UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

EXPLORATION DU THÈME DE L'IMMERSION DANS UNE INSTALLATION PERFORMATIVE MULTI-ÉCRANS : EXPÉRIENCE DE L'INTERCONNEXION ENTRE INDIVIDU ET ENVIRONNEMENT

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR
SUZANNE LEMOINE

FÉVRIER 2010

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 -Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article **11** du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier tous ceux qui ont fait partie de près ou de loin de mon parcours :

Marthe Adam, Pascal Allard, Senn Annis, Rita Asselin, Philippe Beaudoin, Mylène Bergeron, Shauna Bonaduce, Julie-Ange Breton, Maude Breton, Marie-Thérèse Caron, Yannick Chapdelaine, CIAM, Stéphane Corbeil, Carole Courtois, l'École des arts visuels et médiatiques, Evgenia Deichman, Nathalie Dumaine, Philippe Dumaine, FADOQ, Josette Féral, Dany Fillion, Azraelle Fiset Santos-Foisy, Romane Fortier, Diane Fortin, Monique Fournier, Alain Fournier, Elsa Garin, Jon Gulick,Yves Hallé, Claudine Hébert, Hexagram, Alexandre Huot, Jennifer Jackson, Nicole Joyal, Stan Kwiecien, Maurice Lachaîne, Antoine Laprise, Annette Lebail, Camilla Lebel, Jean-Christophe Leblanc, Diane Leclerc, Jacqueline Leroux, CPE Mamuse, Marie-Pier Marceau, Paulette Marcoux, Joanie Martel, Dyane Maurice, Françis Miller, Pierre Monet-Bach, Carole Nadeau, Évelyne Nadeau, Dan Nguyen, Philippe Overy, Nicole Paquette, CPE Patro le Prévost, Martin Pelletier, Étienne Pineault, Hervé Proulx, Émilie Racine, Richard, Ghislain Roberge, Guy Rouillard, René Rousseau, Stéphanie Roy, Sandra, Jocelyne Schnegg, Amélie Séguin-Rossi, Antoinette Smith, Alicia St-Jean, Anne-Marie Taillefer, Lyne Tessier, Larry Tremblay, David Tremblay, Anne-Sophie Turion, Anouk Vallée-Charest et Daniel Verreault.

Je remercie ma directrice de recherche Gisèle Trudel et l'École supérieure de Théâtre, ainsi que les deux autres membres du jury, Yan Breuleux et Jean Gervais.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ		vii
INTRODUCTION		1
	Environnement et nature	2
	Microscopique/macroscopique	3
	Interconnexion et intermédia	4
	Mémoire-création	5
CHAPITRE I		
INTERCONNEXION QUANTIQUE		6
I.1	Objet/observateur	7
I.2	Interconnexion micro/macro	9
CHAPITRE II		
ENVIRONNEMENT ET TOTALITÉ		13
II.1	Intrication et complémentarité	13
II.2	Totalité, environnement et nature	14
CHAPITRE III		
INTERCONNEXION ET TEMPORALITÉ		17
III.1	Connexion espace/temps	17
III.2	Les trois temps d'Ascott	18

CHAPITRE IV
INTERCONNEXION ART ET SCIENCE 21

IV.1 Science et conscience 21

IV.2 Art/Science – Catégorie 23

IV.3 Art, science et mystère 27

IV.4 Environnement, interaction et art 28

IV.5 Art, temps et interconnexion 29

CHAPITRE V
ART ET SCIENCE : EXEMPLES 31

V.1 **Polieri** Théâtre total 31

V.2 **Builder's Association** Temps et media 33

V.3 **La Fura Dels Baus** Corps et projections 34

V.4 ***C.A.T.*** **Ansuman Biswas** Micro/macro et interconnexion 35

V.5 ***Turbulent Landscapes*** **Ned Kahn** Nature et système 39

V.6 **Rachel Rosenthal** Science, métaphore et interconnexion 42

V.7 ***Interspecies*** Relation avec les animaux 42

V.8 ***Art and Science, Sensitive Chaos*** Itsuo Sakane 43

V.9 **Théâtre kinéthique Carolee Schneemann**
Environnement et conscience 44

CHAPITRE VI
LE JARDIN DE BOB ET ALICE 47

VI.1 **Sources et processus** 47

VI.1.1 Mythe de création et immersion 47

VI.1.2 Adaptation 48

VI.1.3 Pourquoi la science? 49

VI.1.4 Où est la science? 50

VI.1.5 Théâtre et expérience 51

VI.1.6 Intermédiatique 53

VI.2 Thèmes constitutifs du scénario et représentations symboliques 55

VI.2.1 Connaissance 55

VI.2.1.1 Enfer et Purgatoire – Rôle de Marie-Madeleine 55

VI.2.1.2 Mythe et conscience 56

VI.2.1.3 Serpent 56

VI.2.1.4 Arbre-sapin 57

VI.2.2 Nature et humanité 58

VI.2.2.1 Les quatre éléments 58

VI.2.2.2 Bob ou le Premier homme 58

VI.2.2.3 Principe féminin 59

VI.2.2.4 Bob&Alice – Intrication 59

VI.2.3 Innocence 60

VI.2.3.1 Animaux 60

VI.2.3.2 Danger de la conscience 61

VI.2.4 Interconnexion mort/vie 61

VI.2.4.1 Déluge 61

VI.2.4.2 Chaos 62

VI.2.4.3 Sacrifice du taureau 62

VI.3 Intertemporalité et intermédialité 63

VI.3.1 Temps, visiteurs et interconnexion 63

VI.3.2 Écrans de l'espace-temps 64

VI.3.3 Son 66

VI.3.4 *VJing* 67

VI.3.5 Interactivité 68

CONCLUSION 71

Physique et conscience

Art et environnement

Science et poésie

Où en est le théâtre intermédiatique maintenant?

