

# **« CORPS, IDENTITE ET UTILISATION DES NOUVELLES TECHNOLOGIES DANS L'ECRITURE DE LA DANSE »**

Un abrégé

Présentation du travail chorégraphique d'Anne Holst et Jean-Marc Matos  
situé dans un contexte théorique et critique

Notre point de départ est de présenter le travail chorégraphique que nous réalisons ensemble. Comment nous le développons et de quoi il est fait. Le sens inhérent de ce que nous faisons est contenu dans le mouvement, mais puisque le mouvement est réalisé en interaction avec les outils et les technologies utilisées, nous aimerions à cet égard essayer d'aller plus loin dans cet aspect particulier. Nous commencerons par situer l'utilisation des nouvelles technologies en danse dans un contexte critique afin d'avoir une meilleure compréhension de ce que nous faisons lorsque nous utilisons ces dites technologies dans l'écriture de la danse. Afin également de mieux saisir son sens et la relation implicite que les danses de ce type-là entretiennent avec notre société capitaliste et postmoderne.

Nous avançons l'idée selon laquelle dans notre société capitaliste et postmoderne, il y a une relation étroite entre les lieux où le pouvoir s'exerce et le comment le corps est conceptualisé. En retour ces concepts sur le corps sont perceptibles dans les oeuvres de danse théâtre contemporain qui intègrent les nouvelles technologies.

C'est la théorie d'Emile Durkheim qui propose l'idée selon laquelle la connaissance de l'univers est construite avec Dieu comme point ultime d'attraction. L'anthropologue Mary Douglas attire notre attention sur le fait que, dans les sociétés tribales, la connaissance entière de l'univers était également construite de cette manière. Le transfert du pouvoir vers le divin, que ce soit un dieu ou d'autres pouvoirs imaginaires, est créé par l'acceptation implicite de ces pouvoirs imaginaires,

« Tous dangereux, surveillant les règles d'une moralité acceptée de tous et capables de punir les transfuges. Mais en ayant tacitement convenu d'organiser leur effrayant cosmos, les convenances d'origine sont enterrées. La croyance est nécessaire. Pour autant que les êtres sacrés sont crédités d'une existence autonome, leur pouvoir de coercition est affaibli et avec lui le fragile accord social qui les a fait naître. »

Douglas, 1975, p. xiv

Dans notre condition sociale actuelle, ce transfert du pouvoir vers le divin a presque disparu. Le « Critical Art Ensemble » décrit notre condition sociale actuelle comme « en état de liquescence » dans leur publication *The Electronic Disturbance* (1994), *La Perturbation Électronique*. A un moment donné les repères indiscutables de stabilité, tels que Dieu ou la Nature sont tombés dans le trou noir du scepticisme, diluant ainsi l'identification localisée du sujet et de l'objet ; le lieu du pouvoir réside maintenant dans une zone ambiguë sans frontières. Ils indiquent que dans notre société au capitalisme avancé le pouvoir est devenu nomade. Le passage de l'espace archaïque au réseau électronique offre le complément parfait des avantages de ce pouvoir nomade.

« La technologie est fondatrice de l'élite nomade et de sa capacité à maintenir

l'absence, à acquérir de la vitesse, et à consolider son pouvoir dans un système global» (p. 142). Il n'est plus possible de localiser avec précision le lieu du pouvoir, et ainsi il devient très difficile de le contrer. Avec le changement de condition sociale dû au passage vers une structure de pouvoir nomade, le corps a pris une importance particulière.

La vision de la corporalité par Deleuze et Guattari, telle qu'explicitée dans leurs *Mille Plateaux : Capitalisme et Schizophrénie* (1987) et *Anti-Oedipe : Capitalisme et Schizophrénie* (1984), conceptualise les sujets et objets en tant que flux, énergies, mouvements, strates, segments, organes et intensités qui peuvent être entrecroisés et combinés indéfiniment. Le corps est compris en termes de ce qu'il peut faire, de ce dont il est capable, des transformations dont il peut faire l'objet, des connections qui le constitue.

