

De la scène augmentée à la poétique de l'hypermatière

Le digital dans *The Alices (Walking)* de Claudia Hart*

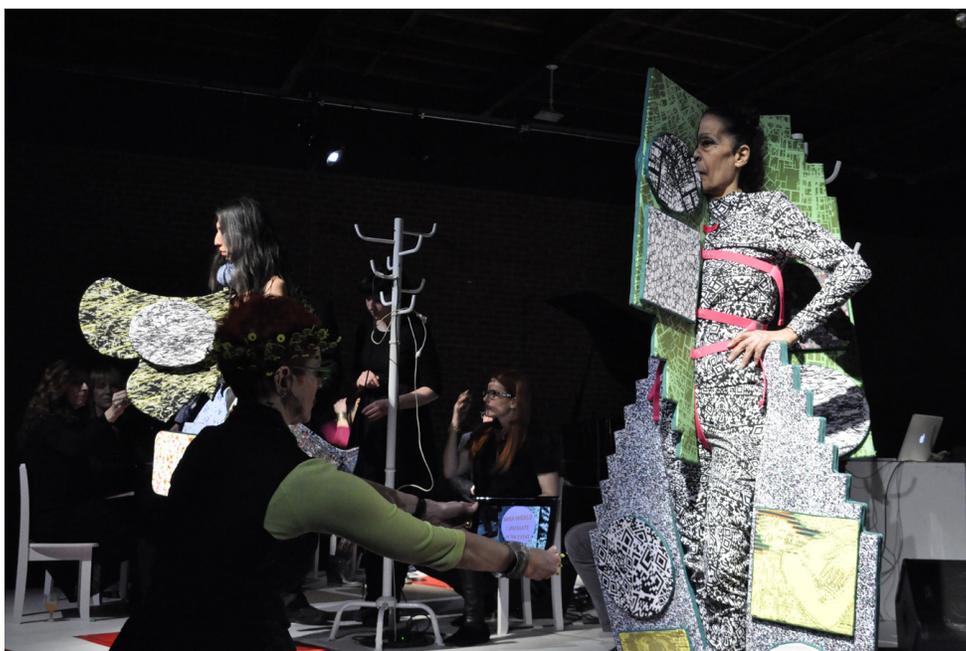
ANAÏS NONY

La réalité ne suffit plus, il faut l'augmenter! Tel un slogan qui sonnerait le glas de l'ennui, cette phrase s'inscrit au cœur du spectacle de la plasticienne américaine Claudia Hart, figure centrale des nouvelles expérimentations entre scène interactive, *computer-art* et performance aux États-Unis. Dans *The Alices (Walking)*, un spectacle créé en collaboration avec le compositeur Edmond Champion et présenté pour la première fois en 2014 au Eyebeam Center for Art + Technology de New York, il s'agit de questionner les mutations du visuel et de l'écrit dans un monde de plus en plus perçu à travers le filtre des technologies digitales. Dans ce spectacle aux allures de défilé de mode, ces mutations prennent la forme de costumes « site internet » (*website dresses*). Cinq acteurs défilent sur le plateau et circulent entre porte-manteaux vides et chaises momentanément occupées par des spectateurs invités à venir décrypter les codes incrustés dans la matière plastique des costumes. Les spectateurs se connectent à une application via leur téléphone ou tablette et scannent les costumes lorsque les acteurs défilent devant eux. Ces costumes sont de formes sculpturales diverses, à géométrie et couleurs variables, dans lesquelles des codes informatiques ont été incrustés. Ces codes détiennent du contenu visuel (textes et images en mouvement) qui n'est accessible qu'à travers un écran programmé pour déchiffrer en réseau les codes numériques de ces robes du futur.

Dans ce *fashion show* sur fond d'opérette *mash-up*, les codes QR (*Quick Response Code*) sont des codes-barres en deux dimensions stockant de l'information qui échappe à la perception humaine. Ils requièrent l'utilisation d'un appareil digital qui scanne puis décrypte le message incrusté dans la matière plastique.

* L'auteure remercie chaleureusement Ashley Scarlett pour lui avoir fait découvrir le travail de Claudia Hart et pour avoir offert tant de matière intellectuelle et amicale tout au long de ces années de conversations et d'échanges.