Le temps et les dieux

L'art et la vie

APPENDICE A

LE JARDIN DE BOB ET ALICE : SCÉNARIO DE L'INSTALLATION PERFORMATIVE MULTI-ÉCRANS 79

LISTE DES RÉFÉRENCES 111

BIBLIOGRAPHIE 117

RÉSUMÉ

J'ai choisi le thème de l'interconnexion impliquant le rapport entre la conscience humaine et les fondements du réel qui créent notre environnement physique. Ces fondements, qui relatent la création de toute matière, ont été établis par la science moderne. Pour ce projet, ils ont été mis en relation avec le mythe de la Genèse dans une installation performative multi-écrans. L'objectif de cette rédaction vise à comprendre les tenants et aboutissants de certains des principes fondamentaux de la physique quantique, du point de vue de la responsabilité des arts, dans un cadre plus large de questionnement éthique et philosophique. La connaissance de la réalité a toujours été intégrée à l'évolution de l'art, celui-ci ayant un rôle clé dans la vision du monde véhiculée par la société. Ce texte élabore la thématique de l'interconnexion d'un angle plus analytique sous l'égide des principes de la physique. Ces derniers ont été la source sous-jacente d'inspiration pour cette installation médiatique performative, alliant les arts de la scène et les arts médiatiques. Les principes de base de la physique moderne furent assimilés le mieux possible, grâce aux ouvrages de physiciens-théoriciens ou de philosophes de la science, pour les besoins de cette présente étude. L'objectif est d'interroger leur impact sur la culture, en corrélation avec la thématique d'interconnexion des phénomènes, et d'émettre une réflexion sur la fonction de l'art en rapport avec ce thème.

La création de l'installation performative ne fut pas axée sur la portée du mythe en soi, mais sur des thématiques constitutives de ce mythe qui permettaient d'explorer indirectement certains principes de la physique moderne reliés à l'interconnexion : la complémentarité des contraires; l'intrication des phénomènes; la temporalité non-linéaire; et l'évolution de la conscience. Certaines des lois émergeant de la physique quantique peuvent être étrangement corrélées avec des composantes mythologiques anciennes. L'art est le langage à travers lequel nous percevons les nouvelles relations qui parsèment l'environnement, à la fois physique et métaphysique. Il est l'instrument essentiel dans le développement de la conscience. (Youngblood, 1970, p. 47) La vie elle-même ne devient-elle pas de l'art quand il n'y a pas de différence entre ce que nous sommes et ce que nous faisons? (Youngblood, 1970, p. 42)

Interconnexion; Environnement; Expérience; Immersion; Installation performative.

INTRODUCTION

Les premiers chapitres de ce texte d'accompagnement se concentrent sur la question principale, c'est-à-dire l'expérience de l'interconnexion entre individu et environnement. Ils sont suivis, en dernier lieu, d'un chapitre présentant un survol des choix dramaturgiques et technologiques liés au sujet de l'interconnexion. Cette partie inclut un retour sur les présentations publiques de l'installation performative multi-écrans intitulée *Le Jardin de Bob et Alice.*

La question soulevée par ce sujet de maîtrise est, à un certain égard, d'ordre éthique, car la conscience de ce qui nous lie à notre environnement induit une certaine responsabilisation. Cette question est posée par l'entremise de l'art, à l'aide de la transposition de l'environnement naturel en environnement artistique et médiatique. Mais, pour ce faire, elle est d'abord étudiée de façon plus pragmatique, par le dégagement de la portée philosophique des découvertes de la physique moderne, en lien avec le thème de l'interconnexion. Je me questionne sur la relation entre l'humain et ce qui l'entoure, le monde naturel immédiat, pour tenter de comprendre où en est la conscience humaine dans son rapport à l'environnement.

Environnement et nature

Le mot « environnement » est entendu ici en tant qu'écosystème, c'est-à-dire l'ensemble des interactions entre les êtres vivants et l'espace où ils se situent, qui constitue une unité complexe de caractère organisateur : le système organisateur de la nature primordiale. (Morin, 2008, t.1, p. 1472) « [L]'environnement est constitutif en permanence de tous les êtres qui s'alimentent en lui; il coopère en permanence avec leur organisation. Ces êtres et organisation sont donc en permanence éco-dépendants. » (Morin, 2008, t.1, p. 283) L'humain est pourtant en train de détruire son habitat, et malgré cette évidence de plus en plus manifeste aujourd'hui, il ne change pas ses modes de fonctionnement. Outre des raisons démographiques, qui ne seront pas abordées ici, la vision dualiste face à ce qui est extérieur à soi-même, c'est-à-dire face à la nature, est peut-être trop profondément ancrée dans la culture générale, promulguant le droit d'être en position de domination et d'exploitation. Une évolution de la conscience environnementaliste se développe depuis à peine une quarantaine d'années en tant que mouvement sociétal. Sans souscrire à une position extrême de défense de l'environnement, force est de constater qu'une compréhension profonde des fondements liant l'humain au reste du vivant dans toutes ses formes n'a pas encore atteint le grand public.

La révolution quantique, apparue au début du XXè siècle, est venue chavirer les conceptions déterministes les plus tenaces en cette matière, mais cela demeure un domaine d'enquête très spécialisé. Par définition, le monde quantique échappe à l'entendement au quotidien. Et pourtant… Tous les outils maintenant essentiels du monde moderne ont été créés grâce aux découvertes de la physique quantique, sans lesquelles le laser et les ordinateurs n'existeraient pas. Quels seraient les impacts que pourrait avoir sur notre conscience la réelle compréhension des lois de la physique

moderne qui ont été révélées et démontrées? Ces principes, très dérangeants pour notre raison conventionnelle, remettent en cause la séparation entre le sujet et l'objet et l'objectivité du sujet humain pensant, celui-ci régnant encore en maître incontesté sur les objets de son observation. La physique quantique proclame que les humains seraient, au contraire, intimement intriqués à leur environnement en tant que matière faite de la même matière que tout ce qui existe.

