

## ÉDITORIAL

### Les virtualités comme puissances créatrices et dispositifs mimétiques

Alexandru Bumbas et Anca Pop

En 1999, l'écrivain et professeur de théâtre Serge Ouaknine déplorait le fait que la virtualité allait remplacer la « présence palpable des comédiens »<sup>1</sup>. La formulation témoigne d'une inquiétude alors largement partagée : celle d'un art confronté à l'essor des technologies numériques et à la possibilité que l'image, la simulation et les dispositifs virtuels viennent progressivement se substituer à la présence physique de l'acteur. À l'approche du nouveau millénaire, la virtualité semblait ainsi désigner ce qui menaçait le plus directement l'essence même du spectacle vivant : la coprésence des corps, l'ici et maintenant de la représentation, la matérialité de la scène.

Le cinéma, quant à lui, a depuis son invention fait de cette tension entre présence et absence l'une de ses conditions constitutives : l'objet filmé est physiquement absent au moment où son image devient présente à l'écran. Comme l'a montré Christian Metz, le dispositif cinématographique repose ainsi sur la perception simultanée de l'image comme présente et de l'objet représenté comme absent<sup>2</sup>. Il prolonge en ce sens la logique propre à l'image photographique analysée par André Bazin, où la représentation conserve la trace matérielle d'un réel désormais absent<sup>3</sup>.

Dans cet horizon de pensée, nourri par les conceptualisations qui ont animé notre appel à contributions de l'an dernier, nous tenons tout d'abord à saluer chaleureusement les contributeur.trice.s qui ont approfondi et déplacé nos intuitions initiales. De Platon à Deleuze, de Baudrillard à Derrida, nous comprenons ainsi que le numérique n'invente pas la virtualité, mais

---

<sup>1</sup> Serge OUKNINE, « Si près de quelque chose de nouveau... Le théâtre. Du théâtre au virtuel » dans *L'Annuaire théâtral*, N° 26 (automne), Québec, Éd. Société québécoise d'études théâtrales (SQET) / Université du Québec à Montréal, 1999, p. 18.

<sup>2</sup> Christian METZ, « Le signifiant imaginaire », dans *Communications*, n° 23, Paris, Éd. du Seuil, 1975, p. 3-55.

<sup>3</sup> André BAZIN, « Ontologie de l'image photographique », dans *Qu'est-ce que le cinéma ?*, t. I, *Ontologie et langage*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1958, p. 9-17.

qu'il reconfigure des opérations de présence/absence, d'actualisation et de simulation qui lui sont bien antérieurs.

Le numéro **#3 VIRTUALITÉ(s)** que nous venons de lancer – composé d'un numéro principal et d'un dossier sur la marionnette coordonné par **Yanna Kor-**, paraît ainsi presque trois décennies après la « prophétie » de Ouaknine, et donne à voir que la virtualité ne vient pas simplement remplacer la présence. Elle peut au contraire la produire, la prolonger, la déplacer, la dédoubler, la rendre sensible ou même en révéler les conditions d'apparition. La virtualité n'est donc pas nécessairement l'autre de la présence, mais elle constitue l'une de ses dimensions possibles. Autrement dit, la virtualité ne désigne pas seulement ce qui relève du virtuel au sens technologique, mais elle renvoie également à ce qui existe en puissance, à ce qui pourrait advenir, à ce qui demeure latent dans une forme, une image, un corps, un récit ou un dispositif artistique.

Cette conception permet de déplacer la question : plutôt que de demander ce que les technologies virtuelles font au théâtre, au cinéma ou aux arts vivants – et nous nous réjouissons, en ce sens, de constater que l'ensemble des contributions évite l'appréhension trop simplificatrice qui ferait de la virtualité, et du numérique en particulier, un « danger » pour les arts du spectacle vivant —, il s'agit d'interroger ce que la virtualité fait aux formes artistiques, et, inversement, ce que les formes artistiques font de leurs virtualités. Car toute œuvre ne contient-elle pas, sous une forme ou une autre, des possibles qui excèdent son actualisation ? Toute image ne porte-t-elle pas avec elle d'autres images possibles ? Toute représentation ne fait-elle pas apparaître, dans le même mouvement, quelque chose qui est présent et quelque chose qui ne l'est pas ?

C'est dans cet espace de tension entre l'actuel et le possible, entre présence et absence, entre réalité et représentation, que se situe ce nouveau numéro d'*In Vivo Arts*. Celui-ci n'a pas cherché à stabiliser une définition de la virtualité mais à en éprouver les puissances : puissance de transformation des corps et des espaces, puissance de déplacement des régimes de présence, puissance de fictionnalisation du réel, mais aussi puissance critique et politique.