Dans ce spectacle, le costume devient la surface d'une matière textuelle nouvelle. Produit d'un code matriciel dans lequel est incrusté un label lisible, le texte est une formule mathématique quantifiable avant d'être une donnée qualitative. À l'ère où l'ADN est transformé en espace d'archivage de données, la scène et les présences digitales dans *The Alices (Walking)* questionnent nos modes de stockage de l'information et nos moyens d'accès aux histoires passées. Ici, la dramaticité de la scène opère au niveau du transfert de signaux. Les costumes donnent forme à une figure qui ressemble à un rhapsode digital qui tisse ensemble des fibres numériques. Cette figure, devenue plastique, est faite d'une matière qui propose de repenser l'énonciation en-deçà et au-delà de la figure humaine. Sur scène, il n'y a pas de tirade, de monologue ou de dialogue entre personnages. Le timbre d'une expression ou l'aléa des représentations ne sont plus les motifs qui transforment l'interprétation. Au contraire, dans *The Alices (Walking)*, il s'agit de remplacer le code vocal, visuel et alphabétique, produit de la présence humaine, par un flux d'électrons qui donne lieu à un nouveau régime de signes. Réduit à un courant électrique depuis lequel émerge le réseau numérique permettant aux écrans d'accéder à ces bribes de texte, le texte n'est plus le produit de l'humain mais l'expression d'une machine qui s'adresse désormais à une autre machine.



Alice #2: Joon Lee (au fond à gauche) Alice #3: Adrian Saich (devant droite),
photo de Sophie Kahn

Alors que la scène se voulait le lieu d'une présence, où l'action est d'abord reconnue par un regard, ici l'espace scénique est devenu le prisme depuis lequel les transformations de nos modes de réticulation sont interrogées. Le digital donne au texte une matière nouvelle qui s'inscrit dans un après-coup où les mots sont à décoder avant d'être interprétés. Les costumes site internet sont à la fois

réceptacles et conducteurs de codes qui ne sont signes, et ne font sens, qu'à l'aide d'un supplément technologique. Sur scène, le corps des performeurs est porteur d'une interface numérique qui s'installe entre forme et matière, ne laissant aux spectateurs que le prisme de la technologie comme espace de rencontre. Munis d'écrans, les spectateurs s'installent sur le plateau pour scanner le texte comme l'on scanne un objet marchand. Public mobile certes, mais public greffé à un instrument technologique. Sans écran scanneur, ce dernier est démuné de sa faculté à interpréter les phénomènes de l'espace dramatique.

Sur le plateau de ce défilé de mode où posent des statues mouvantes aux allures futuristes, seul l'écran est vecteur d'accès à un texte qui ne s'entend plus. L'outil devient les mains, les yeux et l'ouïe de spectateurs greffés à leurs appareils numériques. Tels des somnambules plongés dans l'insouciance des mouvements de leur corps, les spectateurs sont guidés par l'écran qui filtre désormais leur mode d'appréhension du réel. Leurs déplacements sur le plateau exposent des corps en sous-motricité, des gestes gaffeurs et maladroits pleins de négligence pour ce qui les entoure. C'est comme si la technologie implémentait une régression quasi infantile dans leur faculté à gérer l'espace de leur corps dans l'espace commun de la scène. De façon subtile mais non moins violente, le spectacle de ce défilé de mode bascule doucement vers la monstration de notre inconsistance à l'égard de nos corps greffés aux nouvelles technologies de perceptions. Les spectateurs traversent l'espace de la scène, inconscients d'être une présence en mouvement parmi d'autres et obnubilés par la quête de stimuli informatiques. Le supplément technique, ici l'écran, devient le tout, le guide, l'accroche avec un réel qui épuise l'espace du présent. Ce dernier semble plein d'une réalité qui ne suffit plus et qui s'enlise dans les méandres d'une relation médiatique où la présence à l'autre est passée au second plan.

