

Devis pour un théâtre à machines : la condition posthumaine

Mégane Desrosiers

Number 177 (1), 2021

Chimères et autres bêtes de scène

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/95345ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Desrosiers, M. (2021). Devis pour un théâtre à machines : la condition posthumaine. *Jeu*, (177), 48–51.

Devis pour un théâtre à machines : la condition posthumaine

Mégane Desrosiers

Alors que les arts se font de plus en plus perméables à la technologie, au moment où une pandémie planétaire nous force à envisager autrement les lieux et les conditions de diffusion de spectacles, voire la définition même de performance physique, la transition posthumaine semble passer du statut d'éventualité dystopique à celui de réalité brûlante.

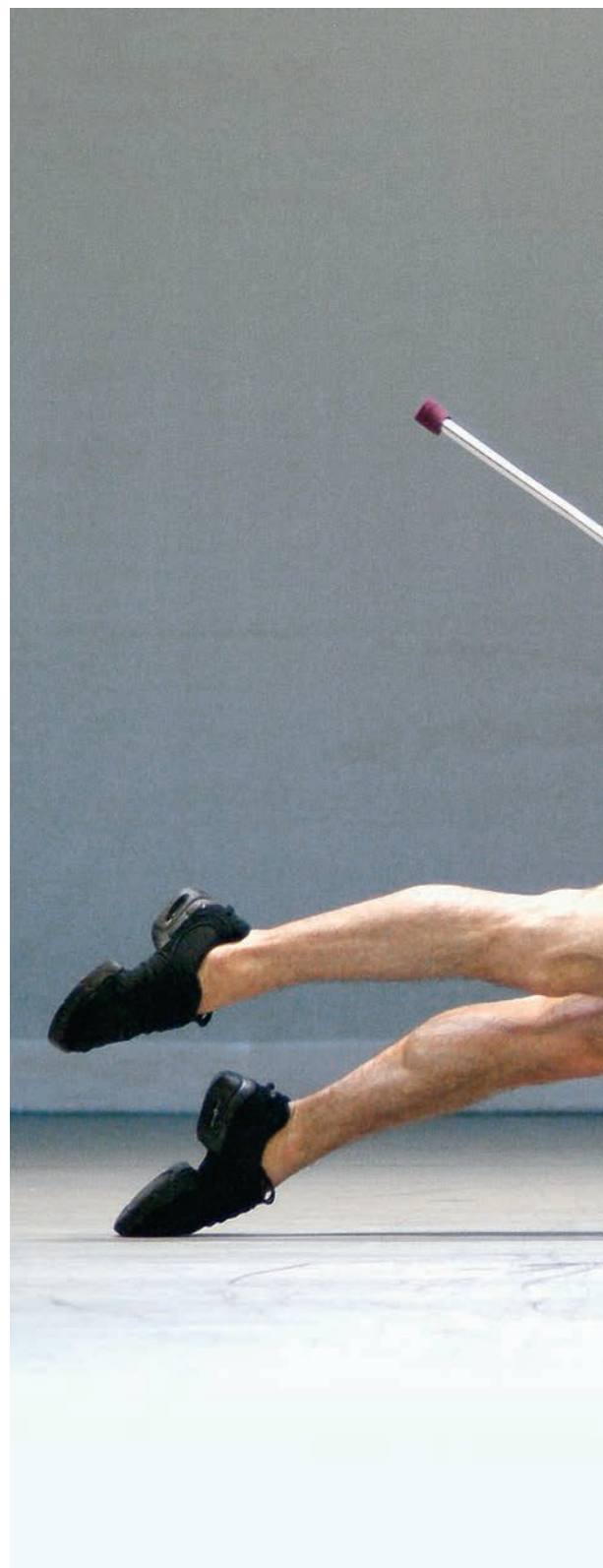
À la fin du 20^e siècle, le philosophe allemand Peter Sloterdijk emploie le terme *posthumain* pour évoquer une révolution biologique qui contrecarrerait la faillibilité du corps humain ; une condition qui permettrait de le multiplier, de le disjoncter, de l'améliorer. L'art contemporain commence alors à esthétiser le vivant dans toute sa matérialité. Inutile de réitérer que la crise sanitaire actuelle remet sous les projecteurs cette faillibilité du corps. Dans un dossier antérieur de *Jeu* portant sur le numérique, on revendiquait l'idée de « [...] garder l'art de la scène bien vivant¹ ». Cependant, dans cette période charnière où les concepts de présence et d'espace sont en constante redéfinition et où la transition posthumaine impose aux dramaturgies de partout un nouvel imaginaire, pouvons-nous encore parler d'un art qui serait véritablement *vivant* ?