Microscopique/macroscopique

Pourtant, les objets macroscopiques ont un comportement classique, tandis que les objets microscopiques ont un comportement quantique. Les équations quantiques impliquent une présence universelle d'états superposés et des effets d'interférences (ondulatoires). Ces effets ne sont pas perçus au niveau macroscopique. La théorie de la décohérence, développée dans les années 1990, suggère une des réponses proposées par la science. Elle tente d'élucider pourquoi les objets macroscopiques ont un comportement classique tandis que les objets microscopiques ont un comportement quantique. La décohérence a pour particularité de faire intervenir l'environnement constitué de tout ce qui baigne les objets, par exemple l'air dans lequel ils se propagent ou, si l'on fait le vide, le rayonnement ambiant. Elle démontre que c'est leur interaction avec leur environnement qui fait très rapidement perdre aux objets macroscopiques leurs propriétés quantiques. (Klein, 2004, p. 164)

Comment en faire l'expérience puisque le monde de l'infiniment petit, que nous révèlent ces réalités, est inaccessible à notre entendement immédiat? L'art peut

peut-être être de quelques secours. Il constitue une tentative synergétique[1] à unir ce qui est, avec ce qui devrait être. (Youngblood, 1970, p. 42)

Interconnexion et intermédia

Les principes de l'interconnexion sont donc exposés, dans le premier chapitre, grâce aux ouvrages de physiciens tels Ortoli, Berthon, et Crozon, évoquant les fondateurs de la physique quantique. La pensée de l'un de ces derniers, David Bohm, a été consultée directement pour l'aspect philosophique de son approche de la Totalité en tant que paradigme de l'interconnexion. Une des références au thème de l'interconnexion est issue directement du rôle de l'observateur dans la réalité des phénomènes. La physique quantique révèle en effet l'impact incontournable que toute mesure, et tout instrument de mesure peut avoir sur l'état de ce qui est observé.

Et après avoir présenté les thèmes de l'environnement et de la temporalité dans les chapitres suivants, toujours en lien avec l'interconnexion, la fonction des pratiques artistiques est introduite dans ce champ d'intérêt. Cela avec l'appui de théoriciens tels Gene Youngblood, Stephen Wilson et Roy Ascott. Certaines œuvres en arts médiatiques et intermédiatiques[2], qui s'imprègnent de la nouvelle conscience scientifique, seront abordées dans le cinquième chapitre. Les choix personnels de la

---

[1] La synergie est le comportement d'un système imprévisible par le seul comportement d'aucune de ces parties, ou sous-parties. (Youngblood, 1970, p. 109)

[2] Intermedia est un concept qui fut employé dès le milieu des années soixante par l'artiste de Fluxus, Dick Higgins, et qui faisait référence aux ineffables activités parfois confuses de l'interdisciplinarité impliquant plusieurs genres artistiques. Ces juxtapositions de disciplines créèrent de nouveaux genres qui transgressèrent les frontières des genres établis. (http://en.wikipedia.org/wiki/Dick_Higgins) L'intermédialité se définirait ainsi comme l'utilisation simultanée de médias variés afin de créer une expérience d'environnement total pour le public. (Youngblood, 1970, p. 348)

proposition artistique dans son contenu et dans sa forme hybride sont abordés dans le dernier chapitre.

Mémoire-création

« Il est de plus étrange de constater que plus on s'approche de la « vérité » scientifique moderne, plus on s'approche de la « vérité » symbolisée par les mythes ». (Bleibtreu, 1969, p. 112) L'expérimentation scénique et médiatique du *Jardin de Bob et Alice* se voulait un rituel initiatique. Il a été mis en scène par l'entremise du mythe de la Genèse biblique d'un point de vue non-orthodoxe, en utilisant très librement des interprétations gnostiques de ce mythe. L'objectif de l'installation est de mettre en jeu, de façon sensorielle et mythologique, le rapport de l'individu aux éléments naturels de l'environnement, incluant sa propre réalité et celle des autres. Le sixième et dernier chapitre présente les aboutissements du mémoire-création. Il fait état des choix du scénario et du dispositif correspondant à la thématique de l'interconnexion. Et il présente un bilan sommaire des représentations. La composition visuelle et le montage des images de l'installation performative multi-écrans furent inspirés par les principes de la physique quantique: superposition; complémentarité; intrication; interconnexion. Le thème du mythe de création a été choisi comme véhicule pour le mémoire-création, car il met en scène l'origine de l'humanité et de la nature, ainsi que la relation de notre conscience face à la réalité des phénomènes.

CHAPITRE I

INTERCONNEXION QUANTIQUE

La physique dite classique distingue essentiellement deux sortes d'objets : les corpuscules (matière) et les ondes (énergie). Les corpuscules sont localisés dans l'espace et décrivent des trajectoires précises à tout instant, par leur position et leur vitesse. Les ondes ne sont pas localisées, n'ont pas de trajectoire, et occupent une certaine étendue spatiale. Elles ne font que transmettre de l'énergie et de l'information. Les ondes sont capables de se superposer si elles sont de même nature physique, au contraire des corpuscules. (Klein, 2004, P. 23)

Mais les expériences effectuées à partir du célèbre procédé « des deux fentes de Young[1] », dans le sillon des recherches quantiques, ont universalisé la valeur des

---

[1] Thomas Young (1173-1829) démontra d'abord, il y a deux cents ans, que la lumière se comportait comme une onde, grâce à un dispositif constitué de deux fentes parallèles par où la lumière pouvait passer. (Gribbin, 2002, p. 11) Au début du XXè siècle, l'expérience des deux fentes de Young a été réitérée avec des électrons (particules); et plus récemment avec des atomes et des molécules :

