travaux, mais pas dans l'idée de production d'un produit... A vrai dire, la question de la distinction entre « amateur » et « professionnel » n'est absolument pas efficiente dans le cas des artistes de kom.post, elle ne s'est jamais posée entre nous. On parle de « pratique » plus que de profession. Et il est essentiel de pouvoir bouger dans sa pratique, travailler avec d'autres pratiques – et accepter de se laisser déplacer, débarrasser de la représentation de soi, par la collaboration. Nous sommes vraiment une génération du processus.* »

¹⁹ Ces projets ont été menés dans le cadre de l'Atelier de Recherche et Création **Kiss-me-Deadly**, initié et coordonné depuis 2008 par Eric Maillet, Jeff Guess et Judith Perron. Cet A.R.C. pose comme préalable aux interventions plastiques des contextes spécifiques et continuellement renouvelés, ainsi qu'une nécessaire dimension collective.

Le Mouvement Pictorissien, par le collectif Pictoris, La Vitrine, Paris, décembre 2008.

Zone d'Utopie Temporaire, en collaboration avec Nicholas Vargelis, Théo Vailly, Thibault Polge, Abbaye de Maubuisson, St Ouen l'Aumône, mai 2010.

²⁰ **Match Nu**, 2010, en collaboration avec Blandine Bussery, Olivier Cyganek et Augustin Grenèche – performance lauréate du concours Danse Elargie, Théâtre de la Ville, Paris, juin 2010, et présentée lors du festival Jeune Création au 104, Paris, en novembre 2010.

²¹ **Quand on est 5, on est vite 150**, atelier de création collective proposé avec Augustin Grenèche et Théo Vailly, dans le cadre du festival *Parties Prenantes*, Bétonsalon, Paris, novembre 2009.

²² Workshop d'expérimentation et création sonore, proposé et animé en collaboration avec Thomas Bethmont, qui a abouti à la création d'un cd - avec Gloria Maso, Théo Robine-Langlois, Gaël Bourhis, Anna Principaud, Cédric Fenet.

²³ Il ne faut pas omettre de faire un détour par **Roland BARTHES** et son article **La mort de l'auteur** (1968), dans lequel il développe l'idée selon laquelle nous ne pouvons nous situer que dans la *citation*, qu'il n'y a jamais d'*origine* en littérature, puisque le langage contient lui-même toutes les formules possibles, que tout a déjà été dit en somme, que nous pouvons seulement agencer ces formules de manière singulière, les réactiver à un moment donné.

« Nous savons maintenant qu'un texte n'est pas fait d'une ligne de mots, dégagant un sens unique, en quelque sorte théologique (qui serait le « message » de l'Auteur-Dieu), mais un espace à dimensions multiples, où se marient et se contestent des écritures variées, dont aucune n'est originelle : le texte est un tissu de citations,

sens actuellement.²⁶ Elles se font les plateformes d'expérimentations constamment renouvelées, qui déplacent le centre d'intérêt vers un principe collectif et participatif, en proposant aux participant-e-s de s'inscrire dans un flux permanent et circulant de formes, d'idées, auquel tout un chacun peut avoir accès.²⁷ Elles mettent également l'accent sur le processus et non sur le résultat escompté, laissant ainsi ouvertes toutes les possibilités.²⁸

*issues des mille foyers de la culture. Pareil à Bouvard et Pécuchet, ces éternels copistes, à la fois sublimes et comiques, et dont le profond ridicule désigne précisément la vérité de l'écriture, l'écrivain ne peut qu'imiter un geste toujours antérieur, jamais original ; son seul pouvoir est de mêler des écritures, de les contrarier les unes par les autres, de façon à ne jamais prendre appui sur l'une d'elles ; voudrait-il s'exprimer, du moins devrait-il savoir que la « chose » intérieure qu'il a la prétention de « traduire », n'est elle-même qu'un dictionnaire tout composé, dont les mots ne peuvent s'expliquer qu'à travers d'autres mots, et ceci indéfiniment. (...) Tout texte est un **intertexte** ; d'autres textes sont présents en lui, à des niveaux variables, sous des formes plus ou moins reconnaissables : les textes de la culture antérieure, ceux de la culture environnante ; tout texte est un tissu nouveau de citations révolues. Passent dans le texte, redistribués en lui, des **morceaux de codes**, des formules, des modèles rythmiques, des fragments de langage sociaux, etc., car il y a toujours du langage avant le texte et autour de lui. L'intertexte est un champ général de formules anonymes, dont l'origine est rarement repérable, de citations inconscientes ou automatiques, données sans guillemets. », in **Roland BARTHES**, *La mort de l'auteur*, 1968, dans *Œuvres complètes, tome II :1966-1973*, Éditions du Seuil, Paris, 1994.*

Ce détour par **l'intertextualité** me semble intéressant au regard de la pratique de certains artistes tels que **Yoon Ja & Paul DEVAUTOUR** par exemple. Illes considèrent en effet l'art comme un **hypertexte** (un **hypertexte** est un système pluridimensionnel contenant des documents, des fragments liés entre eux par des **hyperliens**, permettant de passer automatiquement d'un de ces fragments à un autre) : « C'est un réseau hétérogène à plusieurs dimensions organisé sur un mode fractal. On peut y naviguer librement en validant les connexions établies ou en ouvrant de nouveaux circuits. Interprétation et invention y sont indissociables. Fabriquer un objet ou discuter avec un ami y sont équivalents. L'évolution de ce réseau hypertextuel est nécessairement l'objet d'un travail collectif. Le copyright apposé sur un lien ou un nœud d'information en limite l'usage et finalement le condamne puisque c'est d'être activé qui le rend nécessaire. Dans l'hypertexte de l'art signer une œuvre n'a pas de sens dans la mesure où celle-ci résulte d'un processus communautaire. Signer une œuvre la rend inutile puisque personne ne peut plus rien en faire tant qu'elle n'a pas été oubliée. Signer une œuvre fausse le jeu avec le mauvais coup autoritaire de la légitimité tandis qu'elle devrait faire seule la preuve de sa pertinence. », in Fiche artiste, MAMCO.

²⁴ Le temps va me manquer afin d'approfondir ma lecture des textes de **Rosalind KRAUSS**, dans *L'Originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*, par exemple, ouvrage dans lequel elle critique justement les notions d'**originalité**, d'**authenticité** et d'**auteur**.

²⁵ J'ai toujours trouvé « drôle », à ce propos, que l'on parle de la **paternité** d'une œuvre, comme si le genre masculin et la figure du père avaient seuls droit de cité au regard de la création artistique et littéraire (le terme **maternité** étant assigné à d'autres sphères, domestiques, apparemment moins glorieuses).

²⁶ Le collectif **Everybodystoolbox** mène un travail passionnant à propos et à partir de partitions. Elles sont pensées comme des **boîtes à outils** collectives. Le collectif développe à partir de ces dernières une métaphore **OpenSource** visant à mettre en place des stratégies collectives de création artistique. L'espace essentiel de ce travail est un site internet - www.everybodystoolbox.net - qui se veut une plateforme ouverte dans le champ des arts performatifs, et où sont mises en ligne un certain nombre de partitions qu'il est possible de s'approprier, d'expérimenter, avant de partager les retours quant à ces expériences. Le travail artistique est donc ici littéralement perçu comme un **code**, qu'il s'agit à la manière des pratiques opensource, de partager de façon horizontale, offrant par là d'autant plus de possibilités à chacun-e, sans pour autant aboutir à la production d'œuvres similaires. Le collectif se positionne ainsi radicalement contre l'autorité de la signature de l'artiste et contre la figure au combien romantique de **l'individualité créatrice**. C'est ici le travail qui importe, c'est la démarche qui est intéressante, et non le résultat ou l'aboutissement de ce travail. Voilà quelques mots, en anglais, du manifeste de ce collectif : « *Can an artistic strategy be a "software" that is developed and shared ; what would be the practical or ideological benefits ? - How independent is the product from the "software" it has been produced through? How can a "source" be extracted? - How to make the methods available for the audience, exposing relations between source- production and post-production? - If a software answers a specific need and has a function to be fulfilled, then which needs do we have in performance right now? ».*

²⁷ Je ne suis pas dupe de mon idéalisme en disant ceci. Je sais bien et douloureusement pour m'y être cognée, qu'aucun accès n'est universel, que les frontières, qu'elles soient économiques, sociales, culturelles, identitaires, etc, sont bien en place et qu'elles ne sont pas prêtes de tomber. Mais comme dirait l'autre, des fois, *I want to believe*.

²⁸ « Ce qui me réjouit, c'est quand la forme finale est le résultat d'un processus de travail : quelque chose arrive que je n'aurais pas pu imaginer avant de commencer », comme le dit **Joris LACOSTE**, in **Alain BERLAND**, *Court traité de la méthode, entretien avec Joris Lacoste*, in *Mouvement* n°55, avril-juin 2010.

Une réflexion pour continuer, quand j'y pense, les premières partitions que j'ai rencontrées dans ma vie sont toutes ces *règles du jeu* dans la cour de l'école primaire, *la chandelle*, *le chef d'orchestre*, *l'écureuil* ou autre *épervier*.²⁹ Et ce qui me fait aimer reprendre collectivement³⁰ des partitions comme les *tuning scores* de Lisa Nelson, ou encore le *Continuous Project Altered Daily* d'Yvonne Rainer, c'est aussi leur caractère *ludique*, en tout cas un certain rapport au moment présent et à l'autre, qui passe soudain par des *règles* que l'on se donne ensemble, par un *cadre* que l'on reconnaît et qui nous rassemble dans un même *ici et maintenant*, en nous assignant des choses à accomplir ou à subvertir, comme autant de *démarreurs* et *moteurs* au mouvement et à l'action.³¹

Cela peut sûrement paraître paradoxal à certain-e-s, mais le fait de fonctionner avec des *règles*, avec un *cadre*, et donc, avec des *contraintes*, offre en réalité une grande liberté de création.³² Parce qu'encore une fois, la contrainte ne vient pas ici comme une borne ou une limite, mais au contraire comme un état initial qu'il s'agit de transformer. Elle permet surtout de se détacher de ce qui m'apparaît aujourd'hui comme une volonté de *faire bien*, ou de *faire beau*, ce qui est sûrement le pire des obstacles au travail et à la création. La contrainte, la règle qui dit *quoi faire* – et non pas *comment faire* – permet de *désobjectiver* la pratique quelle qu'elle soit.³³ Au sein d'une pratique d'improvisation chorégraphique, selon l'expérience et le ressenti que je peux en avoir, la contrainte, la règle, la partition permettent de créer des états de corps et de présences différents de ceux qui sont produits par une improvisation complètement *libre*, et qui en arrive presque inévitablement à une primauté de *la sensation personnelle*, du *ressenti*. Non pas que les matériaux corporels et gestuels issus de la sensation personnelle n'aient pas d'intérêt en soi, loin de là, mais il me semble qu'ils aient surtout un

²⁹ Je n'aurai pas le temps de le faire avant de finir ce texte, mais j'ai envie de me plonger, pour creuser cette question, dans *The Play of Man*, un ouvrage de **Karl Groos** et **Konrad Lange**, datant du début du XIXe siècle, cité dans *Terpsichore en basket, post-moderne danse* de **Sally BANES**. Cet ouvrage traite de la théorie du « **jeu-consideré-comme-art** », selon lequel l'art s'apparente à la création d'illusion propre au jeu symbolique. Selon Sally Banes, Lange considérerait l'art comme une version mature du « *faire-semblant* ». Du sérieux au jeu...

³⁰ Ce que nous faisons depuis cinq ans dans le cadre du studio danse de Judith Perron.

³¹ Une remarque intéressante de **Xavier LEROY**, à propos de son *Projet* et de la manière dont il y a manié les notions de *jeu* et de *règles* : « *Le jeu est une activité dans laquelle on cherche et on expérimente en même temps que l'on développe des tactiques pour jouer, c'est-à-dire pour suivre et utiliser des règles établies. Il est donc un terrain privilégié pour travailler l'affection des corps par des constructions dans lesquelles ils sont impliqués et en retour les corps contribuent à l'élaboration de ces constructions. Ceci pourrait être une définition du travail chorégraphique entrepris dans ce projet. (...) pour diffracter les aspects d'une performance tout en performant celle-ci.* », in *L'épreuve du jeu*, à propos de *Projet* de Xavier Le Roy, par **David BERNADAS**, in *Mouvement* n°25, novembre-décembre 2010.