Guidés non plus par l'énonciation mais bien par des fonctions techno-sémiotiques nouvelles, certains spectateurs se voient greffer un organe artificiel, l'écran, afin d'accéder à une forme de communication qui ne leur appartient plus. Ils se partagent la tâche de circuler sur le plateau pour rencontrer ces présences hybrides à la modalité perceptive nouvelle. Cette modalité énonciative impose une hiérarchie au plateau entre les spectateurs munis d'écran et les autres devenus orphelins d'une communication sémiotique qui requiert l'accès à une interface digitale. Les spectateurs restés en marge de l'accès au nouveau Graal numérique deviennent les témoins d'opérations informationnelles, codées et technologiquement déterminées. Depuis la distance qu'impose le manque d'accès à l'organe artificiel, ces spectateurs observent un bal de mouvements où corps, structures plastiques et matière digitale mènent à la décadence.

Inspiré du roman *Alice In Wonderland* de Lewis Carroll, le spectacle de Claudia Hart est fondé sur des extraits au centre desquels s'inscrivent les thèmes du cauchemar, du rêve, du délire, de la folie, de l'addiction et des couleurs psychédéliquiques que l'on retrouve sur les GIF apparaissant à l'écran. Le texte qui émerge de ces robes-sites internet est un texte haut en couleurs et en mouvements. Le GIF est un format d'image qui permet la répétition infinie d'une animation dont le mouvement est plus ou moins séquencé. Il s'agit d'une zone graphique de taille

fixe qui peut être remplie d'une ou de plusieurs images, elles-mêmes animées de séquences de mouvements séparés, ou non. Ce que le GIF fait au texte dramatique est principalement l'injonction d'une esthétique digitale (et non plus simplement cinématographique) où le nombre (de pixels, de séquences, de couleurs) remplace le signe. Ce dernier n'est plus simplement le signe d'un signifiant mais celui d'une présence formelle nouvelle, d'un espace où de multiples sens possibles se modulent. À l'écran comme fenêtre de projection vers de nouveaux mondes convocables au plateau, se substitue un écran de poche, un organon digital devenu interface filtrant le monde. Non plus fenêtre mais zone de réseaux interconnectés, l'écran est un cadre qui distille le présent et transforme la réalité en un jeu d'interfaces interconnectées.

Ce spectacle questionne l'extériorisation d'une relation humaine où la machine devient le transplant nécessaire à toute communication. L'écran, comme outil d'accès à des opérations sémiotiques nouvelles – techno-sémiotiques devrait-on dire –, est le symptôme d'un passage entre un régime de signes où le spectateur est le réceptacle de l'information, à un champ de signaux dans lequel ce dernier se trouve orphelin d'une relation au monde où la seule présence des corps ne fait plus sens. Dans *The Alices (Walking)*, le texte est le produit des techniques de la réalité augmentée, qui plonge le spectacle dans une configuration techno-épistémologique nouvelle. La réalité augmentée est un processus médiatique qui ajoute au réel une surface depuis laquelle d'autres motifs perceptifs font présence. Aux formes qui existent sur la scène (un corps, un panneau, un micro, etc.), s'ajoute le cadre de l'écran où s'inscrivent d'autres formes (une lettre, un mot, des variations de couleurs, des images en mouvement) qui se superposent aux formes déjà existantes. Alors que la scène contemporaine s'efforce de fragmenter l'espace pour honorer les changements induits par la modernité, dans ce spectacle c'est au cœur même des fragments d'espace et de temps que se multiplient les interfaces d'où émergent de nouvelles perceptions de la réalité. L'écran digital devient un support de l'organe perceptif. Il opère comme supplément et permet de lire et d'écrire le monde à travers des interfaces démultipliées. L'écran comme outil d'appréhension d'un réel qui se cache sous les couches de cette plastique digitale est agent réorganisateur de nos modes d'appréhension de l'espace-temps.

Le tour de force de Claudia Hart dans son spectacle est de superposer la décadence d'une culture malade du digital avec la poésie des formes plastiques et textuelles. En offrant à voir sur scène ce monde du spectacle digital où la présence à l'autre compte moins que la présence de la machine, Hart développe une poétique de l'hypermatière¹ dans laquelle se glisse un événement de finesse artistique. Elle permet le passage du régime de la représentation à celui de la virtualisation. Non seulement la grande énigme de notre contemporanéité, à savoir pourquoi

¹ L'hypermatière s'inspire de ce que le philosophe Bernard Stiegler nomme *l'économie de l'hypermatériel*. À l'ère des médias de masse et de la globalisation de la production marchande, Stiegler propose de repenser l'économie capitaliste à travers les industries culturelles et cognitives qui formalisent, contrôlent et régulent l'accès aux savoirs. Dans ce contexte, l'hypermatériel définit le nouveau stade d'un capitalisme devenu hyperindustriel. (Bernard Stiegler, *Économie de l'hypermatériel et psychopouvoir. Entretien avec Philippe Petit et Vincent Bontems*. Fayard, 2008.