> des particules traversent une paroi percée de deux fentes avant d'atteindre un écran. Les particules sont détectées sur l'écran en des points discrets [séparés, ce qui prouve bien leur état corpusculaire]. Mais après avoir enregistré l'arrivée d'un grand nombre de particules, on constate que les points d'impact se regroupent suivant un réseau de franges brillantes séparées par des franges noires où les particules n'arrivent jamais. L'expérience se comprend bien en termes de fonction d'onde des particules. Cette fonction possède en effet deux composantes, correspondant au passage de la particule par chacune des deux fentes [à la fois]. (Haroche, 2003, p. 117)

entités appelées maintenant particules, qu'il s'agisse de lumière ou de matière. C'est-à-dire que toutes les particules se comportent soit comme une onde, soit comme un corpuscule. Il y a en effet une complémentarité d'états. Et c'est le principe de probabilité qui définit dorénavant les phénomènes. Ce sont les « interférences » ondulatoires qui déterminent cette superposition d'états dans la composition intrinsèque de toute matière et énergie. [2]

I.1 Objet/observateur

Les interférences ne s'observent que si l'on n'a aucun moyen de connaître le chemin que parcourt une particule. L'expérience démontre effectivement que l'appareil de mesure perturbe l'objet d'observation et en altère infailliblement le comportement. L'observation, et ainsi l'observateur, ont un impact sur leur objet. La séparation du sujet et de l'objet, une des victoires de la science du Siècle des Lumières, s'est donc vue heurtée par les nouveaux concepts de la physique du début

---

[2] C'est De Broglie qui expliqua, en 1923, que nous devions associer une onde à chaque corpuscule matériel. Ce principe fut formulé par Niels Bohr comme étant celui de la complémentarité. L'onde du corpuscule n'a pas une étendue illimitée dans l'espace, mais est constituée d'un groupe d'ondes, un paquet d'ondes. (Ortoli, 2004, p. 31) Cela se passe comme pour le son qui résulte d'une superposition d'un ensemble d'ondes, (l'onde fondamentale et les harmoniques). La longueur d'onde associée à des objets macroscopiques est forcément infime, l'aspect ondulatoire de leur mouvement étant indécelable. C'est pourquoi la physique classique reste malgré tout une excellente approximation pour l'étude des mouvements à notre échelle. (Ortoli, 2004, p. 32) Dans le fondement de la réalité, la particule correspond toutefois bel et bien à un paquet d'ondes probabilistes, c'est-à-dire à une superposition de mouvements potentiels, dans toutes les directions. L'électron n'est donc plus représenté par une bille tournant sur une orbite, mais par une vibration. Et avec Heisenberg, Schrödinger et Dirac (1925-1926), il n'y aura même plus ni onde ni particule. Heisenberg conçoit l'atome comme un noyau entouré d'un nuage électronique. On ne sait pas où se trouve cet électron, ni quelle est la nature de sa trajectoire éventuelle. On sait seulement que la probabilité de le trouver à une certaine distance du centre, est proportionnelle à la densité du nuage. L'atome est devenu une entité mathématique. (Ortoli, 2004, p. 35) Ce qu'on peut connaître de lui sont les fréquences et les intensités de lumière qu'il émet. Et c'est ainsi que le principe d'indétermination fut énoncé par Heisenberg, en 1927, stipulant qu'il est impossible de déterminer une position et une vitesse déterminées : « mieux la position est définie, moins la vitesse est connue, et vive et versa. » (Ortoli, 2004, p. 38).

du vingtième siècle. Celle-ci donna naissance par ailleurs aux outils du monde moderne, dont, entre autres, la radio, le laser et les ordinateurs. Cependant, même si les citoyens du monde occidental ne peuvent plus vivre sans ces technologies de pointe, la compréhension de la réalité courante reste fondamentalement inchangée quant aux lois qui régissent la matière. La question est pratiquement évitée en raison des difficultés d'intégration et des batailles non finalisées que se livrent les différentes écoles scientifiques. Seulement, le point de vue affirmant que ces théories ne sont « que des théories » ne tenant plus, il semble plus que temps de vaincre cette timidité. Ces lois ont amené diverses inventions concrètes, et, même si les interprétations ne sont pas arrêtées, il est opportun de s'ouvrir à la nature de ces principes fondamentaux. Les lois newtonniennes ont infléchi des comportements caractéristiques quant à notre rapport à l'environnement, qu'il paraît important de mettre en lumière.

L'aventure de la physique classique visait à isoler les phénomènes, leurs causes et leurs effets. Il fallait arracher à la nature ses secrets. Par le moyen de la manipulation, qui est devenue une fin en soi, les sous-produits du développement scientifique - les techniques - sont devenus des produits socialement principaux. Ce réductionnisme a donné naissance au monde dans lequel nous vivons, où tout est séparé en spécialités. Le physicien David Bohm, un des pères de la physique quantique, reconnaît que cela a toujours été bénéfique et nécessaire pour l'humain, dès qu'il se met à penser, de diviser les choses et de les séparer. La création de matières spécifiques d'étude, ou la division du travail, ont été un pas en avant important. Quand l'humain a réalisé qu'il ne se confondait pas avec la nature, ce pas décisif a rendu possible dans sa pensée une sorte d'autonomie qui a permis de dépasser les limites immédiates de la nature. Mais cette faculté de se séparer de son environnement, de se diviser, a finalement conduit à une vaste série de résultats négatifs et destructeurs. Ceux-ci induisent la perte de la perception profonde des actes qui étendent le processus de la division au-delà des limites à l'intérieur desquelles elle

est utile. Quand ce mode de pensée sort des activités pratiques dans lesquelles il est utile, et qu'il est appliqué à la notion que l'humain a de lui-même et du monde qui lui est propre, les divisions ne sont plus considérées comme simplement utiles mais comme la base d'une réalité fragmentée. (Bohm, 2005, p. 30-31) La fragmentation qui est issue d'un mode de pensée de l'humain, de sa volonté et de ses désirs, apparaît donc comme ayant une existence autonome et indépendante de toute responsabilité humaine. La plénitude est ce qui est réel et la fragmentation est la réponse-réaction créée par la pensée fragmentaire. L'idée n'est pas d'imposer l'idée de l'unité, car un point de vue imposé mènerait aussi à un autre fragment, mais d'inviter à la considération que nos façons de penser sont des façons différentes de regarder une réalité unique. (Bohm, 2005, p. 37) Nous ne pouvons plus séparer l'observateur de l'observé, car ils font partie d'une réalité indivisible. N'est-ce pas aussi un des rôles de l'artiste de réfléchir aux comportements humains pouvant participer au bien-être commun?