³² C'est drôle parce que je n'aurais pas pu dire une telle chose il y a quelques années. Je me sens, à cet égard et aujourd'hui, proche de ce que dit **Jennifer LACEY** de la relation entre *liberté individuelle* et *contrainte* : « *La liberté personnelle est une chose assez difficile à définir. Lorsqu'on peut tout avoir et tout faire, on perd le goût d'avoir ou de faire quoi que ce soit. Donc pour moi les contraintes, les structures, les bords sont importants pour pouvoir sentir ce que je nomme la liberté personnelle de prendre ou de ne pas prendre.* », in *Confronter les contemporanéités correctes*, Entretien avec Jennifer Lacey par **Virginie BOBIN**, in *Journal des Laboratoires d'Aubervilliers*, septembre-décembre 2010.

³³ **Ana HALPRIN** en dit la chose suivante : « *Dans les tâches, la contrainte d'une consigne interdit toute initiative subjective directe et fait de l'organisation chorégraphique un parcours non prémédité, dont les structures dépendent entièrement de l'accomplissement de la tâche. La mise en application des tâches barre la route au retour du connu et à la mise en application des acquis. (...) La partition que je prépare dit quoi faire, elle ne dit pas comment le faire, sinon c'est pour moi du fascisme, c'est se prendre pour un gourou ou un dictateur. Dire quoi faire m'est vite apparu très intéressant, parce que cela apporte des limites et, plus vous apportez des contraintes, plus vous devez aller loin pour conquérir votre matériel et réaliser vos tâches, alors que ne pas dire comment le faire laisse toute liberté à chacun pour trouver son propre langage.* », in **Jacqueline CAUX**, *Ana Halprin, exploratrice de la danse*, in *Mouvement* n°30 septembre-octobre 2004.

intérêt individuel (création de matières, compréhension des origines possibles du geste, du mouvement...), et pas forcément dans ce qu'ils donnent à voir.

Dans le projet collectif *Match Nul*, nous avons tenté de pousser à un certain paroxysme la confrontation à la règle, en soumettant nos mouvements à un programme et à une voix de synthèse qui énonçait en temps réel et de manière aléatoire nos prénoms, l'action à laquelle il nous fallait répondre par l'intermédiaire d'*objets*³⁴, ainsi qu'un certain nombre de qualités de présence et de corps que nous devons investir. Pour ma part, l'intérêt de ces expériences d'*écriture chorégraphique en temps réel* réside dans le fait de s'en remettre à une machine qui n'a ni *oeil*, ni *regard*, ni *volonté* de composition, ni *désir* chorégraphique, de se mettre dans une situation de non-choix quant à l'assemblage, à l'écriture des différents moments.³⁵ Intérêt aussi de sortir d'une *écriture séquentielle*, telle que pouvait la pratiquer Merce Cunningham³⁶, et d'investir au contraire une *écriture de l'instant* – qui n'est pas pour autant une écriture automatique. L'énoncé de la règle en temps réel et de manière aléatoire ne nous permet pas, en effet, d'anticiper les enchaînements et nous prive de toute maîtrise sur la composition globale. Tout ceci reste de l'ordre de l'expérimentation, la difficulté a toujours été pour nous de trouver une manière appropriée de montrer ce travail. Nous n'avons à ce propos jamais disposé d'assez de temps, que ce soit au Théâtre de la Ville ou lors de la programmation au 104, pour laisser s'installer, s'enchaîner ces instants et se créer une sorte de mémoire visuelle/gestuelle qui nous permettrait peut-être, sans que nous puissions la maîtriser, de tisser une *narration*.

³⁴ Nous avons à notre disposition des seaux en plastique, de larges ronds de moquette, des cerceaux, tous de couleurs vives. Ces *objets* nous servaient d'**éléments de base** à la construction de *paysages* visuels, tels des **bricks** dans un jeu de construction. Nous pouvions ainsi, en fonction des ordres énoncés par la machine, **reconfigurer indéfiniment leur agencement**, la manière de les associer, en jouant sur chacun de leurs caractères physiques, formels, de couleur, etc.

³⁵ Il semble important de préciser que la **dimension aléatoire** se portait bien sur l'assemblage final de pistes sonores préalablement enregistrées. Une partie de cette performance tenait bien d'un travail de **composition** : nous faisons le choix de l'écriture des pistes sonores, de l'architecture aléatoire qui allait soutenir leur diffusion, du rythme de diffusion, etc. L'*aléatoire*, en soi, ne produit rien et n'est pas foncièrement intéressant. Il le devient quand il investit une structure préexistante, la modifie, la déplace sur des terrains qui n'étaient pas forcément envisagés.

³⁶ **Merce CUNNINGHAM** avait lui recours à des procédés de composition aléatoire comme une manière d'écrire, de littéralement « *monter* », assembler des *séquences* qu'il avait au préalable composées.

***Déclaration d'intention numéro 3 :
ceci a toujours été un vestibule
(digression constructive).***

Quand j'ai commencé à réfléchir à ce texte, je me suis dit « *bon OK, pas de plan rigide, mais une sorte de fil qui se déroulerait de manière fluide et sans trop d'à-coups et duquel partiraient toutes les directions que je souhaite emprunter, une carte topographique qui se fixerait des destinations comme des points de passage et non comme des lignes d'arrivée* ». C'est toujours beau, les intentions. Après, dans le concret, c'est souvent plus rêche, moins fluide, pas si souple. Et c'est ce que je me disais quand j'envisageais la transition qui doit venir, là maintenant, celle qui fait la liaison entre cette première étape que nous venons de parcourir, et celle, gros morceau, qui doit arriver : « *merde, ça va être rêche* » (sic). Et j'ai pensé cela jusqu'à ce que je me plonge dans l'ouvrage de Laurence Louppe et que je tombe sur un passage dans lequel elle met en évidence que la naissance de l'improvisation comme projet partitionnel de lecture, mettant en jeu des systèmes ou des grilles simultanées à l'acte, a concordé, dans les années 1970, à un moment « (...) où s'élaborent des dispositifs technologiques de réflexions (à tous les sens du mot) sur le délai, la prise de conscience d'un instantané déjà différé, déjà converti en représentation ».³⁷

L'écriture partitionnelle a donc bien à voir avec la question du *temps réel*.

Et dire cela ne revient pas tout à fait à répéter que la partition a à faire avec *l'ici et maintenant*. La notion de *temps réel* ne relève en effet pas uniquement de ce qui serait de l'ordre de la *co-présence*, mais renvoie aussi et surtout, me semble-t-il, à la question de la *représentation*, ainsi qu'à celle de la *technologie*.

La notion de *temps réel*³⁸ est présente dans mon travail de différentes manières, et dans mes préoccupations depuis longtemps. Je me suis à ce propos intéressée de près aux expérimentations vidéo des années 1970, et plus particulièrement aux dispositifs de *circuit-fermé*³⁹, qui créent un lien

³⁷ Laurence LOUPPE, *op. cit.*

³⁸ La notion de *temps réel* renvoie à la capacité, par le biais de technologies de retransmission de l'image en mouvement, d'être à deux endroits au même moment. Paul VIRILIO fait de cette notion un élément central de sa réflexion sur la modification de notre rapport au temps, à l'espace, mais aussi à l'image, au corps et au déplacement, dans *L'Inertie Polaire* : « Ainsi, à côté des effets bien connus de la « télescopie » et de la « microscopie », qui ont bouleversé, dès le XVIIe siècle, la perception du monde, il y a les effets induits de cette « vidéoscopie », dont les répercussions en matière de vision ne se feront pas attendre, la vidéo participant activement à la constitution d'une localisation instantanée et interactive, d'un nouvel « espace-temps » qui n'a rien de commun avec la topographie, l'espace des distances géographiques ou simplement géométriques », in Paul VIRILIO, *L'Inertie Polaire*, Editions Christian Bourgeois, 2002.

³⁹ Essentiellement aux travaux de Dan GRAHAM. Pas tant en ce qu'ils mettent en lumière la question des potentialités de *contrôle par l'image*, mais plutôt en ce qu'ils inaugurent un rapport nouveau au temps comme *dimension qu'il est possible d'expérimenter dans l'espace*. Il y a par exemple la *Time Delay Room*, en 1974. Cette installation repose sur la structure suivante : deux pièces de taille égale, reliées par une ouverture permettant de passer de l'une à l'autre. Deux caméras de surveillance sont positionnées au point de jonction entre les deux pièces. Dans chacune des deux pièces, sont installés deux moniteurs de télévision, placés dans le champ de captation des caméras. Le moniteur qui peut être aperçu par un visiteur sortant de la première pièce montre en direct les agissements des spectateurs de la seconde pièce, et respectivement. Dans les deux pièces, le second moniteur diffuse les images des spectateurs de l'autre pièce, avec un délai de 8 secondes. « Ce délai de 8 secondes constitue, en termes neurophysiologiques, ce qui serait la limite de la mémoire à court terme, et qui forme donc une part importante de notre perception du présent et l'affecte « de l'intérieur ». Si vous

intime entre l'espace réel et l'espace de l'image.⁴⁰ Ces dispositifs vidéo sont à mes yeux constitutifs de ce qui serait une *pré-histoire* d'un rapport jusque-là inédit au temps, à l'espace, au corps - et aussi certainement au langage. En effet, les installations qui mettent depuis en jeu cette notion de *temps réel* - que ce soit en créant une concomitance temporelle entre un espace physique et un espace dit *virtuel*⁴¹, ou entre deux espaces physiques géographiquement distants⁴² - reposent sur un même ressort, qui était déjà présent, en germe, dans ces premières expérimentations vidéo : celui de questionner la relation entre *corps physiques* et *corps virtuels*, de tendre vers la *dématérialisation* des corps.⁴³ Les progrès techniques et technologiques⁴⁴ n'ont fondamentalement pas modifié ce qui était

vous placez en tant qu'observateur extérieur de votre propre attitude, présentée avec un délai de 8 secondes sur un moniteur, vous n'aurez probablement pas conscience de la distance temporelle entre ce moment et votre perception actuelle, et aurez tendance à identifier votre attitude actuelle avec celle que vous êtes en train d'observer par retransmission. Et puisque cet état de fait génère en vous des impressions incohérentes auxquelles vous allez répondre, vous serez comme pris au piège dans une boucle de rétroaction. Vous êtes prisonnier dans un état d'observation, au sein duquel votre « auto-observation » est sujette à un contrôle extérieur. Et de cette manière, vous, en tant qu'observateur faites l'expérience de vous-mêmes comme faisant partie d'un groupe social des observateurs observés, et non plus, dans une conception traditionnelle de l'art, comme en arrêt dans un état de contemplation individuelle d'un objet auratique.», in Heike HELFERT, *Technological Construction of Space-Time, Aspects of perception*.

⁴⁰ La performance **Tentative d'Echange Ultra Binaire**, que j'ai présentée pour la première fois en 2008, repose en partie sur un tel dispositif de captation/projection en direct. Cette performance prend place dans une installation destinée à être parcourue par les *spectateurs*. Les trois danseurs-euses – qui interprètent une reprise de la partition des *Paysages* de Simone Forti - sont séparés physiquement dans l'espace et n'ont pas de contact visuel direct en elleux. Illes sont respectivement filmé-e-s par trois caméras, elles-mêmes reliées à trois projecteurs, qui, alignés, projettent leurs images en direct. Les projecteurs tracent trois cadres distincts au mur, qui se chevauchent sans se confondre. Les trois solos n'existent que pour l'interaction potentielle qu'ils créent à l'image par le biais de la projection. Ce qui m'intéressait ici était de confronter les danseurs-euses, ainsi que les personnes qui assistaient à la performance à leurs *doubles médiatiques*, et ce, dans une même temporalité.

En 2009, avec la performance **S.A.S.**, j'ai expérimenté cette fois un dispositif reliant un espace physique (un espace cloisonné construit au sein de la galerie d'art de Mains D'œuvres à St Ouen) à un espace *virtuel*, à savoir la galerie d'art contemporain en ligne Chez-Robert. Au soir du 15 juin 2009, j'ai réalisé une performance, consistant à installer un décor de chambre à coucher dans l'espace cloisonné que j'avais préalablement construit. Les gestes que j'ai réalisés n'étaient pas directement visibles par les personnes présentes, mais retransmis et « projetés » sur un des murs de la galerie dirigée par Michel Delacroix. Les personnes y avaient accès par le biais d'un ordinateur connecté au réseau et ce, en temps réel.

