PROCESSUS DE CRÉATION DE *GESTE RÉEL SUR MATIÈRE SIMULÉE* ET *AMPLITUDES*

GESTE REEL sur MATIERE SIMULEE
Installation rétroactive multisensorielle
Annie Luciani, Jean-Loup Florens
Production : ©ACROE 2011

Couplée à la performance

AMPLITUDE
Performance scénique – Voix *off* – vidéo
Daniel Barthélemy, Lisa Denker, Annie Luciani
Production : © ACROE 2011
Texte : Daniel Barthélemy, Lisa Denker, Annie Luciani
Performance : Lisa Denkler
Voix-*off* : Annie Luciani
Vidéo : Chani Luciani-Cadoz
Son : Martin Dutasta

Geste réel sur matière simulée et *Amplitude* constituent une création artistique en deux tableaux. Dans le premier tableau, *Geste réel sur matière simulée*, un spectateur-acteur est invité pour un jeu instrumental multisensoriel en temps réel.
Dans le deuxième tableau, *Amplitude*, un danseur interprète, dans une improvisation gestuelle, le discours réécrit d'un expérimentateur de *Geste réel sur matière simulée*.

GESTE RÉEL sur MATIÈRE SIMULÉE

L'installation met en œuvre les dispositifs à retour d'effort et de simulation multisensorielle de l'ACROE, utilisés pour la première fois dans une installation artistique. Elle est constituée d'une station de simulation multisensorielle dotée d'un manipulateur à retour d'effort, d'une sortie audio et d'un écran de visualisation. Elle est occupée par un seul visiteur à la fois.
L'installation est basée sur un principe novateur dans lequel le spectateur est aussi acteur et expérimentateur. Le visiteur est invité à explorer gestuellement des objets virtuels qu'il ne connaît pas, avec lesquels il peut jouer aussi longtemps qu'il le désire, et qu'il ne découvre que grâce à ses sens gestuel, et/ou visuel, et/ou auditif [Luciani et al., 2012] [Barthélemy, 2012]. Le spectateur est invité à s'exprimer oralement de manière à faire émerger le plus possible de son vécu face

à cette situation sensorielle inédite : ressentis sensoriels, évocations, associations, interprétations, engagement/désintérêt sensoriel ou corporel… Cette expression orale fait partie de l'œuvre, car elle dévoile, pour l'expérimentateur lui-même, les processus de construction de son univers sensible. Un animateur est là pour l'aider de manière non directive à explorer tous les niveaux de discours possibles. Ces discours traduisent alors habituellement des doutes, des certitudes relatives, des perplexités, des questionnements quasi philosophiques et existentiels, tout autant que poétiques, qui montrent que l'expérience vécue a été à la fois profondément riche et déstabilisante. Toujours avec l'accord du spectateur et des concepteurs de l'installation, les discours ont été enregistrés et pourront ainsi s'incrémenter lors d'explorations suivantes de manière à constituer ainsi des épisodes d'une narration qui se construit.

QUESTIONNEMENTS SENSORIELS

Les scènes virtuelles explorent des questions de notre rapport sensoriel au monde plus problématiques qu'il n'y paraît :

L'exploration multisensorielle d'une matière et de contours

Perçoit-on réellement des *choses*, ou des interactions ? Peut-on distinguer clairement entre un « touchant » et un « touché » jusqu'à parler de manière certaine des propriétés du « touché » telles que *dureté, mollesse, présence, fugacité*, etc.

La mise en question de l'alternative contact – non contact

Le contact se décompose-t-il simplement en deux états « contact » et « non contact » ? Ou bien la phase contact dilue-t-elle la dualité « *toucheur et touché* » ? Dans ce cas, que se passe-t-il lorsque le toucheur et le touché ne font plus qu'un ?

Frotter : une question de grain ou de glissement sur une surface ?

Est-on vraiment capable d'exprimer la nature d'un toucher ? S'agit-il plutôt de

forces, celles que l'on exercerait, donc d'un soi ? Ou de grains en tant que propriétés de la surface, donc de l'autre ?

Comment se fait-il que lorsque l'on parle de la friction, on est amené à invoquer le son, même lorsque celui-ci est absent ?

Installation *Geste réel sur matière simulée* dans l'espace d'exposition de #AST 2011 à Grenoble

AMPLITUDE

Amplitude est une pièce d'une durée d'une quinzaine de minutes, projetée et jouée sur les lieux de l'installation *Geste réel sur matière simulée*, pour quinze à vingt spectateurs par séance. Elle consiste en une transcription textuelle et une réinterprétation gestuelle d'une expérience préalablement vécue par une personne. Une voix *off* reprend, hors contexte, des extraits de paroles prononcées par cette personne pendant son expérience, pendant qu'un danseur cherche, par le jeu libre de ses mains amplifié par une projection sur écran, à ressentir lui-même et à faire ressentir au spectateur l'intimité du rapport de la personne avec ces objets inédits.