C'est pourquoi cette approche du corps prend en compte la capacité de l'humain à agir sur le monde. Mais la possibilité existe aussi que cette capacité puisse être remplacée par la technologie. Dans le cas de Stelarc, il choisit d'avoir ses propres muscles contrôlés par une machine. Dans le cas des personnages du film *Matrix*, ils sont contrôlés par un pouvoir invisible, inconnu - une machine ? *La Matrice*. Hybrider le corps biologique et mortel avec les objets matériels, ou les faire fusionner, peut participer soit d'un accroissement de pouvoir - ou bien d'un abandon de celui-ci.

Deleuze et Guattari considèrent le corps comme les éléments ou fragments d'une machine désirante. Quand le corps est librement assujéti aux flux et intensités de la machine désirante dont il est constitué, ils le nomment, selon Artaud, le corps sans organes. A l'extrême un tel corps, un corps sans organes, ne résiste pas. Avec de tels corps la fin du transfert du pouvoir vers le divin ne mène pas nécessairement l'humain à prendre en charge sa capacité à agir sur le monde, mais mène plutôt au transfert du pouvoir vers la technologie. Une technologie grâce à laquelle le pouvoir nomade maintient son absence. Dans le film *Matrix*, les principaux personnages sont les exemples de ces corps qui doivent être chargés dans la machine afin d'être transportés quelque part et devenir quelque chose.

Se déplacer dans un environnement augmenté grâce à la technologie peut donner l'impression de vivre une expérience où son propre pouvoir est accru. Les personnages de *Matrix* sont clairement dotés de pouvoirs supplémentaires lorsqu'ils sont capables de suspendre leur mouvement en plein air, ou de se déplacer à une vitesse vertigineuse, sur humaine. De même que danser dans une chorégraphie en ligne peut permettre d'expérimenter la possibilité que nous avons de nous prolonger dans le temps et dans l'espace, en interagissant à distance avec un autre danseur situé dans un autre pays et dans un autre fuseau horaire. Contrôler soi-même quelle partie du corps, sous quel angle, et à quelle échelle la caméra va transmettre sa propre image à l'autre personne distante participe de cet accroissement de sensation de pouvoir.

Quand nous choisissons de travailler avec une caméra infra-rouge - équipement de détection et de surveillance développé au départ à des fins militaires - nous l'utilisons non pas pour transférer vers la technologie notre capacité à agir, c'est à dire vers un autre pouvoir, mais plutôt pour choisir nous-mêmes ce que nous voulons montrer, et

comment le faire, puisque nous contrôlons nous-mêmes l'apparition et la disparition de la leur vidéo qui révèle les corps dans l'obscurité.

Saisir le mouvement dansé grâce à un système de capture du mouvement permet au corps réel de l'interprète d'être transformé en une autre image, un autre corps. C'est pourquoi il devient alors possible de projeter un corps qui possède toutes les formes du désir actuelles (c'est le cas de la danseuse du film des Corsino qui ne vieillira jamais). Une image de désir traduisant des fantasmes masculins par exemple (voir l'exemple du jeu vidéo Tomb Raider et son héroïne Laura Croft). Un corps virtuel n'a pas de chair, par conséquent ne résiste pas par son l'âge, ses maladies, ses proportions disgracieuses ou ses membres devenus raides.

C'est à partir de cette vision du corps en tant qu'entité non fixe et qui, de fait, appartient à une surface transformable, celle d'un paraître, qu'il devient alors possible d'élaborer de multiples identités. Le corps est transformable par la diète, l'intervention chirurgicale (voir également le projet artistique de la plasticienne Orlan), l'exercice physique, etc., mais il est également possible de construire une multiplicité d'identités sans avoir à impliquer le corps physique, c'est ce qui se passe lorsque nous communiquons ces identités multiples par la voie électronique, internet par exemple (voir à ce sujet les projets impliquant la communication à distance via des avatars en 3D qui évoluent dans des mondes réalisés en VRML). Dans notre société contemporaine, le projet de construction du soi c'est converti en un projet autour du corps, le projet du corps.