⁴¹ Il y a par exemple le travail de Paul SERMON, en particulier son installation **Telematic Dreaming** (1992) qui proposait un espace d'interaction (un lit) entre une interprète et les membres du public, interaction permise par des procédés dits de *téléprésence*. Cette installation rapprochait deux lieux distants, dans lesquels étaient installés deux lits identiques, par le biais de projecteurs et moniteurs vidéo. L'interprète se trouvait seule dans une des deux pièces, et son image projetée en temps réel sur le lit accessible aux visiteurs. Le choix d'un *lit*, comme espace d'interaction, pose question : il permet certes de questionner la frontière entre sphère publique et sphère privée, mais, il cantonne les échanges possibles à un contexte spécifique, chargé de signes et attitudes évoquant la rencontre, la sexualité, une certaine forme de rapports de pouvoir.

⁴² Kit GALLOWAY et Sherrie RABINOWITZ font figure de précurseurs de ce type d'expériences. Illes ont réalisé en 1977 le projet **Satellite Arts Projects**, dans lequel deux groupes de danseurs-euses interagissaient depuis deux lieux distants de quelques milliers de kilomètres, de manière à faire penser qu'illes dansaient ensemble.

⁴³ Ceci est une des *théories* que je ne suis, malheureusement, pas en mesure de *prouver* de manière *systématique* et *scientifique*. Il me semble pourtant que cette tension vers un **dépassement du corps physique** est un des grands **fantasmes** humains, et aussi peut-être, une sorte de moteur des avancées technologiques. Et pour que cette idée ne reste pas de l'ordre de ce qui serait pour moi une lubie, je dirais la chose suivante : si l'on considère que les théories contemporaines de la **communication**, et par extension de la **cybernétique** – développées dès le début des années 1940 par Norbert WIENER, et à savoir, très grossièrement : l'ensemble du monde visible peut se comprendre en terme de *relations*, *d'échanges* et de *circulation d'informations*. Les êtres et les phénomènes n'existent pas par le biais de leur contenu ou apparence, mais par les relations qu'illes entretiennent entre elleux, par leurs rapports mutuels. L'être humain (*homo communicans*) est un être sans intériorité et entièrement défini par sa capacité à participer au système d'échange d'informations, au sein d'une société qui tend à un état de transparence sociale – marquant, imprégné et tiennent lieu d'idéal à atteindre dans l'inconscient collectif occidental, de manière profonde et durable, **le corps physique apparaît alors comme la part d'ombre, comme la dernière zone d'opacité d'un tel système idéalisé** (il l'a toujours été d'ailleurs, il

suffit de rappeler la sacro-sainte dichotomie entre *corps* et *esprit*, le corps s'étant toujours vu affublé du *péché*, de dimensions tour à tour *diaboliques*, puis *perverses*, puis *déviantes*...). Ainsi le corps physique, au contraire des systèmes automatisés ou des systèmes informatiques, est *faillible, fatigable, périssable, putrescible* - bref *mortel* – et constitue donc un frein de taille à la *fluidification intégrale* des systèmes d'information. Dans le même ordre d'idées, je me suis toujours dit que si un jour les humain-e-s en venaient à ne plus *procréer* par voie sexuelle, par le biais des corps des femmes qui sont encore aujourd'hui et en partie occupés à ce travail-là, et bien les relations de *genre*, ainsi que la manière dont est perçue le large spectre des pratiques sexuelles en serait radicalement transformée (sachant que pendant très longtemps, et encore en partie aujourd'hui sous forme résiduelle, la sexualité, le rapport au corps, ainsi qu'aux identités et pratiques sexuelles sont considérées au travers du filtre de la *reproduction*, et non du *plaisir* par exemple).

⁴⁴ Une remarque concernant le rapport que j'entretiens avec la *technique*, la *technologie*, et par voie de capillarité avec la question de *l'interactivité*. Je me sens de préciser, car nombre des installations citées ici ont à faire avec des dispositifs techniques assez *lourds*, dans le sens où ils nécessitent à la fois une connaissance technique précise, des machines au fonctionnement obscur pour les non-initié-e-s, et globalement un investissement en temps, en énergie et aussi en moyens financiers, parfois, plus que conséquent.

J'ai eu l'occasion de « parler » de cette question avec **Fabien GIRAUD et Raphaël SIBONI** lors d'une session de séminaire critique à laquelle ils avaient été conviés. Ils m'avaient tous les deux fait comprendre que leur position dans l'histoire était la suivante : il y a d'un côté les *artistes*, qui ont des idées, et de l'autre les *techniciens* (on aurait peut-être dit *ingénieurs*, au début du XXe siècle) qui leur permettent de les réaliser, qu'il fallait choisir son camp, que tenter de maîtriser les techniques, en tant qu'artiste était une sorte de perte de temps, vu que les techniciens étaient là pour le faire... Autant dire que j'étais restée perplexe dans un premier temps, puis pas d'accord dans un deuxième. Loin de moi l'idée de dire ou prétendre que chacun-e doit devenir un-e spécialiste de toutes les techniques qu'elle utilise à chaque instant de son existence (si la chose était encore possible au 15^e siècle, quand les artistes étaient à la fois des peintres, physiciens, des inventeurs, etc., elle est plus qu'improbable aujourd'hui). Pour autant, il me semble qu'il est important, dans le but de devenir le plus autonome possible quant aux techniques et savoirs que l'on utilise, de se *coltiner* à ce qui est, aux yeux de « Siboni et Giraud », la *part ingrate* du travail, c'est à dire une certaine maîtrise et compréhension de l'outil que l'on utilise.

Je n'idolâtre pas la technique. Même si j'aime en rire, je ne suis pas une *geek*. Je peux certes avoir une certaine *fascination* pour la logique des langages de programmation, pour le fonctionnement d'un moteur pas-à-pas, ou encore pour les circuits imprimés, mais je ne considère jamais avoir recours à des procédés dits *technologiques* ou complexes uniquement du fait de leur *nature* technologique ou complexe. Je m'efforce toujours d'utiliser une *technologie* en fonction du questionnement qu'elle génère en moi.

Ce qui m'intéressait, par exemple et entre autre, dans le fait de réaliser un **Générateur de dialogue amoureux pour machines** n'était pas tant de questionner le fonctionnement même du logiciel MaxMsp Jitter ou de l'utilisation qui en est fait en général, mais de rejouer certaines dimensions du discours amoureux par l'intermédiaire de la dimension potentiellement *générative* de ce logiciel. (**Roland Barthes, Fragments d'un discours amoureux** : « La scène est comme la Phrase : structurellement, rien n'oblige de l'arrêter ; aucune contrainte interne ne l'épuise, parce que, comme la Phrase, une fois le noyau donné (le fait, la décision), les expansions sont infiniment reconductibles. (...) La scène est donc interminable, comme le langage : elle est le langage lui-même, saisi dans son infini, cette "adoration perpétuelle" qui fait que, depuis que l'homme existe, ça ne cesse de parler. (...) »). Cette *machine* repose sur un système génératif réalisé sous l'environnement MaxMsp Jitter composé de lecteurs aléatoires de pistes sonores pré-enregistrées et rassemblées dans plusieurs banques de données selon une architecture de dialogue permettant au programme de choisir de manière aléatoire entre deux ou plusieurs possibilités de réponses à chaque tour de parole. Physiquement les deux machines, qui exécutent le programme et diffusent le dialogue, communiquent par le biais d'un router. Chacun des ordinateurs possède sa propre version du générateur et les banques de données sonores qui lui sont propres. Le dialogue se compose donc en boucle et en temps réel.

Je m'inscris ici dans ce que **Inke ARNS** nomme le *generative art*, à savoir, en reprenant la définition de **Philip GALANTER**, « toute pratique artistique à travers laquelle l'artiste utilise un système, tel qu'une certaine combinaison des règles du langage, un programme informatique, une machine, ou toute autre invention procédurale, qui met en mouvement, **avec un certain degré d'autonomie**, contribuant ou ayant pour résultat une pièce artistique aboutie ». En d'autres termes, il s'agit là d'abandonner en partie son intentionnalité créatrice au profit du fonctionnement automatique et indépendant d'une machine ou d'un ordinateur produisant des événements « imprévisibles » dans leur agencement, in **Inke ARNS, Code as a performative speech act**.

Je me méfie en réalité de toutes les installations artistiques qui se disent *interactives*, et qui déploient des arsenaux technologiques au service d'un sens qui s'épuise à la seconde où l'on a pressé le bouton, approché de trop près un capteur, ou été une personne de plus dans la pièce, bref, au moment où le *principe d'interaction* (ON/OFF) s'est déclenché. De telles installations peuplent depuis un an déjà les grands espaces de la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris – et je suis bien placée pour en parler, c'est là où je travaille, depuis bientôt trois ans, et ce trois jours par semaine, pour payer mon loyer et ma carte ratp. Associée à l'IRCAM, la CSI a en effet inauguré l'année dernière un cycle thématique intitulé *MERIDIEN, Arts, science et société* (et le simple fait que les termes *science* et *société* ne soient pas mis, comme le mot *arts*, au pluriel, dénote déjà de la manière dont tout cela a été pensé, mais passons...), qui entend grosso modo « *mettre en lumière les liens entre création artistique,*

déjà au travail dans de telles installations vidéo, tout au plus auront-ils rendu plus fluide, plus rapide, plus efficiente la mise en relation des espaces.

Le recours croissant aux technologies de médiatisation⁴⁵ (ou ce que l'on pourrait nommer les technologies de « *l'échange humain assisté par ordinateur* »⁴⁶ ou la *télématique*⁴⁷) dans nos quotidiens occidentaux nourrit d'innombrables fantasmes et autres épouvantails, prophétisant la dissolution des corps, l'abolition de la matérialité, annonçant la victoire de l'image, le règne du *virtuel*. Il y a peut-être dans ces inquiétudes une question de *génération*.⁴⁸ Expérimenter son propre corps par le biais de son image⁴⁹, aborder des espaces dits de *réalité virtuelle* via des casques immersifs, ou

recherche scientifique et vulgarisation des nouvelles technologies auprès du grand public ». Tout un programme. Ces événements, et plus encore, ce à quoi ils aboutissent, posent à mon sens la question de l'autonomie des pièces qui y sont présentées, le risque étant bien sûr qu'elles deviennent des sortes d'illustrations de principes techniques ou scientifiques. Ceci n'est pas propre à la relation entre « sciences et arts », loin de là. J'ai eu l'occasion par exemple de rencontrer l'artiste Ghazel l'année dernière et de parler avec elle de la manière dont elle avait toujours eu à cœur de ne pas participer à des expositions qui mettent en avant, comme un leitmotiv, la relation « *Femmes et Islam* » par exemple, en ce que le discours sous-jacent à de telles expositions conditionne la manière dont allaient être reçues les vidéos qu'elle aurait pu y présenter.

Mais bref, le terme *interactif* est souvent synonyme de *participatif*, et ce type d'installations font figure d'*œuvres d'art dont vous êtes le héros*, sans pour autant véritablement questionner la relation au *regardeur*. L'intention annoncée du compositeur **Pierre JODLOWSKIET** et du vidéaste **Raphaël THIBAUT** - qui présentaient leur installation « immersive » *Grainstick* à la CSI à l'été 2010 - de permettre aux visiteurs-euses de créer, de manière quasi illimitée (via deux Wiimotes, c'est à dire deux télécommandes de la console de jeu Wii), un univers visuel et sonore, à partir de banques de données qu'ils avaient eux-mêmes créées, témoignent de l'engouement qu'il existe aujourd'hui pour ce type d'installations. Pour ma part, je demeure assez critique quant à ces dernières et aux intentions de leurs créateurs. Je ne pense d'abord pas que l'on permette au-dit *spectateur-trice* de s'approprier un quelconque *pouvoir faire artistique* en lui proposant d'agiter les bras en l'air pour générer, de manière plus aléatoire que réellement précise, des sons et des images qui ont été choisis pour lui par ceux qui veulent bien lui faire croire qu'il a un quelconque pouvoir de décision dans cette affaire. Si créer, faire de l'art, c'est faire des choix, alors participer devrait consister à être invité à en faire, des choix, et non pas uniquement à agiter les bras.