Les discours enregistrés lors des installations *Geste Réel sur Matière Simulée*, une fois retranscrits textuellement, se sont révélés très puissants pour ré-évoquer de leur expérience aux personnes qui l'avaient déjà vécue ou même simplement observée. Ce constat nous a conduit à chercher à remettre en scène de manière différée l'une des expériences effectuées sur *Geste réel sur matière simulée* à partir d'un discours retranscrit textuellement.

Cependant, bien que puissamment évocateur pour les personnes qui ont vécu l'expérience, les discours primitifs enregistrés lors de l'expérience sont illisibles, incompréhensibles, voire invivables et insupportables pour autrui, tant ils sont chargés d'un vécu trop intérieur impartageable.

Une première dimension de l'œuvre *Amplitude* est donc une dimension littéraire, qui a consisté en un véritable travail d'écriture de manière à expurger les discours primitifs de leur trop plein d'individualité pour le rendre un peu moins phénoménologique, un peu plus universel, un peu plus communicable et lui donner sa dimension de partage nécessaire à toute écriture, même celle qui se situe, comme ici, au niveau de l'intime.

Une deuxième dimension de l'œuvre est sa dimension de rematérialisation corporelle. L'expérience vécue lors du jeu instrumental est une expérience éminemment corporelle. Son transfert dans un jeu corporel chorégraphique peut sembler aller de soi. Contre toute évidence, il n'en a rien été. En effet, lors de l'expérience instrumentale menée par Lisa Denkler, chorégraphe et danseuse, afin de concevoir le spectacle chorégraphique, une dualité majeure entre jeu corporel instrumental – tel le jeu musical et celui de *Geste réel sur matière simulée* – et le jeu corporel – tel celui mis en œuvre dans la danse – est apparue de manière profondément bouleversante et difficile à admettre, tant pour les adeptes de la danse que pour ceux du jeu instrumental : ces deux situations, qui semblent si proches dans notre vécu, sont diamétralement opposées et ne peuvent se représenter l'une l'autre : l'expérience du danseur est celle de sentir son corps, celle du jeu instrumental est de sentir le monde. Si elles semblent proches, c'est que les deux mettent en jeu l'approfondissement des sensations kinesthésiques et de leurs corrélats moteurs. Néanmoins, les deux situations semblent se situer de part et d'autre de la frontière de la peau, l'une tournée vers le corps qui tient l'objet, l'autre vers l'objet qui est tenu par le corps.

Ainsi, demander à un danseur, même s'il a une très grande attention et une très grande expérience du travail de son corps, de donner à ressentir à autrui ce qui est mis en jeu dans la manipulation d'un objet est une tâche fondamentalement anti-

chorégraphique. Il apparaît alors que l'objectif profond de la danse est de transmettre à autrui le travail du corps humain sur lui-même ou entre corps. C'est donc le(s) corps qui intériorise(nt) et extériorise(nt) ainsi, dans l'exercice de la danse, le corps lui-même. A l'inverse, dans le jeu instrumental, c'est l'objet qui intègre le corps, qui s'incarne et s'intériorise, pour donner à produire ce que le corps de lui-même ne peut : le déploiement du mouvement intense de choses visuelles et sonores.

Il s'est donc avéré impossible de donner une intériorisation chorégraphique, donc une représentation dansée, de cette expérience, certes corporelle et intérieure, non du corps lui-même mais de la relation avec un objet extérieur. La fonction artistique du mime s'intercale alors ici, ni danseur, ni instrumentiste, dans l'entre-deux de la frontière infiniment ténue entre le monde et l'être, entre la main terminaison du corps intérieur et la main point de départ du monde extérieur. Cependant, elle fut ici également impraticable dans la mesure où l'expérience plurisensorielle d'interaction consistait finalement à tenter de lever la part de mystère d'un objet inconnu.

En conséquence, la mise en scène a inclus une mise en cascade de représentations :

- la machine-objet, support de l'expérience plurisensorielle primitive, à la limite du cadre scénique,
- un corps présent sur scène, part vivante d'une expérience absente, en bord de cadre scénique,
- une captation vidéo de l'avant bras et de la main du corps, au centre du cadre scénique,
- un haut parleur, au centre du cadre scénique,
- une voix enregistrée lisant la réécriture du texte primitif,
- la main, donc le corps, écoutant le texte dit et le réinterprétant corporellement.

Du fait même que cette interaction corporelle avec un objet inconnu ressenti intérieurement et corporellement n'est pas restituable dans un jeu dansé par exemple, la réécriture littéraire du texte primitif a dû se poursuivre en direct lors des répétitions avec Lisa Denkler.