Il a été indiqué que dans les sociétés traditionnelles l'identité se construisait au travers de pratiques rituelles qui mettaient en contact étroit les personnes et leur corps avec la reproduction de positions sociales établies de longue date. La construction du soi dans nos temps modernes avancés n'est plus vue comme un processus homogène, stable et ancré à l'intérieur de l'individualité. L'identité personnelle et le corps deviennent des projets organisés de manière réflexive qui doivent être élaborés à partir de la pluralité complexe des choix offerts par notre modernité avancée. Le fait est qu'à partir du moment où la tradition perd sa capacité à offrir aux individus un sens du soi sécurisant et stable, les individus doivent choisir un ensemble intégré de pratiques afin de donner corps à une forme particulière de construction de leur identité. Les gens sont devenus conscients de leur propre non finitude, et leur corps en est venu à être perçu comme constitutif du soi.

Pierre Bourdieu souligne les multiples capacités d'accommodation du corps dans le monde d'aujourd'hui. « Les systèmes sociaux contiennent en eux une variété de champs sociaux qui donnent de la valeur à différents types de corps. Dans ces conditions, la tendance pour les individus est que l'identité personnelle est de plus en plus assujettie à leur corps » (Shilling, 1993, p. 186). Chez les personnes pour lesquelles la construction de l'identité a pour principal point d'attention le corps en

tant que projet, la mort pose un problème particulier. Alors que la religion fournissait une source importante de matière propre à aider à la construction de l'identité personnelle, car cela aidait les individus à se situer à l'intérieur de structures trans-personnelles, la diminution de l'espace occupé par les autorités religieuses de nos jours a éliminé la capacité des sociétés à fournir aux gens des systèmes porteurs de sens qui leur permettent de traiter avec la mort. Si la réalisation du soi qui passe par le corps devient le projet de prise de conscience dans nos sociétés modernes, alors le problème du vieillissement du corps humain devient tabou, par rapport à la valeur sociale actuelle qui promeut l'éternelle jeunesse. Vieillir et mourir sont des sujets niés et rejetés à l'intérieur des nouvelles mythologies du renouvellement, de l'activité et de la jeunesse perpétuels.

La problématique avancée est la relation qui existe entre ce concept postmoderne du corps et l'utilisation de la technologie dans l'écriture de la danse. C'est une approche qui se base sur l'analyse selon laquelle le corps est valorisé en tant que projet pour l'individu (construction de l'identité), alors que sa présence est assujettie à la promesse d'un pouvoir corporel accru et que de multiples possibilités sont offertes de nos jours pour accommoder le corps afin de le rendre perfectible. Les conséquences de la réduction de l'espace dominé par la religion et du tabou face à la mort y sont de plus indiquées. Tout cela étant en étroite relation.

Les changements dans les modes de production dans notre système capitaliste avancé ont provoqués un changement dans la manière où le corps est perçu, identité = corps, multiplicité d'identités. Il est devenu, par exemple, possible de s'identifier soit même à une image sur le réseau internet, en plus des représentations simulées dans les chat-rooms.

La résistance de la chair continue de poser des limites sur les degrés de reconstruction du corps. Vue sous cet angle, l'utilisation de projections et d'images vidéo dans le contexte du spectacle de danse peut être entendue comme étant la possibilité de rendre le corps dansant ouvert à toutes sortes de manipulations en danse - dans ces cas-là il n'y a pas de chair qui résiste.

L'utilisation d'images projetées en danse peut être vue comme étant la tentative d'un remodelage immortel de nous mêmes à l'intérieur de notre propre image, une séparation entre âme et corps réminiscente des temps bibliques avec l'homme modelé à l'image de Dieu - spécialement quand ces images sont utilisées dans le contexte du spectacle vivant. Les images peuvent aussi être perçues comme angéliques - l'invisible rendu visible. Une nouvelle personne modelée à l'image d'une ancienne - mais seulement une meilleure, libérée des fluides du corps charnel.