⁴⁵ J'emploie volontairement cette expression *technologies de médiatisation*, au lieu de « *technologies de communication* » qui se rencontre plus fréquemment, car ce qui m'intéresse ici sont bien les technologies qui *médiatisent*, dans le sens premier et féodal du terme, à savoir « **qui soumettent au règne d'un seigneur, d'un pouvoir** », ce seigneur et ce pouvoir étant celui de *l'image*, de la *représentation*.

⁴⁶ Cette expression existe peut-être en français, mais je ne l'ai jamais rencontrée jusqu'à présent. **Inke ARNS** l'utilise en anglais, « *media-assisted human interchange* », dans l'article *Interaction, Participation, Networking – Art and telecommunication*.

⁴⁷ « *On appelle télématique l'ensemble des communications qui se font au moyen d'un ordinateur fonctionnant sur le réseau grâce aux liaisons par téléphone, câble et satellite, établies entre des individus et des institutions géographiquement dispersés mais connectés à des systèmes de traitement de données, à des appareils de perception à distance ainsi qu'à d'importantes banques de données.* », **Roy ASCOTT**, *Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique*, in *Connexions, art, réseaux, média, op.cit.*

⁴⁸ Je me dis que les questions liées au *temps réel* sont aussi des *questions générationnelles*, dans le sens où je fais encore partie des personnes qui ont grandi à une époque – les années 80, quel bonheur – où se généralisaient à la fois le *direct*, le *live télévisuel*, d'une part, et le réseau *internet* d'autre part. Bref, une époque qui a *appris*, qui a *acquis* des habitudes, des réflexes, des usages quant à la possibilité technologique d'être *présent-e* à deux endroits au même moment (ou à celle de recevoir une quantité incroyable d'informations diverses et variées, et ce, en un temps proche de *l'instantanéité*). Génération qui n'avait donc aucune relation *évidente* à ces nouvelles réalités, comme cela peut être le cas pour les enfants ou les adolescents aujourd'hui. Qu'on se comprenne bien, je ne dis pas « *c'était mieux avant* », je dis simplement « *c'était différent* », et que l'intérêt que je porte à ces questions de *temps réel*, *co-présence*, etc., naît peut-être aussi de cette différence.

⁴⁹ **Susan KOZEL**, qui a été *interprète* de l'installation de Paul Sermon *Telematic Dreamings*, a écrit à ce sujet un article très intéressant dans lequel elle témoigne, en tant que danseuse, de l'expérience de confronter son *cyber-corps* à son corps matériel et de sentir s'effacer les limites entre le virtuel et le réel : le ressenti physique de la violence ou de la méchanceté qui ont pu à certains moments être faites à l'image de son corps, ou au contraire, le plaisir physique ressenti par le biais de cette image se confrontant à d'autres corps désirés. Elle évoque, en analogie à la différence entre *intelligence artificielle* et *amplification de l'intelligence*, la manière dont le recours au

bien plus simplement pouvoir parler en visiophonie avec des personnes vivant à l'autre bout de la carte, modifient profondément la relation que nous entretenons à notre propre corps⁵⁰, à celui des autres, ou encore la manière dont nous définissons le terme de *sujet*⁵¹ par exemple.

virtuel permet de créer des extensions, des amplifications au corps matériel, et non de le rendre obsolète (extensions certes limitées par le recours quasi unique au sens de la vue, ou par les limites inhérentes au corps physique, comme la fatigue ou la douleur), in **Susan KOZEL**, *La création de l'espace : expériences d'un corps virtuel*, in *Danse et nouvelles technologies*, Nouvelles de Danse n°40-41, Automne-Hiver 1999.

⁵⁰ J'ai toujours, à ce propos, été très marquée par une certaine imagerie de la science-fiction, qui met en scène les individu-e-s, les corps, allongés, au repos, **immobiles**, sans plus aucune fonction motrice, des **corps-supports** de la pensée, qui elle, s'ouvre, via un nombre incalculable de câbles, de casques, de ports, de terminaux et autres moniteurs, à une immensité de possibilités et d'horizons sans borne. Je pense ici surtout à **eXistenZ** de **David CRONENBERG**, dans lequel les deux personnages principaux, Allegra Geller et Ted Pikul, se projettent, dans la réalité du jeu vidéo *eXistenZ*, par le biais de *pods*, sorte de consoles de jeu mi-machine mi-amphibien, connectées à leur moelle épinière via des *bioports*. Le film est basé sur l'idée de confusion entre *réalité* et *réalité virtuelle*. Pris dans la fascination du jeu (qui est une réplique confondante de la réalité, jusqu'à **reproduire le sens, intime, du toucher**), Pikul exprime malgré tout sa préoccupation pour son corps resté dans le monde réel. Sorte de mise en abyme narrative constante, il est très vite difficile de discerner quel est le *monde d'origine*, quelle réalité a engendré les autres, et d'où part la narration. Cronenberg dynamite ici l'idée même d'une opposition entre réalité et réalité virtuelle : toutes les réalités sont *virtuelles*, car *potentielles*. Le **corps** à l'état d'abandon, de repos, de quasi-sommeil n'est plus **qu'un périphérique supplémentaire**, une source d'énergie nécessaire à la vie de *l'esprit*, à son déploiement à travers les nappes de réalités, connectées entre elles comme par des noeuds hypertextes.

Cette idée renvoie à une autre des notions clés chez **VIRILIO**, *l'inertie*. A ses yeux, au terme d'un processus généralisé de **virtualisation** (ce qu'il définit comme un primat de l'image sur les corps ou les objets, du temps sur l'espace - la continuité en temps réel suppléant à l'absence de continuité de l'espace réel - conduisant à une **dérealisation** généralisée), les déplacements ne se feront plus par le biais du corps, ou autres véhicules motorisés tels que nous les expérimentons encore aujourd'hui, mais par le biais de **l'image**, cet ultime et **dernier véhicule**, le corps étant lui condamné à une *sédentarisation* définitive.

⁵¹ Ce dernier ne correspond en effet plus à l'idée (romantique) que l'on pouvait en avoir, et ce, depuis la fin du XVIIIe siècle, à savoir qu'il serait en quelque sorte composé d'un *intérieur* - lieu de l'intimité, des sentiments profonds et d'une certaine *vérité* de l'être - et d'un *extérieur*, lieu des apparences sociales, des *masques* qui dissimuleraient l'être profond du regard d'autrui. A ce propos, **Sarah IHLER-MEYER** fait une critique très intéressante de la pièce ***How does it feel***, d'**Ugo RONDINONE**, présentée au 104 dans le cadre du festival d'Automne en 2009. Cette dernière était composée, littéralement, d'un *extérieur* (une sculpture minimale, faux mur en brique dessiné à la main, avec un effet graffiti, une sorte de décor en quelque sorte) et d'un *intérieur* (boîte sonore, dans laquelle était diffusé un dialogue entre un homme et une femme. Ce dialogue commençait comme il se terminait puis recommençait en s'inversant, à la manière de deux voix fantômes circulant dans la pièce « *comme des énergies qui ne se trouvent pas*»). Sarah Ihlér-Meyer montre que la pièce de Rondinone met en jeu une conception pour le moins obsolète du *sujet*, comme une lutte entre ce qui serait une *intériorité-essence* et une *extériorité-apparence*. Elle met à ce sujet en évidence que depuis l'apport de la sculpture minimaliste, et de Wittgenstein, la notion d'intériorité ne s'élabore qu'en relation avec le monde extérieur, dans et par le monde, qu'intérieur et extérieur s'interpénètrent plus qu'ils ne s'opposent. Aucune essence ne se cache derrière les phénomènes apparents, les êtres n'existent que dans leur apparaître au monde, car ce dernier, dont ils font partie, n'est rien d'autre qu'un agencement permanent de ses parties selon des formes nouvelles.

Les *sujets* ne seraient donc plus composés d'un intérieur et d'un extérieur antagonistes, mais semblent aujourd'hui *essentiellement* exister de part leur capacité à se faire les vecteurs d'informations, de discours, ou de représentations. Ceci est particulièrement intéressant au regard du fonctionnement des plateformes et autres **réseaux sociaux** tels que Facebook, mais bien plus encore **Twitter**, au sein desquels l'on devient le **follower** (*suiveur*) de quelqu'un-e qui est ellui-même le follower de quelqu'un-e d'autre. Les *sujets* se font ainsi les **émetteurs, transmetteurs et récepteurs** de fils d'information en temps direct et en continu.

Il y aurait de quoi passer quelques mémoires et autres centaines de pages à traiter de cette question, ce qui serait d'autant plus intéressant si on croisait ces premières considérations avec la question de la dimension *performative* et du rôle du langage, du/des discours/des représentations dans la constitution de l'identité, du *soi*. A ce propos, il me faut lire **Judith BUTLER**, et plus particulièrement son essai *Giving an account of oneself*, datant de 2007. D'autant plus si l'on considère que nous sommes entré-e-s, avec la généralisation de l'outil internet, dans ce que l'on pourrait appeler *l'ère du récit de soi*, consacrée en premier lieu par la forme du *blog*, sur lesquels s'étalent, de fenêtre en fenêtre, ces *intérieurs personnels*, qui se racontent selon des codes inédits, qui empruntent tout autant à la forme du journal intime qu'à celle de la confession.

Dans le blog, le récit de soi fait certes son entrée dans le *domaine public*, il n'en demeure pas moins inscrit dans ce qui peut être perçu comme un espace *personnel, individuel*, celui du/de la bloggeuse qui le nourrit. L'écriture relève d'une envie ou d'un besoin de le faire. Pour certaines personnes, le fait de se raconter de manière publique

Ce qui relève de l'ordre du *virtuel*⁵² ne constitue pas, en effet, une négation du *réel*.⁵³ Il en propose plutôt des extensions, qu'elles soient temporelles ou spatiales.⁵⁴ Comme le montre Pierre Lévy, le *virtuel* est un *potentiel toujours disponible à l'intérieur du réel*. En outre, le *virtuel* ne s'oppose pas au réel dans le sens où le corps y serait *absent*, mais il constitue au contraire une structure nouvelle – qui répond à ses propres *règles* et possède ses propres *objets* – dans laquelle le corps peut s'inscrire et s'investir. Des artistes comme Paul Sermon, Thecla Schiphorst⁵⁵ ou Susan Kozel mettent par exemple en jeu, dans leurs installations, des interactions de l'ordre du *sensible*, de la

a en outre une résonance symbolique, mais aussi très concrète, en ce qu'elle permet de brouiller la frontière entre ce qui est habituellement de l'ordre du *personnel* (de l'intime et donc du *silence*) et de ce qui serait de l'ordre du *politique*. A l'origine, ce type de démarches ont été portées par des femmes féministes, qui voyaient là un puissant outil de lutte contre les violences faites aux femmes et ce, dans leur maison, dans leur couple, dans leur famille, bref, au sein de tous ces cercles proches, intimes, personnels, et au combien silencieux. Le blog de Solveig est un bel exemple de cette utilisation personnelle et politique d'un tel espace - <http://solveig.org/blog>

Le statut (facebook), quant à lui, inaugure un rapport inédit au récit de soi, un rapport 2.0. Se raconter à la troisième personne du singulier, avec le moins de mots possibles, sous peine de ne pas *exister*, de ne plus *apparaître* sur les fils d'informations, qui se succèdent et se remplacent dans l'instant. *Se dire* plutôt que de *se raconter* ?

⁵² Il est crucial de définir ce terme, toute imprécision quant à son sens renvoie inévitablement à un nombre incalculable de fantasmes. Ces derniers sont en partie véhiculés par des auteurs comme **Paul VIRILIO**, qui a certes posé les jalons d'une réflexion intéressante quant à l'instauration de rapports inédits au temps, à l'espace, au corps, à l'image, mais qui a le tort, me semble-t-il, de conférer une sorte de sens *moral* à ces nouvelles technologies de l'image, et de leur attribuer des méfaits au combien impardonnables au regard de l'humanité : *dissolution* du corps physique dans les limbes de l'impalpable image, la disparition de *l'humain*, la *déréalisation* généralisée, etc...