Si les orientations conceptuelles de notre revue tournent depuis sa fondation autour des arts du spectacle vivant, l'un des défis de ce numéro a précisément consisté à intégrer un espace de passage entre la scène et l'écran : celui des jeux vidéo. Là où le cinéma donne à voir un monde qui demeure extérieur au spectateur et où le théâtre organise une coprésence des corps dans un espace partagé, le jeu vidéo introduit une autre modalité de relation au virtuel : celle de l'immersion, de l'interaction et de l'actualisation. Le monde virtuel n'y est pas seulement représenté ou projeté, il devient un espace à parcourir, à habiter et, dans une certaine mesure, à transformer. Reste alors une question, que ce numéro ne prétend pas trancher : le jeu vidéo constitue-t-il une (nouvelle) forme d'art ?

Ce cadre posé, la constitution du numéro témoigne de ce que les virtualités apparaissent comme des puissances créatrices autant que comme des dispositifs mimétiques : elles ne se contentent pas de reproduire le réel, mais produisent de nouvelles formes de présence, d'expérience et de représentation.

Le numéro est inauguré par une rubrique intitulée *POSSIBLES* où **Yanna Kor** nous invite dans l'univers artistique le plus virtuel qui soit, peut-être, celui d'Alfred Jarry et de sa pataphysique, cette vertigineuse « science des solutions imaginaires, qui accorde symboliquement aux linéaments les propriétés des objets décrits par leur virtualité »<sup>4</sup>.

La rubrique *PRÉSENCES. Scènes et virtualités* nous plonge ensuite dans des expérimentations scéniques immédiatement contemporaines. D'une part, **Moulay Youssef Maftah el Kheir** explore des créations telles que *Le Test Sutherland* (Adelin Schweitzer), *Uncanny Valley* (Rimini Protokoll), *DADDY* (Marion Siéfert) et *The Encounter* (Complicité) à travers ce qu'il appelle « contrat d'opacité », c'est-à-dire « le réglage, par un dispositif, de la circulation entre ce qui se montre et ce qui demeure tu, réglage qui institue une présence en puissance et calibre l'attention ». D'autre part, **Mona Dahdouh Recordier** nous approche de sa propre recherche-en-crédation, *J'attends le miracle toujours renouvelé de ta présence*, un spectacle qui met en scène la puissance virtuelle de la correspondance amoureuse d'Albert Camus et Maria Casarès sous le signe du spectre « hantologique » derridien.

---

<sup>4</sup> Alfred JARRY, « Gestes et opinions du docteur Faustroll pataphysicien », in *OEuvres complètes*, t. I, Galimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1972, p. 669.

*IMAGES. Virtualités à l'écran* explore la relation entre la virtualité et le cinéma. **Paolo Nazario Lasagni** expose les stratégies du détournement et de la recomposition esthétique de type *spolia* dans le cinéma expérimental d'Artur Jafa, qui s'affirme comme une critique déconstructiviste des représentations virtuelles de la figure noire dans la culture médiatique dominante. **Joan Galleri** puise dans le film *Blade Runner 2049* de Denis Villeneuve pour mettre en lumière la construction cinématographique du « corps impossible du virtuel » et des implications transhumanistes. **Nguyen H. Thi-tho** explore le cinéma féminin vietnamien de Việt Linh pour s'interroger sur la construction filmique des mondes virtuels et des imaginaires mythiques. Enfin, **Dylan James Peterson** s'interroge sur le concept de « formalisme » à travers une analyse de la série de reconstitutions historiques (reenactments) *Unsolved Mysteries* de Netflix.

L'analyse des jeux vidéo – conçus comme des espaces virtuels de passage entre la scène et l'écran – compose la rubrique intitulée *IMMERSIONS. Habiter le virtuel*. **Lilou Cornec** expose de manière admirable le lien entre les jeux vidéo et le théâtre immersif, en montrant comment la réalité virtuelle agence et reconfigure les arts performatifs. À son tour, **Rosine Bénard O'Kelly** « suspend la logique de la performance artistique » et analyse ce que la contemplation dans les jeux vidéo fait à l'expérience sensible des joueur.e.s, se basant sur un corpus hétéroclite composé de jeux tels que *Dear Esther*, *Proteus* ou *The Night Journey*.

*CORPS. Virtualité et devenirs corporels* est une rubrique qui rassemble deux contributions qui interrogent le corps dans sa potentialité. **Marina Ledrein** nous livre un (très) sensible retour d'expérience du collectif MOUVEMENT(s), dont la pratique artistique consiste à introduire la danse dans « le plan de crise » en milieu psychiatrique. Les formes artistiques qui en émergent seraient en elles-mêmes des formes de virtualités. **Marianne Martin** explore la virtualité du corps queer dans la création de Johanna Bruckner, considérée comme une « un laboratoire de formes où elle explore les failles du numérique pour remettre en question un système binaire ».

L’horizon des études de cas est clôturé par une rubrique intitulée *PERCEPTIONS*. *Expériences en transit* qui interroge, à la mesure de la proxémique sémiotique<sup>5</sup>, la virtualité de l’espace ainsi que le rapport que les spectateur.trice.s entretiennent avec le lieu. **Ohanna Pereira** nous fait voyager dans le « territoire hybride » qu’est la performance *Spazio Latente*, conçue par Filippo Rosatti, pour montrer comment les technologies digitales « remodelent la relation entre l’audience et la performance ». **Wera HIPPESROITHER** nous fait également voyager, mais cette fois entre la « présence/absence » des sites spécifiques conçus à travers des technologies intermédiaires par Janet Cardiff. Son analyse montre que « la virtualité fonctionne comme un champ de forces à la fois ontologique et affectif, transformant le corps du participant en un palimpseste subjectif où se rencontrent et s’entrechoquent espace physique, médias enregistrés et histoires spectrales ».