I.2 Interconnexion micro/macro

Mais comment comprendre ce passage qui s'opère entre notre monde et celui des atomes? Pour Niels Bohr[3], un des physiciens fondateurs de la physique moderne, les aspects ondulatoires et corpusculaires correspondent en fait à deux descriptions du monde qui ne sont pas contradictoires, mais complémentaires. C'est à partir des années 80, que des physiciens, tel Wojciech Zurek[4], expliquent la différence entre les interférences des niveaux macroscopiques et microscopiques. Il s'agit de l'effet de

---

[3] Bohr, Niels. 1958-1962. *Essays on Atomics Physics and Human Knowlwdge.* Wiley.

[4] Zureck, Wojciech. 1991. «Decoherence and The Transition From Quantum to Classical», *Physics Today*, 44, p. 10.

décohérence qui est analogue à la suppression des interférences et qui conduit à une seule onde macro. Il y a une sorte de frontière où l'effet de décohérence annule les comportements quantiques. L'interaction entre une balle de ping-pong par exemple et son environnement est très importante (à l'inverse de ce qui se passe pour un atome), de sorte qu'un tel objet ne peut être considéré comme isolé. Son vecteur d'état se trouve affecté par son interaction avec tous les photons[5] alentour. Le temps nécessaire à la décohérence est extrêmement court, il suffit que quelques molécules ou photons aient réagi avec le système pour que la décohérence intervienne. En fait, la décohérence « voile » les effets d'interférences, et protège le caractère classique du monde macroscopique. (Klein, 2004, p. 163) L'idée de base de la décohérence est donc qu'un système quantique ne doit pas être considéré comme isolé, mais en interaction avec un environnement possédant un grand nombre de degrés de liberté. (Haroche, 2003, p. 124) Ce sont ces interactions qui provoquent la disparition rapide des états superposés. Selon cette théorie, chaque éventualité d'un état superposé interagit avec son environnement, mais si la complexité des interactions est trop grande, les différentes possibilités (superposition d'états) deviennent rapidement « incohérentes ». « [...] – [T]out système macroscopique – est en effet baigné par un environnement constitué de très nombreuses molécules, de photons thermiques, et son couplage avec cet environnement ne peut être négligé » (Haroche, 2003, p. 123)

On peut donc démontrer mathématiquement que chaque interaction « déphase » les fonctions d'onde des états les unes par rapport aux autres. En conséquence, la probabilité d'observer un état superposé tend rapidement vers zéro. Nous savons maintenant que nos sens ne nous permettent de percevoir seulement qu'un millionième de ce que nous savons être la réalité du spectre électromagnétique.

---

[5] Le photon est un grain de lumière, ce qui définit la composition de la lumière en tant que particule, en opposition à son aspect ondulatoire exclusif, établi au cours du XIXè siècle. (Crozon, 2003, p. 9)

Quatre-vingt-dix-neuf pour cent des forces vitales affectant nos vies nous sont invisibles. (Youngblood, 1970, p. 136)

> La dualité entre l'intérieur et l'extérieur porte en germe une scission entre l'univers du tout et l'univers des parties. Ainsi qu'une scission entre l'univers phénoménal, où le système existe de façon extrovertie avec ses qualités émergentes, et l'univers introverti de l'organisation (composé de structures). Ainsi, le tout phénoménal peut rester à la surface, ignorant l'organisation et les parties, bien qu'il puisse les contrôler globalement et rétroréagir sur leurs actions ou mouvements. [...] Il y a des trous noirs dans la totalité, des taches, des zones d'ombre, des ruptures. La totalité est toujours fêlée, incomplète. (Morin, 2008, t.1, p. 183-184)

Le problème majeur est que la physique quantique admet ces états superposés qui sont absolument inconnus à un niveau macroscopique. L'exemple le plus frappant décrivant ce problème est l'expérience du chat de Schrödinger[6] (1925). Schrödinger avait développé une expérience de pensée qui enfermait un chat dans une cage en acier, avec un tube contenant une infime quantité d'une substance radioactive qui donnait la « possibilité » à un atome de s'en détacher à l'intérieur d'une période d'une heure, ou non. Si tel était le cas, la décharge du tube relâcherait un marteau soutenant une flaque d'acide hydrocyanique. Au bout d'une heure, si on laissait le système tel quel, sans l'ouvrir, on pouvait dire, selon le précepte quantique, que le chat était vivant « et » mort, avec une égale possibilité ! (Gribbin, 2008, p. 16-17) Or, un tel état n'est, bien entendu, jamais observé, d'où paradoxe et problème. La théorie quantique tient compte de cette non-observabilité des états superposés quantiques en stipulant que tout acte d'observation provoque un effondrement de la fonction d'onde, c'est-à-dire sélectionne instantanément un et un seul état parmi l'ensemble des états superposés possibles. La théorie de la décohérence s'attaque donc au problème de cette disparition des états quantiques superposés au niveau

---

[6] Schrödinger, Erwin. 1978 (1928). *Collected papers on wave mechanics*. NewYork : Chelsea Publishing Company.

macroscopique. Son objectif est de démontrer que le postulat de réduction du paquet d'ondes (perte de l'état ondulatoire) est une conséquence de l'équation de Schrödinger, et n'est pas en contradiction avec celle-ci.