Il ne s'agit pas pour autant de céder à un angélisme fasciné. Si je n'adhère pas à l'ensemble des développements de Paul Virilio qui flirtent bien souvent avec une paranoïa certaine, je garde bien évidemment en tête que le développement des technologies de l'image est aussi intimement lié aux systèmes de surveillance et de contrôle des corps - il suffirait de se replonger un peu dans **Surveiller et punir** de **Michel FOUCAULT** pour se rappeler que le contrôle des corps passe depuis le milieu du XIXe par des systèmes architecturaux dits *panoptiques* fondés en partie sur des **dispositifs spécifiques de vision**, à savoir une observation *centralisée* et *dissimulée* de ceux qui sont observé-e-s. Le *système* n'affectionne en rien le *mouvant*, le *vagabond*, le *nomade* et poursuit des politiques de *sédentarisation* de tou-te-s ceux qui auraient encore la prétention de vivre avec le moins d'attaches possibles, comme le montre avec une exemplarité consternante le contenu des lois LOPPSI 2, fermons la parenthèse.

Bref, la définition de **Pierre LEVY** permet au contraire de dépasser la *terreur mélancolique, romantique et fantasmatique de la perte du corps*, et d'abord en cessant d'opposer *réel* et *virtuel* : « *Le mot virtuel vient du latin médiéval virtualis, lui-même issu de virtus, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance et non en acte. Le virtuel tend à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. (...) le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux manières d'être différentes.* », in **Qu'est-ce que le virtuel ?** éditions La Découverte / Poche essais, 1998

⁵³ **Armando MENICACCI** démontre ainsi que les nouvelles technologies ne nous éloignent pas « *de la réalité en général et du corps en particulier* », et en tout cas pas de ce qui est une **expérience humaine**, cette dernière étant fondée sur des processus de **projection de soi**, c'est à dire, à proprement parler de **virtualisation**, telle que la définit Pierre Lévy : « *L'actuel est ce qui se sédimente ici et maintenant dans le cours de ce constant processus humain de tension qui s'appuie sur l'imaginaire. Dès lors, le numérique, comme producteur de réalités virtuelles, ne serait pas aliénant, mais essentiellement humain car le processus de virtualisation est non seulement inhérent à l'humain, mais le propre de l'humain.* », **Armando MENICACCI**, *L'enseignement de la danse face au numérique*, in *Danse et nouvelles technologies*, op. cit., cité et analysé par **Aylin KALEM**, *La phénoménologie de Merleau-Ponty et le corps dansant*, 2001.

⁵⁴ **Katherine N. HAYLES** met en évidence la manière dont les **frontières d'interaction** qui relient le corps au réel, ne disparaissent pas, lorsque ce dernier est immergé dans une réalité dite virtuelle, mais sont **déplacées**. Les *interfaces* du corps sont dès lors moins définies par la peau que par des boucles de rétroaction qui relient le corps à des systèmes informatiques de simulation sensorielle. La question de la supposée *disparition du corps* dans les réalités virtuelles est ainsi rendue caduque à ses yeux.

⁵⁵ Son installation interactive **Bodymaps : artifacts of touch** (1995-1996) consiste en une surface sensorielle composée de différents capteurs capables de détecter le toucher, la pression et la force exercée sur cette dernière. L'image du corps projetée à l'intérieur de cette installation réagit de façon sonore et visuelle, et la surface en velours garde les traces des mains des spectateurs, in **Aylin KALEM**, op. cit.

sensation, du *toucher*, qui ouvrent sur un rapport particulier à la corporéité.⁵⁶ De telles installations permettent ce que Jean-Marc Matos nomme une « *recorporéisation* », bien vilain terme qui signifie une prise en compte du corps, renouvelée *dans son appréhension sensorielle et sensible*, ou encore par le biais « *une stimulation des sens vers la perception du réel à travers le virtuel* ». ⁵⁷

Les technologies de *réalité virtuelle* ou de *virtualisation* posent donc de manière inédite la question du corps, permettent de le rejouer au sein de nouvelles problématiques, et en particulier celle de « *l'être-là* » et des possibles dépassements de « *l'ici et maintenant* ».

« *Exister, est-ce être-là ou en sortir ?* ». ⁵⁸

Il ne s'agit pas, bien évidemment, de trancher cette question, mais au contraire de la garder pleine et entière, afin d'en faire une nouvelle base arrière vers d'autres interrogations.

Une première par exemple : le corps ne demeure-t-il pas, malgré tout, le seul et dernier garant du *temps réel*, de la co-présence?⁵⁹ Je me suis posée cette question en travaillant avec des procédés sonores génératifs : comment signifier, dans la matière même du médium, que j'ai bien à faire avec une machine fonctionnant en temps réel, et non avec une très longue boucle sonore pré-enregistrée ? La question reste ouverte.⁶⁰

Et puis, une autre interrogation, qui pourrait être formulée ainsi : que reste-t-il au delà du *geste*, au delà du corps en général - et du corps dansant en particulier - quand ce dernier *n'est plus là* ? Cette interrogation accompagne mes recherches depuis plusieurs mois⁶¹, et, pour ce qui nous

⁵⁶ **Aylin KALEM** montre que dans de telles installations, le corps n'est ni objet ni sujet mais se situe entre les deux, et que *corps* et *extérieur* n'existent que dans une relation de nécessaire interdépendance.

⁵⁷ **Jean-Marc MATOS**, *Danse avec technologie. Le corps d'une utopie ou le corps d'un conflit ?*, in *Danse et nouvelles technologies*, *op. cit.*, cité et analysé par **Aylin KALEM**, *op. cit.*

⁵⁸ « *La virtualisation peut se définir comme le mouvement inverse de l'actualisation. Elle consiste en un passage de l'actuel au virtuel, en une « élévation à la puissance » de l'entité considérée. La virtualisation n'est pas une déréalisation (la transformation d'une réalité en un ensemble de possibles), mais une mutation d'identité, un déplacement du centre ontologique de l'objet considéré : au lieu de se définir principalement par son actualité (une « solution »), l'entité trouve désormais sa consistance essentielle dans un **champ problématique**. Virtualiser une entité quelconque consiste à découvrir une question générale à laquelle elle se rapporte, à faire muter cette entité en direction de cette interrogation et à redéfinir l'actualité de départ comme réponse à une question particulière* », in **Pierre LEVY**, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, *op. cit.*

⁵⁹ Et ceci quand on sait à quel point le **direct télévisuel**, par exemple, souffre de désaffections et autres profondes **méfiances** à son encontre, tant le spectaculaire journalistique a usé et abusé de **manipulations audiovisuelles** en tout genre.

⁶⁰ Pour le moment, et suite à des expérimentations collectives, j'en suis arrivée à **ré-introduire des corps, de l'être-là**, dans de tels travaux, en mettant par exemple en jeu des dispositifs scéniques simples : le tirage au dé pour rejouer une architecture aléatoire ; la lecture live de textes générés en temps réel pour remplacer les voix de synthèse. Ceci ne constitue pas un aboutissement qui aurait ici les traits d'un échec, tout au plus une étape de travail.

⁶¹ J'ai proposé récemment une reprise possible de la partition des *Paysages* de Simone Forti de la manière suivante : au lieu de prendre place physiquement dans l'espace, les participant-e-s notent de manière visible/lisible la position qu'**illes pensent/veulent/imaginent/projettent** prendre dans l'espace. Il s'agit ici pour elleux de construire ensemble un paysage virtuel, mental, qui n'est accessible, à elleux-mêmes et aux spectateurs, que par la notation, par la trace qui en est faite. Une grille orthonormée est tracée au sol pour les aider à se repérer et à réaliser la notation demandée. Les participant-e-s peuvent se déplacer dans l'espace pour en prendre la mesure, pour l'envisager et interviennent quand illes le souhaitent dans la notation. Illes ont chacune un crayon de couleur différente et écrivent directement sur le mur. Illes précisent, en plus de la position dans la grille, celle qu'illes adoptent physiquement pour former le paysage (assis, debout, couché + droite, gauche, face, dos).

intéresse ici, elle amène, après ce détour nécessaire sur les terrains de la *virtualisation*, à se demander à nouveau quelles sont les *écritures possibles de la danse* ?⁶² Ou plutôt, *qu'est-ce qui s'écrit quand on danse* ?⁶³

Le travail de William Forsythe de *visualisation des données de la danse*⁶⁴, de mise à jour de l'organisation interne de ses pièces chorégraphiques et des dynamiques propres au mouvement, est à cet égard intéressant.⁶⁵ Son projet *Synchronous Objects*⁶⁶ consiste par exemple en une sorte de *décorticage, collecte et conversion* des données corporelles, physiques, spatiales, temporelles de sa pièce *One Flat Thing Reproduced* (2009), en des *objets visuels*. Malgré tout, et outre les apports de ce travail en matière de compréhension du mouvement et de mise en lumière des relations entre corps, temps et espace, se pose d'abord la question de l'intérêt plastique et visuel de ces *représentations*, qui en restent à des sortes de clichés de l'imagerie informatique, que ce soit en terme de formes, de couleurs, etc... Ensuite une autre question, qui m'apparaît comme une limite : le fait que ces *objets* soient conçus comme des formes finies et définitives, des entités immuables qui viennent se plaquer au mouvement, qui le soulignent certes, mais surtout l'illustrent, génèrent un discours redondant, au lieu d'ouvrir vers d'autres formes, d'autres entités.

Dans le cadre de ce projet - qui semble avoir essentiellement une portée documentaire ou pédagogique - Forsythe s'en tient donc au schéma suivant : [**danse -> données -> objets**].

⁶² Il existe un lien intime entre le **mouvement dansé** et la **graphie** (écriture+dessin). Forsythe parle par exemple **d'alphabet** pour décrire le catalogue de mouvements qu'il a répertoriés dans ses *Improvisation Techniques*. **Trisha BROWN**, dont il est possible de voir de très beaux **dessins, schémas**, et autres **partitions dessinées** dans l'ouvrage *Trisha Brown, Danse, précis de liberté*, souligne quant à elle le lien non linéaire mais non moins très fort qu'elle réalise, au sein de sa pratique chorégraphique, entre danse, écriture et dessin : « A un moment, j'ai beaucoup travaillé le texte, dans le but de générer le mouvement, comme dans « Line up » (1976). Puis l'écriture m'a amenée au dessin, un dessin qui n'avait rien à voir spécifiquement avec le temps, ni avec l'espace, ni même avec le choix de la gestuelle. C'était plutôt une passerelle, une voix conduisant à l'objet visuel. Le dessin n'était en relation avec la danse que par l'intermédiaire du texte ».

⁶³ Encore une fois, il ne s'agit pas de considérer cette écriture comme un avant ou un après mouvement, comme une préparation ou comme une trace, mais bien comme un fil transversal qui prend tout son sens dans *l'ici et maintenant*.

⁶⁴ Comme **FORSYTHE** avait commencé à le faire de manière très simple et directe dans *Final Unfinished Portrait*, en collaboration avec Peter Welz, et présenté au Louvre en 2006. Cette pièce montrait, entre autres vidéos, des marques laissées au sol après une performance dansée exécutée par Forsythe (en réponse à des tableaux de Francis Bacon). Ces marques fondaient ici la trace du dessin, l'« **empreinte immédiate d'une énergie en acte** ».

⁶⁵ Le rapport entre le mouvement et le *dessin* est très prégnant chez **FORSYTHE**. Il suffit pour s'en rendre compte de visionner son dvd *Improvisation Technologies* (1999), qui regroupe toutes les techniques d'improvisation et de création de mouvement, et qui sont fondées sur des **principes géométriques** pour la plupart : tracer une ligne, tracer un cercle, un plan, passer dessus, dessous... Il dit à ce propos : « So I began to imagine lines in space that could be bent, or tossed, or otherwise distorted. By moving from a point to a line to a plane to a volume, I was able to visualize a geometric space composed of points that were vastly interconnected. As these points were all contained within the dancer's body, there was really no transition necessary, only a series of "foldings" and "unfoldings" that produced an infinite number of movements and positions. From these, we started making catalogues of what the body could do. And for every new piece that we choreographed, we would develop a new series of procedures. ».