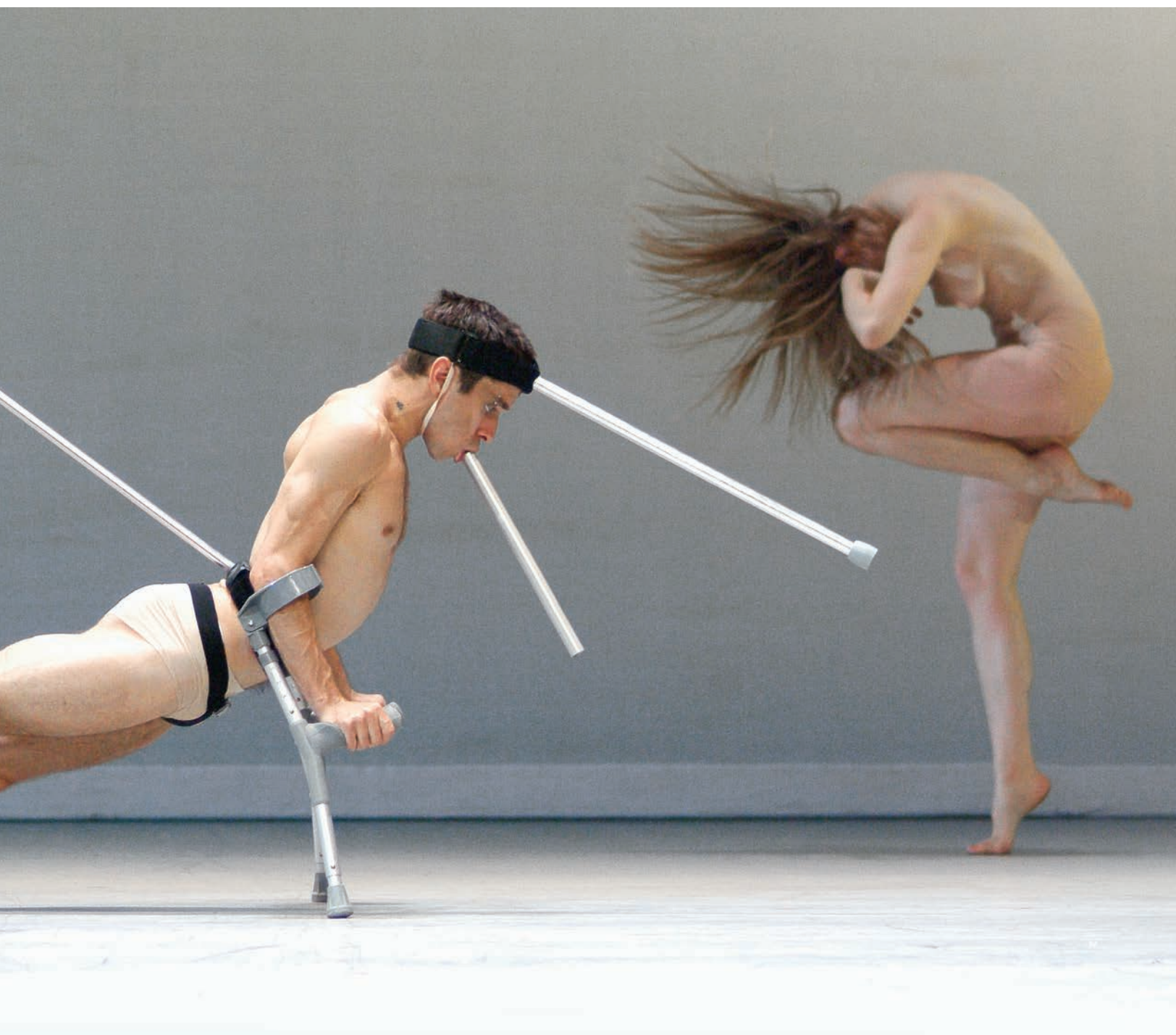
PRÉSENCES ET EFFETS DE PRÉSENCE

Depuis les premiers apports du numérique aux créations théâtrales, l'effet de présence prime petit à petit la présence elle-même. La corporéité en représentation s'auréole aujourd'hui d'un flou qui la forcerait à être réinterrogée et resituée dans le discours théâtral : est-ce qu'organicité est toujours synonyme d'authenticité ? Il suffit de se référer aux intentions à l'origine de la création *Corps numérique, corps dansant* du collectif Danse To Go, s'échelonnant sur une période d'un an, qui tente