Alice #4, Julie Robinson, photo de Sophie Kahn

ce qui nous est donné à être perçu de façon médiatisée semble plus présent que l'expérience d'une présence directe, est prise à partis dans ce spectacle, mais c'est bien tout un régime voyant-visible, sentant-sensible, percevant-perceptible qui est remis en question par l'utilisation de l'outil digital. Tel un pied de nez aux tendances conceptuelles qui penseraient le digital comme espace de l'immatériel, chez Claudia Hart le digital est une matrice productrice d'une nouvelle grammaire du réel. En composant avec cette nouvelle grammaire de signes digitaux, Hart produit une poétique qui lie atmosphère sonore, matière plastique et codes numériques. L'hypermatière du digital ouvre le plateau à un gouffre de données qui épuise le présent et qui se superpose au réel par réseaux d'interfaces. Loin d'une opération de distanciation brechtienne qui permettrait de saisir et de réfléchir aux gestes socio-politiques présentés sur le plateau, ici la distance qui se creuse entre réel et virtuel, présence et hyperprésence, est un gouffre depuis lequel les échos de sens se perdent dans les myriades d'interfaces digitales. L'hypermatière est un champ de forces dans lequel les moteurs de la communication informationnelle digitale opèrent en-deçà des capacités sensori-motrices des spectateurs. En d'autres termes, alors que le texte, le décor, la lumière étaient des matériaux sensibles, palpables et en prise directe avec la présence du public, l'hypermatière digitale est devenue un flux dont les modalités d'appréhension sensible requièrent le filtre d'une prothèse.

Pour Claudia Hart, il s'agit bien de faire la critique d'une société de plus en plus *addict* aux nouvelles technologies. Dans cette culture aux névroses nouvelles (du *selfie*, en passant par l'auto-exposition de soi et la création de doubles digitaux), le monde semble faire de moins en moins sens sans le prisme de la communication

digitale. Adapté du roman de Carroll datant de 1865, date à laquelle les effets de la révolution industrielle ont déjà profondément bouleversé la relation à l'espace-temps, ce spectacle propose de réévaluer le statut de la folie et du cauchemar à l'ère du digital. Dans cette dernière, point de locomotive, ni de machine à vapeur. C'est bien de l'ordre de la vitesse de la lumière et des circuits cybernétiques de contrôle qu'il s'agit. Au XXI^e siècle, la gouvernance par l'opération algorithmique a remplacé l'incertain et l'improbable, si bien que toute modalité d'élan poétique, de projet et d'imagination est à réinventer avec et à travers les techniques et technologies de calcul et de traçabilité numérique. Si le travail de Claudia Hart est un appel à prendre en main le potentiel du digital et ses nombreuses possibilités poétiques, son spectacle est aussi une mise en garde qui affirme que ce même organon numérique peut produire la dissolution des liens.

Compagne des révolutions techniques de son temps, la scène théâtrale forge ses matériaux à l'aune de changements technologiques, offrant ainsi aux outils scéniques de nouvelles matières à fabriquer du sens. Du *deus ex machina* du théâtre grec antique, en passant par les panneaux de la perspective de la Renaissance, jusqu'aux découpes de lumière électrique et aux écrans cinématographiques du tournant du siècle, la scène est cette caisse de résonance de nos techniques d'appréhension du réel, faisant du théâtre ce lieu où s'aventurent les relations entre l'homme et la machine. Or, la récente profusion d'objets digitaux dans le monde de la communication informationnelle a non seulement infiltré la scène théâtrale mais a également bouleversé le paradigme épistémologique de la triade scène / texte / corps. C'est dans ce contexte qui lie intrinsèquement révolutions techniques et modalités de construction de l'espace scénique que le digital, en qualité de nouveau matériau du théâtre, doit être non seulement interrogé mais interprété comme symptôme de nos nouveaux modes d'appréhension du réel.