⁶⁶ Ce projet a été réalisé en collaboration avec le A.C.C.A.D. (Ohio State University's Advanced Computation Center for Art and Design). Il est visible dans son intégralité sur le site web du même nom.

On peut pourtant penser, à partir de cette première étape, à ce qui pourrait constituer la base d'une *écriture chorégraphique partitionnelle cumulative* qui se nourrirait des données même de la danse.⁶⁷ Le schéma serait alors le suivant :

[*danse* -> *données* -> { *objets* <-> *partition* } -> *interprétation* -> *danse*].⁶⁸

Le tout pourrait être réalisé en temps réel, et dans deux espaces distincts, reliés entre eux par un dispositif de *causalité / conversion*⁶⁹, fonctionnant à partir de systèmes de captation du mouvement et de traitement des données.⁷⁰

Encore une fois, il ne s'agit pas ici d'avoir recours à des moyens technologiques pour le plaisir de se compliquer la vie, ou encore pour créer quelques divertissants gadgets. Le rapprochement entre les *pratiques chorégraphiques* et les *pratiques algorithmiques* me semble au contraire constituer un terrain d'expérimentations bien plus riche.⁷¹

⁶⁷ **Myriam GOURFINK** a ouvert une voie dans ce sens avec sa pièce *L'Ecarlate*, en 2001. Il s'agit d'une improvisation réalisée par deux danseuses à partir d'une structure donnée, qui est prise en notation Laban en direct par une tierce personne, **notation qui sert de point de départ à un nouveau processus de création** : « *Le fait que cette écriture nécessite une analyse engendre un phénomène de réflexion, d'évolution, pouvant être le point de départ d'autres moyens, d'autres outils pour la composition et la recherche. A la différence de l'utilisation habituelle des notations qui consiste à noter les chorégraphies existantes, ou les reconstruire à partir des partitions, nous cherchons ici à ce qu'elles soient un départ possible vers un processus de composition chorégraphique.* », in **Laurence MARTHOURET**, *Comment une écriture du mouvement peut amener une réflexion sur l'écriture dans le sens d'une composition du mouvement*, citée dans **Laurence LOUPPE**, *op. cit.*

⁶⁸ La reprise de la partition de Forti que j'ai récemment proposé (dont je parlais plus haut) a généré une forme visuelle, un « **objet-écriture** », un « **objet-dessin** ». J'ai par la suite « **retranscrit** » ou « **traduit** » cette forme visuelle, de sorte que certaines de ses caractéristiques (longueur des lignes, longueur des intervalles entre les lignes) deviennent les éléments de base d'une **nouvelle partition**, rythmique cette fois.

⁶⁹ **Tomo SAVIC-GEKAN** propose, par exemple, des types d'**interactions immatérielles entre des lieux distants** lors de ses interventions : dans *Untitled*, présenté à la Biennale de Venise en 2005, une phrase inscrite sur le mur du lieu d'exposition rappelle que le nombre de visiteurs-euses pénétrant à cet instant précis dans un centre d'art à Amsterdam modifie la température d'une piscine publique de Tallinn. En 2010, il a proposé une nouvelle installation qui mettait en lien le Jeu de Paume à Paris avec la Kunsthall de Bergen en Norvège : dans chacun de ces lieux, une salle à l'identique a été créée, dont l'un des murs est conçu pour bouger avec une extrême lenteur. Le mouvement de la première salle est, après un bref délai, déclenché par le nombre de visiteurs de la seconde.

⁷⁰ Je travaille actuellement à la réalisation d'un **outil informatique** qui permettrait une telle *écriture chorégraphique partitionnelle et cumulative en temps réel*, et qui mettrait en jeu à la fois un usage quelque peu détourné du système *kinect* (système de captation du mouvement destiné à servir d'interface entre le corps et une console de jeu vidéo sans plus aucun recours à des manettes ou autres joysticks), ainsi que l'environnement de programmation libre *processing* pour ce qui est du traitement et de la conversion des données de mouvements récupérées en représentations visuelles.

⁷¹ **William FORSYTHE** utilise par exemple des procédés de composition proches de la structure des *algorithmes*, comme dans la pièce *Alien Action* dont il parle ici : « *Some choreographers create dance from emotional impulses, while others, like Balanchine, work from a strictly musical standpoint. My own dances reflect the body's experiences in space, which I try to connect through algorithms. So there's this fascinating overlap with computer programming. (...) In fact, Alien Action was the first time that I actually began to produce movement based on recursive algorithms. However, they were fixed variations that we created through a long, painstaking process, not unlike that of computer programming, where every step has to be repeated ad infinitum. The dancers in Alien Action face a challenge similar to that of the characters in the film Alien. Both are trying to find their way in an unknown architecture, and both are using a diagram. The dance diagram, however, does not depict any concrete or existing space, but rather a potential space — as the piece forms, an architecture emerges. The goal of the piece, actually, is to form another and smaller stage within the real stage. This is a drastic scale shift — the whole thing suddenly has to happen on a stage one eighth the size of the original stage, a dramatic condensation. Dancing Alien Action is like navigating levels on the computer. You can't just move directly sideways to the*

Des chorégraphes comme Merce Cunningham se sont par exemple très vite emparés de telles technologies. Ce dernier utilisait un logiciel appelé *LifeForms*, qui consiste en une sorte d'éditeur de mouvement et de pièces chorégraphiques. Le recours à ce logiciel lui permettait, comme il en témoignait⁷², non pas de rester tranquillement assis devant son ordinateur et de rentabiliser au maximum son temps entre deux répétitions, mais bien d'enrichir ses manières d'écrire. *LifeForms* constituait en effet pour lui un *système contraignant spécifique*, une structure qui lui imposait certaines formes, procédures et autres modes de fonctionnement, mais au sein de laquelle pouvaient également advenir le hasard et l'aléatoire, deux notions centrales dans son travail.⁷³ Le recours au logiciel ne visait donc pas à *remplacer* le corps (en d'autres termes, à le placer dans un rapport *présence/absence*) mais de situer le travail de composition chorégraphique dans un état d'*indétermination choisie*, de placer travail et corps dans un rapport *structure/aléatoire*.⁷⁴

C'est en tout cas de cette manière que j'envisage la collaboration entre *pratiques chorégraphiques* et *pratiques algorithmiques*, manière qui permet de s'éloigner radicalement de ce qui peut être aujourd'hui réalisé par certaines compagnies, sous le couvert du rapprochement entre *arts vivants* et *arts numériques*.⁷⁵

Il ne s'agit pas, encore une fois, de remplacer le corps, mais de lui offrir de nouvelles structures dans lesquelles s'investir et se mettre en jeu. Ainsi, l'écriture chorégraphique peut se

desired destination, you have to go down to a different floor, so to speak, and then walk a ways and cross over and move back up».

⁷² « Like chance, *LifeForms* prompts me to think, well maybe there's some way to do that, that I hadn't thought of », Merce CUNNINGHAM cité dans Thecla SCHIPHORST, *A case study of Merce Cunningham's use of the LifeForms computer choreographic system in the making of trackers*, B.G.S. Simon Fraser University, 1986.

⁷³ Ceci nous fait revenir à John CAGE (une partie de la boucle se boucle ici) et à la manière dont il avait à cœur d'inscrire son travail de composition au sein de **systèmes contraignants** - tels que le *carré magique* ou autres diagrammes, le *Yi-King* (le *Livre des mutations* qui tient lieu dans la pensée chinoise de mode oraculaire de vision du monde et de ses évolutions) ou le *mésostiche* (technique de composition littéraire qui consiste à composer des mots à partir des lettres médianes d'autres mots) – afin de **dissoudre sa volonté de création par l'usage de la contrainte** et de laisser au hasard la possibilité de surgir.

⁷⁴ Je m'appuie ici sur, et détourne quelque peu, une distinction (**absence/présence versus structure/aléatoire**) développée par Katherine N. HAYLES. Cette dernière met en lumière les mutations inaugurées par les technologies de l'information (**informatics**) dans la relation que nous entretenons au corps et au langage, et qui nous conduisent vers ce qu'elle nomme le **post-humain**, mutations qu'elle étudie essentiellement au sein de la littérature *cyberpunk* : « *L'élan actuel vers la dématérialisation, conçue comme un déplacement épistémologique qui se fait en faveur de la structure et de l'aléatoire et aux dépens de la présence et de l'absence, affecte les corps humains et textuels sur deux niveaux à la fois : il transforme et le corps (c'est-à-dire le substrat matériel), et le message (c'est-à-dire les codes de représentation)* », in *How we became post-human, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, University of Chicago Press, 1999.

⁷⁵ Je pense ici au travail d'une compagnie québécoise, **Lemieux.Pilon 4D Art**, cité en exemple de ce qui peut être fait en la matière, dans un numéro de *Nouvelles de danse* consacré aux nouvelles technologies. **Victor PILON** et **Michel LEMIEUX** mettent en scène des classiques du théâtre et du music-hall, au sein de spectacles à gros budget et grosse communication, dans lesquels ils mêlent **interprètes vivants** et **hologrammes**, par le biais de projections 3D, afin de créer *une confusion entre espace réel et espace de l'image*. Malgré ces intentions, leur recours aux nouvelles technologies de l'image cantonne les pièces à une recherche de mimétisme et de figuration, à tel point que ces dernières en deviennent littérales et presque naïves. L'hologramme tient ici lieu de *spectre, fantôme, revenant*, et renvoient, tout comme les interactions entre les danseurs-euses et les images, à une esthétique surannée de la disparition. Se posent également des questions quant à l'usage de l'hologramme, qui ne dépasse pas selon moi le stade de la **séduction de l'image**, en ce qu'elle cantonne les soi-disant êtres virtuels à l'espace du cadre, et constitue finalement qu'une lointaine poursuite des *camera obscura* et autres procédés **d'illusion** d'optique.

trouver enrichie - car en cela déplacée sur d'autres terrains - par le recours à des procédures algorithmiques, qu'ils soient de traitement de l'image en mouvement, de récupération des données physiques constitutives du mouvement dansé, d'interprétation de ces dernières, etc. D'autant plus enrichie si de tels logiciels et procédés sont pensés et réalisés par la collaboration entre danseurs, chorégraphes, performeurs, artistes programmeurs-euses et autres *amateurs-trices* de ces technologies. Il ne s'agit bien évidemment pas d'assujettir l'écriture de la danse, le mouvement et le geste à des procédures technologiques complexes et parfois contraignantes, uniquement pour répondre à une quelconque fascination envers ces dernières. L'enjeu est ici de trouver un équilibre entre deux sphères de création artistique, qui apparaissent encore souvent radicalement éloignées, et ce, on y revient, par la question du rapport au corps. Et c'est probablement en plaçant ce dernier au centre des préoccupations de telles collaborations qu'il sera possible de tendre vers l'équilibre cherché.

***Déclaration d'intention numéro 4 :
ceci est une déclaration d'intention.***

Le corps, et la manière dont il est mis en perspective par le recours aux technologies de l'image, constituent donc un véritable nœud, un point de jonction, de tension, un espace au travail dans la relation qu'entretiennent *pratiques chorégraphiques* et *pratiques algorithmiques*.

A partir de là - la transition semblera peut-être cavalière, mais il me pourtant faut m'y jeter, car du *corps* au *langage*, en réalité, il n'y a qu'un pas⁷⁶ - il semble qu'il existe une relation d'*écriture* entre pratiques chorégraphiques et pratiques algorithmiques, une relation qui tient au langage et qui prend corps dans la *partition*.

Un léger détour pour dire que les langages de programmation ont cela de passionnants qu'ils sont à proprement parler des *langages*, et possèdent une certaine dimension... *littéraire* – le fond et la forme, qui sans pour autant ne faire qu'un, se répondent, se font écho, s'ouvrent des espaces mutuels de résonance... Ce qui m'a par exemple beaucoup frappé lors de mes premières plongées dans le monde merveilleux de la ligne de code, est l'attachement de certain-e-s à *l'élégance* du programme. *Élégance* qui est définie, comme le rappelle Mathew Fuller, par des critères tenant non seulement de l'efficacité du programme, de la manière de penser la résolution du problème, et ce, dans une économie de moyens et de ressources, mais aussi de l'écriture elle-même.⁷⁷

« *Je rêve d'un monde où l'on mourrait pour une virgule* », a dit Cioran.