de décontextualiser la mise en scène du corps pour le suspendre dans un espace virtuel : « [...] nous avons voulu rendre présent le corps absent par le biais de procédés technologiques et numériques [...] »². Le *vivant* devient alors une contingence, au sens où il ne serait plus indispensable de l'être véritablement ou complètement pour faire du théâtre et pour y assister. Le corps transcédé permet une extension du domaine du vivant

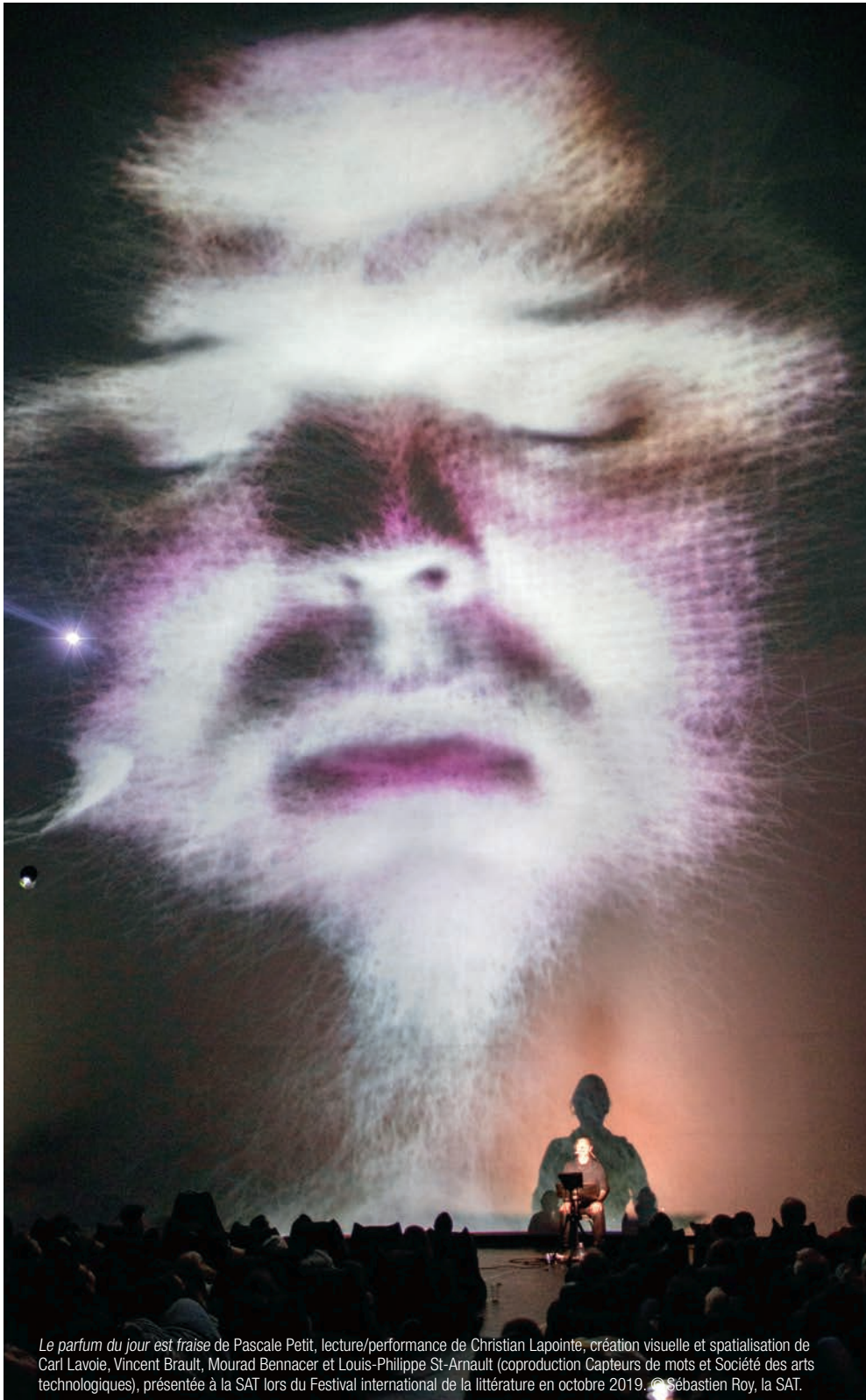
1. Marie-Claude Brière, « La téléprésence, un outil pour les régions », *JEU* 168 (2018.3), p. 45.