CHAPITRE II

ENVIRONNEMENT ET TOTALITÉ

II.1 Intrication et complémentarité

Les expériences du physicien Alain Aspect, dans les années 80 et 90, ont bien prouvé que deux systèmes quantiques qui ont interagi ensemble sont décrits par une fonction d'onde unique, et sont donc intriqués, quel que soit leur éloignement ultérieur, et cela jusqu'à ce que l'un d'eux fasse l'objet d'une mesure. (Ortoli, 2004, p. 101) Si nous revenons au chat de Schrödinger, il est lui aussi, comme tout système macroscopique, en interaction avec son environnement. Le principe de complémentarité peut ainsi s'expliquer par le fait qu'il y ait un effet d'intrication également entre la particule et l'environnement qui interagit avec elle. Il n'est plus possible de les considérer indépendants. Une mesure sur une particule intriquée a un effet immédiat sur l'autre particule, même à distance. Il y a donc un lien immatériel et instantané entre les deux particules. (Crozon, 2003, p. 13) L'accent de la logique traditionnelle s'exprime en termes de « cela/ou », tandis qu'en physique moderne la logique est maintenant basée sur la complémentarité, « cela/et ». Les physiciens ont découvert qu'ils ne pouvaient plus décrire les phénomènes avec la formule binaire « oui/non » mais devaient opérer avec la formule tripartite « oui/non/peut-être ».

(Youngblood, p. 81-82) Et la physique quantique intègre la notion de l'observateur du système comme faisant partie intégrante du système. Ce principe, selon Roy Ascott, éminent théoricien et artiste de l'art télématique[1], est aussi applicable au niveau social, culturel et esthétique de l'expérience humaine. Ascott redéfinit notre rapport à la nature, et au lieu d'être des voyeurs indépendants ou antagonistes à la nature, nous deviendrions des participants dans son processus créatif. C'est ce qu'il appelle le paradigme connectiviste. (2003, p. 332)

II.2 Totalité, environnement et nature

Cela évoque le nouveau paradigme de David Bohm qui est un ordre « inveloppé » dans lequel le monde apparaît comme un ordre de la totalité indivise. La mécanique quantique implique, dit Bohm, la vision d'un processus de plénitude indivise en état de flux et de changement constant. (2005, préf., p. 13) Du point de vue atomiste (classique), les atomes sont séparés et entourés de vide. Mais ce vide n'est pas vide, affirme Bohm, il est plein, et contient une quantité énorme d'énergie. Chaque centimètre cube d'espace contient plus d'énergie que ce qu'on pourrait trouver dans toute la matière de l'Univers connu. (2005, préf., p. 13)

Les matières solides de la physique classique se dissolvent maintenant en modèles de probabilités semblables à ceux des ondes, et ces modèles, finalement, ne représentent pas la probabilité des phénomènes, mais plutôt la probabilité

[1] «*Telematics» means - beyond its technical designation of the convergence of computer and telecommunications systems – effectively out-of-body, out-of-mind. This is to say, asynchronous connectivity, whereby individuals can communicate (negociate for meaning) through electronic networks, regardless of where they are located in the world or at what «real» time they log on the digital, free-flowing continuum of computer-mediated interactions.*» (Ascott, 2003, p. 228)

d'interconnexion, selon la physique moderne. La théorie quantique révèle l'unicité de l'univers, dans laquelle la nature apparaît plutôt comme un réseau serré de relations complexes entre les diverses parties d'un tout. Ces relations impliquent toujours l'observateur d'une façon essentielle. L'observateur humain constitue un des maillons dans la chaîne des processus, et les propriétés de n'importe quel objet atomique ne peuvent être comprises qu'en termes d'interaction entre l'objet et l'observateur. (Capra, 1985, p. 69-71) Et sous ces processus se cache une « [o]rganisation [qui] lie de façon interrelationnelle des éléments ou événements ou individus divers qui dès lors deviennent les composants d'un tout. » (Morin, 2008, t.1, p. 151) Nous ne pourrions parler de la nature sans simultanément parler de nous-mêmes.

Et cette nature ne peut plus être perçue de façon classique, pastorale. Avec les avancées technologiques et les découvertes scientifiques, que ce soit en biologie ou en physique quantique, un concept complètement nouveau de la nature a émergé, selon Roy Ascott. C'est une nature de l'énergie en transformation, une nature en évolution, comportant un ordre du chaos alliant la naissance et la mort des galaxies, la vie moléculaire, les événements quantiques, et même le mouvement de la conscience dans notre cerveau. En somme, tout ce qui n'est pas observable à l'oeil nu. Pour Ascott, c'est l'espace inhabité de l'électronique, de la communication moderne de l'électronique, et de la création de l'art dans cet univers, qui a le potentiel de nous reconnecter avec la véritable Nature. (2003, p. 332) La révolution moléculaire en cours permettra-t-elle de vivre plus profondément ces idées de téléprésence et d'interconnexion? La dissolution de la temporalité linéaire classique qu'entraîne cette nouvelle Nature est récurrente chez Roy Ascott à travers les concepts qu'il emprunte à Bergson tels : l'élan vital, cet « [...] *immaterial animating factor essential of life* »; et la durée, qui témoigne de « [...] *the consciousness linking, past, present, and future, dissolving the diachronic appearance of categorial time, and providing a unified experience of the synchronic relatedness of continuous change.* » (Bergson,

1911) La dialectique classique, affirme Ascott, est maintenant insuffisante pour satisfaire notre désir de comprendre les dimensions multiples du Temps.