Extraits du texte de *Amplitude*

« Ah !... Je ne trouve pas de contours… C'est curieux… Ce que je ressens ce sont plus des vibrations… Enfin, pas vraiment car ici, je trouve des appuis, des résistances, un peu comme si j'explorais une pièce dans le noir… Mais, c'est comme si ces appuis n'étaient pas orientés de la même façon dans l'espace… Comme si ils étaient mouvants, comme si ils se déplaçaient… »

« On ne peut jamais véritablement rester contre ou sur les choses que l'on sent, c'est extrêmement…, c'est extrêmement ténu…, on passe toujours plus ou moins dessous, là je suis un peu dessous ou un peu… Ou un peu dessus… comme si la chose était mobile, glissait devant ma main ou sur la main… »

« Ah ! Je n'arrive pas à associer ce que je vois… et ce que je touche… c'est comme si j'avais par la main, par le toucher, une relation avec un objet physique… et il y a une autre relation entre ma main et l'image… avec l'image d'une chose que je tire, que je pousse ou que je traîne... et qui n'est pas la même que la chose que je sens physiquement… »

De plus, il est apparu qu'il était absolument nécessaire que la voix disant le texte pendant les répétitions et pendant ses modifications, fut exactement la même, dans son timbre et ses inflexions, que celle qui serait enregistrée pour être diffusée en voix *off* pendant la performance. En effet, le moindre élément artificiellement différenciateur pouvait rompre le fonctionnement de cette cascade complexe de représentations jouant d'elle-même sur des effets de distanciation/ré-évocation. C'est pourquoi la voix finalement choisie, après des essais infructueux, fut une voix féminine d'une personne ayant elle-même vécu l'expérience et étant donc à même de faire *corps-double* avec la danseuse, l'une, présente, prêtant son corps, l'autre, absente, prêtant sa voix, à la remémoration d'une expérience individuelle intime de quelque chose d'externe et à ses appréhensions par un spectateur.

Une fois ce texte figé par l'enregistrement et redonné en voix *off* sur scène, Lisa Denkler le réinterprétait corporellement, face à un public restreint d'une quinzaine de personnes, dans l'espace clos de l'exposition elle-même (Figure 7). L'exposition

comprenait en outre une pièce vidéo intitulée *Gravures Ephémères* [Sillam et al, 2013], faite d'animations de matières simulées, et un ensemble de photographies intitulé « Tablatures » [Cadoz, 2012] représentant des instruments de musique virtuels. Ainsi l'espace de monstration échappait à de trop grandes connotations scéniques pour davantage rappeler la dimension active et multisensorielle de l'expérience *Geste réel sur matière simulée* initiale.

Contre toute attente, le public fut captivé par la scène proposée. Nous entendons par *contre toute attente* le fait qu'il nous semblait a priori impossible de faire comprendre et vivre un texte d'une expérience aussi intime en dehors de toute action située. Le risque artistique fut en effet très grand d'un échec total de l'expérience artistique, au sens de l'impossibilité du partage face à la puissance envahissante et totalitaire de l'expérience intime elle-même de *Geste réel sur matière simulée*. Or nous pouvons dire que ce ne fut pas le cas au moins par le fait que nombre de spectateurs ont alors souhaité effectuer l'expérience.

Nous aimerions conclure la présentation du processus de création de cette œuvre double qu'est *Geste Réel sur matière Simulée/Amplitude*, par l'idée que les nouvelles technologies de l'information, de la simulation interactive et des réalités virtuelles sont de toute évidence de nouveaux moyens d'explorer les processus de représentation au niveau scientifique, ainsi que de questionner ceux de la création artistique. Mais ils sont également de nouveaux moyens de produire de la connaissance scientifique et des représentations artistiques par les nouvelles articulations concrètes qu'ils permettent entre ces deux champs qui jusqu'à présent ne pouvaient éventuellement se croiser que dans l'idéalité.

Références

[Luciani et al., 2012] Annie Luciani, Daniel Barthélemy, Jean-Loup Florens, Lisa Denker. «L'expérience Geste réel sur matière simulée : vers une observation expérimentale de l'enaction». Dans *Créativité Instrumentale et Créativité Ambiante*. ACROE/Enactive Systems Books publisher, 2012 – ISBN 978-2-9530856-1-7.

[Cadoz, 2012] Claude Cadoz. «Tablatures». Dans *Créativité Instrumentale et Créativité Ambiante*. ACROE/Enactive Systems Books publisher, 2012 – ISBN 978-2-9530856-1-7.

[Sillam et al., 2012] Kevin Sillam et Annie Luciani. «Gravures éphémères». Dans *Créativité Instrumentale et Créativité Ambiante*. ACROE/Enactive Systems Books publisher, 2012 – ISBN 978-2-9530856-1-7.

[Barthélemy, 2012] Daniel Barthélemy. «La formation des plasticiens à l'épreuve de la matière simulée». Dans *Créativité Instrumentale et Créativité Ambiante*. ACROE/Enactive Systems Books publisher, 2012 – ISBN 978-2-9530856-1-7.