Dans un *ESSAI* volontairement expérimental, le scribe contemporain **West Ambrose** questionne les « désarticulations transcendantes » — et virtuelles — du corps dans le musical *In The Green* de Grace McLean (2019), qui met en scène la figure de Hildegarde de Bingen durant le temps passé auprès de l’anachorète Jutta von Sponheim.

Comme d’habitude, la rubrique *DIALOGUES* fait converser chercheur.e.s et artistes pour situer le numéro dans une dynamique « in vivo », au plus près de la création contemporaine. **Chrystel Dupuch** dialogue de manière « croisée » avec la scénographe **Elissa Bier** et le metteur en scène, traducteur et dramaturge **Éric Devanthéry** pour questionner les différents registres de virtualité qui agencent l’adaptation d’*Hamlet* de Shakespeare pour le théâtre Pitoëff de Genève.

Ensuite, trois voix féminines colombiennes concluent la rubrique des dialogues. **Juan José Apolinar** converse avec l’artiste visuelle et chanteuse de musique sacrée **Carmen Elvira Brigard** au sujet de ses « rituels de lumière » inspirées par l’œuvre foisonnante de Hildegarde de Bingen et le chant grégorien. **Alexandru Bumbas** dialogue avec l’actrice, dramaturge et metteuse en scène **Ella Becerra** au sujet de sa dernière création *¿Quién prendió la plancha ? Y, ¿por qué la dejó caliente sobre la cama?* (*Qui a allumé le fer à repasser ? Et pourquoi l’a-t-il laissé chaud sur le lit ?*) où la mémoire traumatique de l’abus sexuel et le mythe de minotaure

---

<sup>5</sup> Edward T. HALL, *La Dimension cachée*, Paris, Éd. du Seuil, 1971.

sont explorés et agencés comme « unités de virtualité » pour produire du sens scénique. Cette œuvre inédite est publiée dans ce numéro, dans la rubrique *ŒUVRES DRAMATIQUES*. Enfin, **Alexandru Bumbas** dialogue également avec la dramaturge et metteuse en scène **María Adelaida Palacio Duque** autour de sa création *¿Quién es Margarita León ? o el lugar al que pertenecemos* (*Qui est Margarita León ? ou le lieu auquel nous appartenons*), où l'usage théâtral des archives historiques conçues comme unités de virtualité sert à exposer et à contester le massacre des membres de l'Union Patriotique, dont la Commission Interaméricaine des Droits de l'Homme allait déclarer, en 2017, la responsabilité de l'État colombien dans les violences commises contre ses membres. L'œuvre inédite est également publiée dans la rubrique *ŒUVRES DRAMATIQUES*.

Enfin, un dossier intitulé *Animer la matière, suggérer des présences inquiétantes. La lumière dans la pensée et dans les pratiques marionnettiques* coordonné par **Yanna Kor** – résultat d'une Journée d'étude consacrée aux rapports entre les formes scéniques non humaines (marionnettes, masques, ombres, robots) et la lumière par le biais de l'inquiétant – parachève ce numéro consacré aux virtualités. Le dossier rassemble les réflexions du professeur émérite **Claude Jamain** sur la marionnette ; une étude de **Yucheng Peng** dédiée à la présence des robots humanoïdes dans le théâtre contemporain ; une analyse du spectacle *Préhistoire* de la compagnie française Scolopendre réalisée par **Samuel Lhuillery** ; un témoignage des procédés de création de l'artiste **Olivier Vallet** ; et, enfin, un article sur la virtualité « des masques de lumière » inventés par l'artiste polonais **Tadeusz Wierzbicki** réalisé par **Marzenna Wiśniewska**.

\*\*\*

De la scène à l'écran, du corps à l'image, de l'archive au jeu vidéo, de la marionnette aux dispositifs numériques, les contributions de ce numéro dessinent moins une cartographie des technologies du virtuel qu'une cartographie des puissances de virtualisation à l'œuvre dans les pratiques artistiques contemporaines. Elles montrent que la virtualité ne constitue ni un territoire séparé du réel ni un simple effet des technologies numériques : elle est une opération par laquelle quelque chose d'absent peut devenir présent, quelque chose de latent peut s'actualiser, quelque chose de réel peut être reconfiguré par la fiction. En ce sens, les virtualités sont peut-être moins à

penser comme un « ailleurs » que comme ce qui travaille, de l'intérieur, toute expérience de présence et toute opération de représentation.

C'est à cet endroit, entre ce qui est et ce qui pourrait être, entre ce qui apparaît et ce qui demeure en puissance, que ce numéro d'In Vivo Arts situe son exploration.