CHAPITRE III

INTERCONNEXION ET TEMPORALITÉ

III.1 Connexion espace/temps

La traduction scientifique du Temps est le temps absolu ou newtonien. Ce dernier est le même quel que soit le point de l'univers où il est mesuré, quelle que soit la vitesse de l'horloge et quel que soit le référentiel par rapport auquel elle est mesurée. (Kovalesky, 2001, p. 46) La flèche du temps en physique classique induit un présent qui se cristallise dans nos souvenirs, et un futur parsemé d'inconnu. Ce bon sens inclut les notions de chronologie, de simultanéité et de durée. La nouveauté qu'apportèrent les deux théories de la Relativité, Restreinte et Générale (Einstein, 1905 et 1916), au début du vingtième siècle, était d'associer le temps et l'espace, notions totalement disjointes dans la mécanique newtonienne qui postule plutôt un temps et un espace tous deux absolus.

La Relativité Générale postule une interaction fortement non-linéaire entre la courbure de l'espace-temps et la distribution de matière-énergie. L'espace-temps est ainsi déformé par la présence de matière. Et la gravité est une propriété de l'espace-temps lui-même. Celui-ci « indique aux particules comment se mouvoir et la matière

indique à l'espace-temps comment se courber. » (Bois, 2001, p. 55). Ce n'est donc plus l'espace absolu de Newton. Le concept d'espace détaché de tout contenu physique n'existe plus. Et le temps de cet espace-temps n'est pas un écoulement extrinsèque à la réalité de la matière. La matière physique n'est ni dans le temps, ni dans l'espace, mais elle « contient » le temps comme elle contient l'espace. (Bois, 2001, p. 55) Dans l'ordre « inveloppé » de David Bohm, espace et temps ne sont même plus les facteurs dominants qui déterminent les relations de dépendance et d'indépendance entre différents éléments. Un genre complètement différent de connexion de base entre les éléments est possible, conclut-il, à partir duquel nos notions ordinaires d'espace et de temps s'imbriquent dans une plénitude générale d'ordres impliés. (Bohm, 2005, p. 27)

III.2 Les trois Temps d'Ascott

Ascott proposeune structure triangulaire pour tenter de cerner ce concept différent de la temporalité. Les trois termes de cette définition sont le *Extra Sensoring Perception* (*ESP*), le *Parallel Data Processing* (*PDP*) et le *Parallel Universes* (*PU*), et réfèrent respectivement aux médias, à la science informatique, et à la physique quantique. Ce triumvirat prodigue de nouvelles perceptions de la nature du temps et du potentiel de la créativité de la conscience. (2003, p. 227)

Le premier « temps » sur lequel élabore Ascott sa vision du temps paradoxal et incertain de la réalité, est la *Extra Sensoring Perception*. Elle façonne une connaissance, une perception et des agissements qui transcendent la vision classique de l'être. Les éléments qui la constitue sont les changements temporels, le futur affectant le passé, la dislocation de la conscience, la clairvoyance et les états extra corporels. Ces concepts lui ont été inspirés par le réalisateur Edward S. Porter (*The Life of an American Fireman*, 1902),

> « *who first discovered that time can be compressed, expanded, or reversed, albeit in the medium of film, by means of the technique of editing* », et par la « *David Griffith's parallel editing technique (1908) of expanding time by showing simultaneous action in response to a simple event and, with freeze-frame, stopping time altogether* » (Ascott, 2003, p. 228).

Ce qui nous conduit directement à l'écran mosaïque de la discontinuité numérique, et aux couches associatives et entrelacées des données numériques, qui sont explorés à travers les arts médiatiques. (2003, p. 228)

Le deuxième « temps » que répertorie Ascott est le *Parallel Data Processing*, qui évoque la puissance de l'ordinateur dans le traitement de l'image, du son et du texte, bien connu par les artistes en arts médiatiques. Cela fait référence à l'énorme potentiel de culture mondiale à laquelle il donne accès, et au « nouveau temps », une sorte de temps schizophrénique qui en domine le processus. L'ordinateur fonctionne fondamentalement à partir d'un circuit d'horloges, avec des intervalles de charges électriques, qui mettent en place les opérations du système. Ces intervalles peuvent être calculés en nanosecondes. Et le passage du temps n'y est pas continu, mais progresse en unités discrètes, c'est-à-dire discontinues. Donc l'ordinateur transforme littéralement des billions de pulsations électroniques en instructions qui manipuleront les données, c'est-à-dire en informations. La très grande vitesse de cette transformation projette l'ordinateur dans un monde temporel qui est hors de l'expérience humaine. (Bolter, 1984, p. 101 et p. 103) L'ordinateur permet de créer la conjonction de pensées et d'événements distants et séparés dans un mode non-linéaire, non-local, et discontinu. (Ascott, 2003, p. 229) Comme nous le rappelle Ascott, il y a plusieurs paradoxes en mécanique quantique qui font, par exemple, qu'un électron d'un atome d'hydrogène, peut être à plus d'un endroit à la fois. Et ceci

est envisageable en dehors de notre notion du temps normal. Les photons n'existent pas dans le temps de notre monde. Ils existent seulement entre la frontière du tangible et du potentiel, du virtuel, où ils occupent les deux places en même temps. Cette dimension a suscité une théorie d'univers parallèles, que Ascott utilise pour définir son troisième « temps » : *Parallel Universes*. (2003, p. 229)

> « *Our perception of space and time is not the frame of reality but an aspect of an individed whole within which an infinity of separate realities, parallel universes, can endlessy be constructed. [...] The models and even the terminology of quantum physics can be put to work in the development of new descriptions of art practice in the telematic environment.* » (2003, p. 224 et p. 229)

Le nouveau paradigme de la science moderne pourrait ainsi devenir peu à peu incontournable, en vue d'une conscience étendue et approfondie dans la recherche de l'art contemporain.