Beaucoup de chorégraphes, metteurs en scène de théâtre, d'opéra, de cirque, etc., utilisent les nouvelles technologies. Le risque est grand de se laisser absorber par la technicité inhérente aux outils eux-mêmes, ou bien de ne les mettre qu'au service d'une distraction, d'un divertissement, qui ne fera que servir la cause de cette société aliénante du spectacle, tout en la reproduisant sans en être conscient, façon pastiche. L'attraction, par attirance et fascination envers les images, la technologie en général, l'informatique et ses capacités infinies de traitement, peut aisément

devenir distraction, car il y a risque de désincarnation, de création de multiples identités, d'aliénation finalement.

Prenons l'exemple concret de l'utilisation en danse d'une interface interactive (par exemple : le Very Nervous System) où le danseur contrôle, par ses gestes, la production et la modulation des sons. Nous avons nous mêmes été amenés à bouger d'une manière particulière, car les mouvements eux-mêmes étaient induits par les paramètres de l'outil, et finalement par les contraintes imposées par le concepteur de la dite machine. En soit l'utilisation de la technologie dans le spectacle vivant transforme le mouvement. Ce dernier exemple en est une des multiples illustrations. Les enjeux de cette transformation peuvent être, selon l'utilisation qui en est faite, soit la mise en valeur d'un plus de pouvoir, de contrôle sur l'environnement immédiat, ou la mise en avant des risques qu'un corps virtuel (par exemple un double vidéo, un clone de synthèse, etc.) ne prend pas, contrairement au corps vivant, nu, fragile, vulnérable, donc dangereux . Mais l'enjeu peut être aussi de préserver, voire accroître ces mêmes qualités profondes, vulnérables du corps vivant, fragile, périssable. L'enjeu dans ce cas est de maintenir la puissance de sa présence, dans un environnement qui utilise les outils à notre disposition, ceux du monde dans lequel nous vivons.

Ce monde, cette société décrite plus haut, nous y vivons. Nous en utilisons presque toutes les technologies : du téléphone portable à l'ordinateur personnel, de la carte de crédit à l'automate de la pompe à essence, etc., pour ne citer qu'elles.

Certains passages de notre création 2000, **Périple**, illustrent :

- la peur que peut exercer le contact charnel, dont ici le risque est réduit à zéro par une mise en simulation d'une danse de séduction à distance, réalisée à l'aide des images superposées de chacun des deux danseurs séparés physiquement.
- un exemple de simultanéité d'un corps vivant et de son image transformée. Un jeu sur la doublure de l'identité grâce à une prise de vue en direct, réalisée sous un autre angle.
- une formulation poétisée d'un exemple des possibilités offertes par le traitement digital des images vidéo qui permet d'étendre son propre corps, et dans l'espace et dans le temps.

Nous travaillons dans une frontière très étroite entre deux attitudes : celle du refus global, nourri d'une peur qui serait sans fondements, et celle de la déification béate, qui consisterait à faire des nouvelles technologies une nouvelle divinité, solution rédemptrice à tous nos problèmes. C'est dans cette frange étroite que se situe l'impérieuse nécessité d'une prise de conscience et d'une vigilance aiguës, face aux risques dans lesquels il est très facile de tomber. Parce que justement le pouvoir de séduction des Nouvelles Technologies est grand : voir, par exemple dans la publicité, les formes de promotion qu'elles portent pour valoriser un corps dit libéré, un corps de pub faussement libéré.

Il nous importe avant tout d'inscrire le sens profond de notre travail dans le mouvement, au travers d'un corps vécu, un corps qui retrouve son poids, son ancrage dans l'expérience physique. Et comme la chorégraphie est réalisée en étroite complicité avec diverses technologies, il est d'une grande exigence pour nous de donner du sens à cette intégration, afin d'en dégager une fonction critique, et tenter d'atteindre, si possible, à une écriture poétique et radicale à la fois.

Anne Holst  
Jean-Marc Matos  
2004