L'analogie pourra sembler grossière à certain-e-s amoureux-euses puristes de la littérature et de la poésie, mais il y a, me semble-t-il, dans cette recherche d'*élégance*, un souci foncièrement littéraire du texte, une sorte de travail *poétique*. Ce dernier implique lui aussi de mobiliser, dans une même économie de moyens et de recherche d'efficacité, les termes justes, la formulation incisive, le chemin plus court. Je pense ici à la scène de la *code poetry* et autres *codeworks*⁷⁸ par exemple, qui demeurent malheureusement confidentiels et presque exclusivement accessibles à ceux qui ont une pratique de programmation et en connaissent quelques *lexiques* ou autres procédures. En ouvrant les formules et conventions de l'écriture informatique à des dimensions humaines, sociales, culturelles, ces derniers tentent de *dépasser*, de (oserai-je le mot) *transcender* le caractère purement formel et

⁷⁶ Une piste est ici ouverte, du côté de **Lacan**, gros morceau, afin de préciser la notion d'*objet*, celle de *signifiant flottant*, les relations entre *désir*, *langage* et *objet*, etc, et relire tout cela au regard des analyse de **Katherine N. HAYLES** de ses *signifiants clignotants*...

⁷⁷ **Mathew FULLER**, *Elegance*, in *Software studies, a lexicon*, The MIT Press, 2006.

⁷⁸ Un exemple :

```
if (kid.getParent() != this) {
  billieJean = { lover: false,
gender: "F",
claim: {
  i: 1 }
};
}
```

binaire du code, et de produire de véritables *textes*, qui peuvent parfois – et ce n'est pas sans une jubilation enfantine - être *exécutés*, et ce, à proprement parler.

Pouvoir être exécuté. La formulation me laisse songeuse.

Après ce détour, revenons-en à ce qui nous intéresse, à savoir que le *langage* constitue un autre point de rencontre entre *pratiques chorégraphiques* et *pratiques algorithmiques*. Il semble en effet que *partition* et *langage de programmation* ont en commun une certaine dimension *performative*.⁷⁹

Il ne faut pas omettre quelques nuances et limites préalables, en particulier le fait que ni écriture partitionnelle, ni langage de programmation ne correspondent entièrement et tout à fait à ce que John Austin définit comme un *énoncé performatif*, à savoir « *un énoncé qui constitue de par et en lui-même l'acte qu'il désigne* ». ⁸⁰ Ainsi, la partition suivante de Simone Forti [« *Instruction pour une danse : On dit à un homme qu'il doit rester allongé sur le sol pendant toute la durée de la pièce. On dit à un autre homme que, tout au long de la pièce, il doit essayer d'attacher le premier au mur* »], si elle contient *en puissance, virtuellement*, ces deux actions, elle ne possède pas pour autant la puissance performative d'un « *je vous déclare mari et femme* » ou « *condamné à mort* », prononcés par un maire ou un juge. Et comme le montre Florian Cramer, l'exécution du langage de programmation n'est en cela pas entièrement *performatif* qu'il est purement formel. Cette dernière repose sur la manipulation d'une machine et non sur une mise en scène sociale reposant sur des conventions humaines, culturelles, comme l'acceptation d'un verdict par exemple.⁸¹

Ces deux écritures possèdent malgré tout une dimension d'*exécutable* : elles contiennent en germe l'action qu'elles décrivent, voire au-delà, elles sont *virtuellement* cette action. Elles ne se contentent donc pas de *redoubler* le réel, de se plaquer à lui – comme le font, me semble-t-il, tous les systèmes langagiers qui catégorisent, classifient, ordonnent, et tentent en cela de « *donner du sens* » au réel, comme par exemple les systèmes d'*indexation*, et autres *taxinomies*. Elles ouvrent au contraire un *espace-temps* inédit au sein du réel, espace-temps qui peut ou non être investi, animé - peu importe au demeurant - mais qui *existe* en tant que tel.⁸² Ces écritures contiennent en elles-mêmes à la fois l'espace, le temps, mais aussi la matière de leur réalisation, tout en laissant entièrement libre celui ou celle qui voudrait s'en emparer de les modifier, de les rejouer, de les transformer.

⁷⁹ Il va malheureusement me manquer ici quelques notions en sémiologie, ainsi que des compétences en sémantique, en linguistique et autres sciences du langage pour décortiquer ici le lien entre ces « *deux systèmes organisés de signes et significations* » et le *réel*. Je vais malgré tout tenter d'explicitier, avec mes mots et quelques raisonnements tous personnels qu'ils sont, en quoi cette analogie entre langage de programmation et partition me semble intéressante. On m'excusera donc les imprécisions et potentielles erreurs d'appréciation, sur ce terrain-là, le travail est en chantier.

⁸⁰ John AUSTIN, *How to do Things with Words* (1962).

⁸¹ Florian CRAMER, *Language*, in *Software studies, a lexicon*, *op. cit.*

⁸² Et là, je pense aussi bien aux partitions chorégraphiques, qu'à tous les **Statements** de Lawrence WEINER, par exemple : « *Une quantité suffisante d'eau de javel versée sur un tapis pour le décolorer.* » ; « *Construit sur le sable avec en réalité une autre fondation (un autre fondement).* »

Ainsi, et même s'il faut donc pour cela avoir recours à une analogie un brin abusive, nous sommes bien ici en présence de formes exemplaires du fameux « *Dire, c'est faire* ».

L'analogie entre *partitions chorégraphiques* et *langage de programmation* se fait encore plus précise lorsque que l'on considère la *programmation orientée objet*.⁸³

Sans entrer dans de fastidieux détails techniques, il s'agit malgré tout d'expliquer ici quelques notions. A la différence de ce que l'on appelle la *programmation procédurale*, qui consiste en quelque sorte en un long texte linéaire définissant, par *séquences*, l'ensemble des *méthodes* - c'est à dire les *actions* que doit réaliser le programme - la P.O.O. est ce que l'on pourrait appeler une *programmation structurée*. Son élément de base se nomme un *objet* (un programme étant composé de plusieurs objets interagissant entre eux). De manière assez littérale, comme le seraient des objets du monde matériel, ces *objets* possèdent des *attributs* - ce qui serait leurs *qualités*, par exemple, taille, couleur, vitesse, etc - et contiennent leurs propres *méthodes*. Ces attributs et méthodes sont soumis à autant de *variables*, qui permettent de faire évoluer la *forme* de ces objets, sans en modifier la structure première. Cette structure est appelée la *classe*. Il est donc possible de créer des objets différents à partir d'une même classe. Une *classe*, en P.O.O., est une sorte de *matrice*, de *modèle*, de *moule* en somme, bref, un point de départ permettant la création de nouvelles formes, de nouveaux *objets*. Elle dit *quoi faire*, mais pas *comment faire*. Ce *comment faire* est laissé au code principal du programme, dans lequel sont *déclarés* les objets (ce qui est une manière de les *activer*), *fixées* les variables, et *appelées* les méthodes. Cette partie-là du programme permet l'*instanciation* des objets, c'est-à-dire leur *paramétrage*. La forme que prennent au final ces derniers ne se matérialise que lors de l'*exécution* du programme.

Afin de rendre plus concrète l'analogie entre P.O.O. et partition chorégraphique, on peut prendre l'exemple du *C.P.A.D*⁸⁴ d'Yvonne Rainer, dont la partition est définie comme telle :

« (...) un ensemble de matériaux appartenant au champ du mouvement au sens le plus large, (...) mis en œuvre, selon un ordre variable, hors de toute hiérarchie. Ces matériaux (manipulations d'objets, courses, gestes quotidiens, etc.) pour la plupart non fixés définitivement dans leur forme, seront donnés à voir à travers un jeu de règles (...). Autrement dit, la question des conditions de possibilités d'une modification continue de ce qu'on a coutume d'appeler « œuvre » dans le champ chorégraphique gouvernera la logique du projet. « L'œuvre » sera du coup expérimentée collectivement comme processus permanent et non comme objet fini, structure ouverte et perpétuellement mobile. Les modalités d'actualisation d'un matériau quelconque auront ainsi une incidence sur le « contenu » qu'il manifeste (...) ».⁸⁵

⁸³ La *programmation orientée objet* (P.O.O.) est un *paradigme de programmation* qui a d'abord été initié dans les années 1960 par le langage de programmation Simula (Simple Universal Language), développé par Ole-Johan Dahl et Kristen Nygaard, puis systématisé dans les années 1970 par Alan Kay, in **Cecile CRUTZEN and Erna KOTKAMP**, *Object Orientation*, in *Software studies, a lexicon*, op. cit.

⁸⁴ Le *Continuous Project Altered Daily* (1970), dont je parlais au début de ce texte.

⁸⁵ *C.P.A.D.*, Dossier documentaire.

Chacun des *matériaux*⁸⁶ du *C.P.A.D.* peut être ainsi considéré comme un *objet* au sens de la P.O.O.⁸⁷ : ils possèdent des attributions, qualités ou méthodes qui leurs sont propres et dont les espaces de *variables* (c'est-à-dire ici de *modalités d'exécution*) sont prévus au préalable, ces dernières pouvant à n'importe quel moment être modifiées, par l'*exécution* justement, par l'*interprétation* qui en est faite.⁸⁸

L'analogie entre *partition* et *langage de programmation orientée objets* apporte ainsi un éclairage qui me semble riche pour l'un-e comme pour l'autre des deux champs de création artistique auxquels elles appartiennent : penser de nouvelles formes d'écriture chorégraphique en s'appuyant sur les notions d'*objets*, de *variables*, de *méthodes* ; réévaluer les procédés algorithmiques au regard du corps ; initier des processus de création cumulatifs, appropriables, penser des formes non finies, mouvantes, qui en génèrent d'autres.

⁸⁶ Qui se déclinent ainsi : **matériaux chorégraphiques** (marches, courses, portés, danses importées, etc.), **matériaux non chorégraphiques** (textes, musiques, costumes, lumières, images projetées, partitions Laban...), **paramètres d'organisation** (distribution spatiale, vitesse d'exécution, durée, les yeux fermés, nombre d'intervenants par section, degré de respect ou d'altération de la règle, etc....) et **accessoires** (oreillers, écrans, boîtes en carton, matelas, métronomes...).

⁸⁷ Et non au sens des *Synchronous Objects* de William Forsythe, qui comme je le disais, sont eux conçus comme des entités finies ne pouvant être modifiées.

⁸⁸ **Yvonne RAINER** était au centre Pompidou, à Paris, les 3 et 4 février 2011. Rencontre puis spectacle (***Assisted Living Good Sports 2 & Spiraling Down***). Grand moment. Impressionnant. Une seule chose à regretter, que la rencontre ait précédé le spectacle et que toutes les questions que j'ai désormais à lui poser demeurent sans réponse. Que celles posées m'ont laissée sur ma faim. Parce que finalement, il m'importait peu de savoir pourquoi Carl André avait, un jour, été performeur de Rainer. Il ne m'importait pas tant non plus de savoir pourquoi elle a utilisé des chaises dans telle pièce, et s'il y avait un quelconque lien avec le *Café Müller* de Pina Bausch. Par contre, j'aurais aimé savoir comment elle avait construit ce spectacle là, *Assisted Living Good Sports 2 & Spiraling Down*, s'il répondait à une partition équivalente à celle du *C.P.A.D.*, s'il s'agissait là de la monstration d'un travail en perpétuelle reconfiguration, comment avaient travaillé les danseuses, si elle poursuit, après une si longue interruption volontaire de création chorégraphique, la voie qu'elle a initiée... Le clin d'œil musical à la chanson de Tina Turner qui accompagne habituellement un des « objets » du *C.P.A.D.*, me fait dire que oui.

« *Vous trouvez une fin* ». Voilà les mots avec lesquels on met souvent un terme, provisoire, à une improvisation chorégraphique. C'est là où j'en suis.

Merci en tout cas d'en être arrivé là, si vous y êtes.

Comme annoncé, je ne conclus pas. Je me remémore simplement, alors que s'achève le temps imparti et le cheminement, qui prenait pour point de départ, pour base arrière et port d'attache la *partition*. Cette dernière est apparue tour à tour en tant que forme d'écriture, méthodologie de création collective, système contraignant de travail au sein duquel peut advenir le hasard, ouverture spatio-temporelle à investir au sein du réel.