2. Valentin Foch et Danse To Go, « Corps numérique, corps dansant », sur le site petittheatre.org.





Body Remix/Les Variations Goldberg, chorégraphie et direction artistique de Marie Chouinard (coproduction Compagnie Marie Chouinard, Biennale de Venise, Centre national des Arts, Festival Montréal en lumière, Schlossfestspiele à Ludwigsburg, Théâtre de la Ville à Paris, White Bird à Portland, avec l'appui d'ImpulsTanz à Vienne), créé au Festival international de danse contemporaine de la Biennale de Venise en juin 2005. Sur la photo : David Rancourt et Lucie Mongrain. © Marie Chouinard



Le parfum du jour est fraise de Pascale Petit, lecture/performance de Christian Lapointe, création visuelle et spatialisation de Carl Lavoie, Vincent Brault, Mourad Bennacer et Louis-Philippe St-Arnault (coproduction Capteurs de mots et Société des arts technologiques), présentée à la SAT lors du Festival international de la littérature en octobre 2019. © Sébastien Roy, la SAT.

sur scène et dans nos écrans en repoussant les frontières de ce que Jean-Jacques Rousseau définit comme l'*état de nature*. La corporéité et la présence des actrices et des acteurs s'instrumentalisent pour porter notre regard au-delà d'eux, au-delà de leur humanité. Pensons ici aux corps mutants de la chorégraphie *Body Remix* de Marie Chouinard, pensons à leur allure robotisée, à leurs mouvements d'insectes, à leurs échasses, leurs prothèses, leurs cris d'animaux. La condition posthumaine et numérique transforme donc le corps en espace scénique, voire en lieu géographique.

Par contre, l'expérimentation sur le corps, ses multiplicités et ses déclinaisons a tendance à laisser de côté le discours identitaire collectif, rassembleur et réflexif de l'art vivant en s'orientant davantage vers les rôles et les possibilités du particulier. Crise du sujet? Inconfort sociétal? Dans tous les cas, en représentation, briser les codes, les fonctions et les composantes du corps tel qu'on le connaît tend à illustrer une certaine fragilité de l'identité humaine: l'individu fragmenté devient pluriel, devient sa propre collectivité, son propre monde. Cette particularité se remarque de manière plus explicite dans des pièces monodramatiques comme *Jimmy*, *créature de rêve* ou *La Noirceur*, pour ne citer que l'œuvre de Marie Brassard, dans lesquelles la mutation ne survient qu'à travers l'action et la parole personnelles.