Pour finir, je tente.

Il me semble que l'expression « *Dire, c'est faire* », qui est devenue une véritable *déclaration d'intention* pour nombre d'artistes depuis la fin des années 1960, sera un jour remplacée, *sur-écrite*, par ce qui pourrait devenir une autre déclaration d'intention, et qui pourrait se formuler tout aussi simplement par « *Penser, c'est faire* ».

Jusqu'à présent, cette idée accompagne le développement de nouvelles technologies qui visent à créer des « *interfaces cerveau ordinateur* ». Ces dernières sont en passe de permettre à des personnes handicapées de pouvoir réaliser des actions par le biais de leur pensée, via des machines *apprenantes* qui s'ajusteront au fonctionnement « psycho-senso-cognitif » de chacun-e. Ou encore de créer des dispositifs de jeux vidéo qui ne nécessiteront plus ni manettes, ni système de captation du mouvement en direct.

« *Le joystick, c'est toi* ».

Ceci n'est en rien de la science-fiction, le simple fait que ces technologies laissent entrevoir la possibilité d'un ou plusieurs marchés commerciaux les rendront effectives et relativement accessibles plus rapidement qu'on ne le croit.⁸⁹

Ces technologies reposent sur des découvertes relativement récentes quant au fonctionnement du cerveau, qui ont mis en évidence l'existence de *neurones miroirs*⁹⁰, dont le fonctionnement est très grossièrement le suivant : situés dans le cortex prémoteur, ils s'activent, non seulement lorsqu'un individu exécute lui-même une action, mais aussi lorsqu'il regarde un autre

⁸⁹ J'ai eu l'occasion de tester un tel dispositif il y a quelques mois par le biais du logiciel opensource **Openvibe** (testé par le Laboratoire Le Lutin - <http://www.lutin-userlab.fr/accueil>) qui permet, une fois arnaché-e d'un casque à électrodes et effectué le premier temps d'adaptation de la machine au fonctionnement du cerveau participant, de « contrôler » un vaisseau spatial de *Star Wars*, et ce, uniquement par la pensée.

⁹⁰ Découverts par un groupe de neurologues italiens, sous la direction de **Giacomo Rizzolatti** en 1996.

individu exécuter la même action ou qu'il pense, qu'il se visualise en train de réaliser cette dernière. Les neurones miroirs du cerveau de celui ou celle qui observe imitent les neurones de la personne observée, d'où ce qualitatif de miroir.⁹¹

Et encore une fois tout ceci dépasse l'intérêt du simple gadget. Cette découverte influence déjà les réflexions quant au rôle et au statut du-de la *spectateur-trice*, qui ne pourrait plus désormais être considéré comme *recevant passivement* ce à quoi il assiste. Elle ouvre également la porte à repenser le fondement des notions d'*interactivité*, d'*œuvre participative*, d'*observation*, etc... Mais aussi l'*apprentissage* ou encore l'*empathie*.

Du pain sur la planche, quoi.

⁹¹ BAUDELLOT, *Neurones miroirs : comprendre autrement le spectacle*, <http://digitalperformanceculture.blog.fr/>

</texte>

Ouvrages, essais

Sally BANES, *Terpsichore en basket, danse post-moderne*, Editions Chiron, 2002.

Roland BARTHES, *La mort de l'auteur*, 1968, dans *Œuvres complètes, tome II :1966-1973*, Éditions du Seuil, Paris, 1994.

Hakim BEY, *Temporary Autonomous Zones*, <http://www.lyber-eclat.net/lyber/taz.html>.

Philippe BRETON - *L'Utopie de la Communication, le mythe du village planétaire*, La Découverte/poche, 1997.

Annick BUREAUD et Nathalie MAGNAN (sous le direction de), *Connexions, art, réseaux, média*, Editions des ENSBA, 2002.

Judith BUTLER, *Giving an account of oneself*, Editions PUF, collection Pratiques théoriques, mars 2007.

Boris CHARMATZ, *Je suis une école*, Les Prairies Ordinaires, 2009.

Thierry DE DUVE, *Faire école*, Les Presses du réel, 1992.

Robert FILIOU, *Enseigner et apprendre, arts vivants*, Archives Lebeer Hossmann, Paris, Bruxelles, 2000.

Michel FOUCAULT, *Surveiller et punir*, Editions Gallimard, 1975.

Matthew FULLER, *Software Studies, A Lexicon*, The MIT Press, 2006.

Nelson GOODMAN, *Langages de l'art*, Editions Jacqueline Chambon, 1968, 1990.

Katherine HAYLES, *How We Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, University of Chicago Press, 1999.

Gauthier HERRMANN, Fabrice REYMOND et Fabien VALLOS (sous la direction de), *Art conceptuel, une entologie*, éditions MIX, 2008.

Rosalind KRAUSS - *L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*, Macula, 1993.

Laurence LOUPPE, *Poétique de la danse contemporaine, la suite*, éditions Contredanse, 2007.

Jean-François LYOTARD, *La condition postmoderne : rapport sur le savoir*, Les Editions de Minuit, collection Critique, 1979

Aline PELISSER et Alain TETE - *Sciences Cognitives : Textes Fondateurs (1943 - 1950) - Introduction*, PUF, 1995

Paul VIRILIO, *L'inertie polaire*, Editions Christian Bourgeois, 2002.

Revue

Nouvelles de Danse - *Danse et nouvelles technologies*, n°40-41, Automne-Hiver 1999.

Everybodys magazine.exe, Everybodys workshop kit /1, août 2007.

à télécharger ici : <http://www.everybodystoolbox.net/?q=node/40>

Everybodys performance scores, 2010.

à télécharger là : <http://www.lulu.com/product/file-download/everybodys-performance-scores/12940904>

Joséphine n°6, *Pédagogie plasticienne*, rédactrice invitée : HananBenammar, sous la direction de Pierre Dumonthier, septembre 2010.

Articles

Inke ARNS, *Code as a performative speech act*, <http://www.uoc.edu/artnodes/eng/art/arns0505.pdf>

Inke ARNS, *Interaction, Participation, Networking – Art and telecommunication*,

in http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/

BAUDELLOT, *Neurones miroirs : comprendre autrement le spectacle*, par, <http://digitalperformanceculture.blog.fr/>

Frédérique ENTRIALGO, *La notion d'auteur comme objet d'art*, ESBAM, 2005/2006, in <http://www.articule.net>.

Heike HELFERT, *Technological Construction of Space-Time, Aspects of perception*, in

http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/

Aylin KALEM, *La phénoménologie de Merleau-Ponty et le corps dansant*, Presses Universitaires, Istanbul, 2001.

Entretiens

Entretien avec John Cage, par **Christian TARTING**, in *Mouvement* n°39 avril-juin 2006, initialement publié dans *Artefactum* n°3 avril-mai 1984.

Danse Geometry, interview with William Forsythe, by **Paul KAISER**, published in *Performance Research*, v4#2, Summer 1999.

Ana Halprin, exploratrice de la danse, par **Jacqueline CAUX**, in *Mouvement* n°30 septembre-octobre 2004.

Entretien avec Deborah Hay, extrait d'un entretien réalisé le 8 juin 2008 par **Jean-Marc ADOLPHE**, in Dossier de Presse Deborah Hay, Festival d'Automne 37^e édition, 13 septembre – 21 décembre 2008.

Entretien avec Deborah Hay, par **Céline DAUVERGNE**, in *Mouvement* n° 46 janvier-mars 2008.

L'épreuve du jeu, à propos de *Projet* de Xavier Le Roy, par **David BERNADAS**, in *Mouvement* n°25, novembre-décembre 2010.

Court traité de la méthode, entretien avec Joris Lacoste, par **Alain BERLAND**, in *Mouvement* n°55, avril-juin 2010.

Du Prototype au postotype, entretien avec Nicolas Bourriaud, par **Franck MADLENER et Gabriel LEROUX**, in *L'Étincelle*, IRCAM, juin 2010.

Prototype, entretien avec Elie During, par **Franck MADLENER**, in *L'Étincelle*, IRCAM, juin 2010.

Confronter les contemporanéités correctes, Entretien avec Jennifer Lacey, par **Virginie BOBIN**, in *Journal des Laboratoires d'Aubervilliers*, septembre-décembre 2010.

Catalogues

Trisha Brown, danse, précis de liberté, catalogue de l'exposition qui a eu lieu du 20 juillet au 27 septembre 1998, Centre de la Vieille Charité, Marseille, éditions R.M.N., 1998.

Mémoires

Thecla SCHIPHORST, *A case study of Merce Cunningham's use of the LifeForms computer choreographic system in the making of trackers*, B.G.S. Simon Fraser University, 1986.

Ecrits divers

Paul DEVANTOUR, *Lettre ouverte aux membres de la commission d'évaluation de l'A.E.R.E.S.*, Shanghai, 18 mars 2009.

A télécharger là : blog.cneea.fr/public/Texte_Paul_DEVAUTOUR.pdf

Joris LACOSTE : *Comment faire un bloc*, texte radiophonique, 2002.

Brice MATTHIEUSSENT, *Vengeance du traducteur*, Edition POL, 2009.

Films

David Cronenberg, *eXistenz*, 1999.

Mike Figgis, *Time Code*, 2000.

Sites

Il serait illusoire de rendre compte de l'ensemble des sites internet par lesquels je passe quotidiennement et qui nourrissent, chacun à leur manière, ma réflexion. Je répertorie ici ceux qui m'ont plus spécifiquement accompagnée lors de la rédaction de ce texte, ceux qui tiennent lieu de carrefour et peuvent ouvrir sur d'autres navigations.

Généralités

Media Art Net

<http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/>

Fondation Daniel Langlois – Centre de Recherche et de Documentation, Montréal

<http://www.fondation-langlois.org/html/f/index.php>

Musée d'Art Moderne et Contemporain, Genève

<http://www.mamco.ch/artistes.html>

Journal de la création à l'I.R.C.A.M.

<http://etincelle.ircam.fr/>

Plateforme de théories et actions autour des questions de genre

<http://gendertrouble.org/>

the Postmodernism Generator

<http://www.elsewhere.org/pomo/>

Wikipedia

http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal

Youtube

<http://www.youtube.com/?gl=FR&hl=fr>

Lieux**Ars Longa**

<http://www.arslonga.fr/>

Bétonsalon

<http://www.betonsalon.net/>

Chez Robert

<http://www.chez-robert.com/>

Jeu de Paume

<http://www.jeudepaume.org/?PHPSESSID=361c13a9b6ca74dd6d5d46c5f993ffd7>

Les Laboratoires d'Aubervilliers, Paris

<http://www.leslaboratoires.org/>

Mains d'Oeuvres

<http://www.mainsdoeuvres.org/>

Artistes & Collectifs**Maurizio Bolognini**

<http://www.bolognini.org/intro.htm>

Merce Cunningham

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

William Forsythe

<http://www.theforsythecompany.com/>

Myriam Gourfink

<http://www.myriam-gourfink.com/>

Paul Sermon

<http://www.paulsermon.org/>

Collectif W – Joris Lacoste et Jeanne Revel

<http://www.1110111.org/>

Collectif kom.post

<http://www.kompost.me/>

Blog & co

Aylin Kalem

<http://aylinkalem.blogspot.com/>

Solveig

<http://solveig.org/blog/>

Pratiques algorithmiques + opensource

Processing

<http://processing.org/>

Openkinect – interface corps-ordinateur

http://openkinect.org/wiki/Main_Page

Openvibe – interface cerveau-ordinateur

<http://openvibe.inria.fr/>

Copyleft

<http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.fr.html>

Laboratoire Le Lutin

<http://www.lutin-userlab.fr/accueil/>

Pratiques chorégraphiques

Plateforme consacrée à la notation en danse

<http://notation.free.fr/>

Introduction à la notation Laban

<http://user.uni-frankfurt.de/~griesbec/LABANE.HTML>

Everybodytoolbox

<http://www.everybodystoolbox.net/>

Synchronous Objects – projet de William Forsythe

<http://synchronousobjects.osu.edu/>

Projets

~ Le Labo, projet initié et coordonné par Ferdinand Corte, Centre d'art Le Lait, Tarn.

<http://lelabo.centredartlelait.com/22/>

Match Nul

<http://matchnul.blogspot.com/>