UN NOUVEL IMAGINAIRE DRAMATURGIQUE

Sans public, il n'y a pas de théâtre. Force était de constater, en situation de pandémie mondiale, que la migration numérique des lieux physiques traditionnels des arts du spectacle vivant était peut-être l'unique solution à la survie de ceux-ci. Encore une fois, le concept de présence se charge d'une tout autre signification, et il en va de même pour l'appellation *grand public*, toujours péjorativement connotée. En ligne, l'art vivant se multiplie et se démocratise par sa très grande et très simple accessibilité; il se déforme et prend une tangente qui est encore trop près de nous pour être



Corps numérique, corps dansant, laboratoire de recherche et de création (collectif Danca To Go), s'étant échelonné sur plusieurs mois en 2018 et en 2019. Direction artistique de Valentin Foch et Danca To Go (Marie-Pier Olligny, Laurence Rondeau-L'Écuyer, Catherine Yale et Gabrielle Bertrand-Lehouillier), conception numérique de Valentin Foch et Marwan Sekkat. © Marie-Lou Barbier

qualifiée adéquatement. En avril dernier, le chorégraphe et danseur Sylvain Émard proposait *Le Grand Continental—Format chez soi*: une plateforme de danse numérique qui a rejoint des personnes de tous les âges et de tous les niveaux. Cette nouvelle forme de performance change complètement le rapport des spectatrices et des spectateurs au réel et, d'un tout autre point de vue, remet en question le caractère unique, éphémère et événementiel de l'art vivant en rappelant qu'une représentation n'est autre chose qu'une production: «*La pro-duction* consiste en l'action de faire avancer, de guider vers l'existence et la présence³.» Ramenant ainsi la représentation artistique à une fonction de machine.

Dans la dernière année, les scènes du monde sont en quelque sorte devenues des laboratoires forcés d'expérimentations quant aux avenues que pourrait prendre un théâtre exclusivement numérique, confirmant le constat planant dans l'entièreté du dossier

3. Isabelle Boof-Vermesse et Jean-François Chassay [dir.], *L'Âge des postmachines*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 2020, p. 68.

«Arts de la scène et numérique» de *Jeu 168*: la transition vers le numérique n'est pas un choix, puisqu'elle s'impose d'elle-même.

La condition posthumaine et numérique de l'artiste et du public pourrait-elle dorénavant être qualifiée de norme, dans la mesure où elle s'intègre malgré nous au plan dramaturgique? Un dispositif théâtral qui s'ancre dans les manipulations effectuées sur les corporéités en représentation nous renvoie une tout autre image des arts vivants, une image fuyante, avec un petit arrière-goût de science-fiction. En octobre 2019, à la Société des arts technologiques, dans le cadre du Festival international de la littérature, Christian Lapointe mettait en scène le projet poétique *Le parfum du jour est fraise*, une adaptation du recueil éponyme de Pascale Petit. Grâce à des installations vidéographiques d'envergure en temps réel, il transcendait l'acte de la parole humaine en lui donnant des allures surréalistes, déformées et perverses. Cet imaginaire dramaturgique naissant illustre un paradoxe, un changement de paradigme qui dépasse les arts vivants; une interdépendance entre un sujet et sa machine, une indissociabilité:

«L'homme et la machine y sont devenus isomorphes et indifférents, nul n'est plus l'autre de l'autre⁴.» Ainsi, nous pouvons voir une action théâtrale ou chorégraphique se construisant autour de matières autonomes et qui, dans la suite logique de la transition numérique, s'imposent à nous comme le temps qu'il fait.

Être vivant n'est donc pas un état fini et fixe. En arts de la scène, cette condition posthumaine permet de créer des représentations qui se situent entre le vivant et l'artificiel, de jouer avec les termes et avec les perceptions de notre humanité. Sur des scènes numériques à perte de vue comme une terre plate, vide et pleine à la fois, les corps ne refléteraient plus le réel, mais en feraient la conversion. Les créations posthumaines ne se laissent pas facilement circonscrire par les définitions et c'est tout à fait normal, puisqu'elles servent à démontrer la multiplicité et la précarité de ce qu'on appelle être *en vie*. •

4. Jean Baudrillard, *La Transparence du mal. Essai sur les phénomènes extrêmes*, Paris, Gallilée, 1990, p. 129.