CHAPITRE IV

INTERCONNEXION EN ART ET SCIENCE

IV.1 Science et conscience

La physique quantique a envahi tous les champs des sciences et des techniques et elle a remis en question les concepts traditionnels de la philosophie des sciences, avec les notions de temps, espace, et causalité. Il est ainsi possible de dire que « la pointe extrême de la science rejoint les interrogations de la philosophie, que l'on avait crues abolies par le développement même de la science et le triomphe apparent du matérialisme le plus simple, c'est-à-dire local et déterministe. » (Ortoli, 2004, p. 84) Le principe fondamental de la physique quantique est celui de la superposition des états. Il nous dit qu'un système peut exister dans plusieurs états différents, alors il peut également se trouver dans tous ces états à la fois, comme suspendu entre plusieurs réalités. (Haroche, 2004, p. 27) Cette affirmation impose à l'humain la position paradoxale, celle d'être dans un état de conscience qu'il ne comprend pas entièrement. Il s'agit donc de continuer à réfléchir à la relation entre l'humain et l'univers, sur le plan physique et métaphysique. (Youngblood, 1970, p. 53)

Le travail de l'artiste, dit Youngblood dans *Expanded Cinema*, est identique au travail de l'exploration scientifique. La structure de l'art est paradoxale, explique-t-il, car l'art renvoie à la multiplicité non-convergente de l'essence de la vie, et il fait du paradoxe un langage en lui-même à la poursuite de la découverte de son propre ordre caché. (1970, p. 87) Dans le même ordre d'idées, Ascott affirme qu'un artiste doit se demander comment l'organisme humain réagit à son environnement et quelle est la relation entre la connaissance et la perception. Une réelle compréhension du monde auquel l'humain réagit et avec lequel il échange doit être établi, atteste-t-il. Pour s'orienter pleinement dans le monde moderne, l'artiste devrait sans conteste utiliser la science comme un outil ou une référence. Ascott décrit le travail artistique comme étant le pivot entre deux comportements, celui de l'artiste et celui du spectateur. Essentiellement il serait la matrice, la substance entre ces deux points et n'existerait pas en lui-même ou par lui-même. (2003, p. 100) La nécessité d'une vision totalement différente du monde, suite à l'évolution radicale qui transcende notre compréhension à une vitesse effarante, semble s'imposer. Les découvertes et les publications des nouveaux faits de la nouvelle connaissance équivalent à l'émergence d'une nouvelle mythologie qui fuse ici et là.

> La connaissance ne correspond pas simplement à des faits accumulés, mais elle relie souvent des faits apparemment sans relation et devient ainsi une nouvelle connaissance. [...] La science a pris une deuxième tournure et ces contenus sont maintenant enseignés. Mais les arts et les humanités restent relativement ignorants du besoin de révision de la structure conceptuelle des études peu remodelées depuis l'éducation polie du 18^{ième} siècle. (McHale, 1968)

Avec l'expansion de la science moderne dans plusieurs disciplines spécialisées, des vues énigmatiques du monde ont confronté les notions communes du temps, de l'espace et de la matière. Les artistes-scientistes de la Renaissance avaient participé au déferlement des intérêts scientifiques de leur époque, de la technologie

militaire à la forme de l'univers ; similairement, les surréalistes du début du vingtième siècle ont été les premiers à s'emparer des implications révolutionnaires des théories telles la Relativité et la mécanique quantique. (Wilson, 2002, p. 203) Tout autant aujourd'hui, les nanotechnologies ont des implications pratiques et philosophiques profondes. Les mondes des ordinateurs et de la télécommunication dépendent du comportement de cette micro-matière, et des règles physiques qui gouvernent les fragments électroniques qu'elle a fabriqués. Stephen Wilson déplore pourtant le manque d'intérêt des artistes contemporains en cette matière. Vu l'implication grandissante de la recherche en science physique, ce serait une erreur pour les arts, selon lui, d'ignorer totalement ces mondes. (2002, p. 204) La variété de recherches en science à l'œuvre actuellement est très prolifique. Parallèlement, il est notable de constater le manque d'attention accordée à ces recherches par la communauté artistique, affirme-t-il. (2002, p. 204)

IV.2 Art/science – catégorie

Il y a beaucoup de confusion concernant les modèles de travail en science/technologie, car les approches des artistes sont très variées. Wilson s'applique à dégager ces différences, même si elles sont quelques fois interreliées :

- Pratiques modernistes:

Quelques artistes recherchent les technologies contemporaines pour créer de nouvelles sortes d'images, de sons, d'installations et de performances – par exemple le développement numérique de la photographie, la musique informatique, ou les sculptures contrôlées par micro-processeurs. Ils voient les nouvelles technologies comme des outils qui donnent des façons profondément nouvelles de faire ce que les artistes ont toujours fait historiquement. (Wilson, 2000) Citons en exemple les œuvres multimédias de Robert Lepage telles *Le projet Anderson* (2005) et *Lypsinc*

(2007), et celles de Michel Lemieux, dont *Norman* (2007), *Anima* (2002) et *La Tempête* (2005).

- Pratiques critiques:

Certains artistes croient que la centralisation des sciences et technologies requiert une réponse différente du domaine des arts. De ce point de vue, le rôle prédominant des arts devrait être la déconstruction des schémas culturels d'intégration de la science et des technologies, afin d'en clarifier les significations sous-jacentes ignorées par le fort courant de la vie technologique et commerciale normale. Ces artistes acquièrent des expertises dans le monde technologique qui leur permettent de mieux les comprendre et de les utiliser en les analysant et les subvertissant. Ils recherchent souvent à placer ainsi leur art dans le courant des médias technologiques quotidiens et non dans des emplacements spécialisés. (Wilson, 2000) Citons en exemple les oeuvres suivantes : *Umbrella* (2005) de Johan Brucker-Cohan et Katherine Moriwaki (Dublin); *Vectorial elevation* (1999) de Rafael Lozano-Hemmer (Mexique).

- L'art en tant que recherche :

Certains artistes croient que la plus puissante réponse est de devenir chercheurs eux-mêmes. Ils tentent d'entrer dans le cœur de l'innovation des recherches scientifiques et technologiques avec des projets dont les thèmes sont ignorés par les tendances artistiques dominantes, avec le but de faire partie du jeu de la recherche des entreprises, et d'émettre leurs propres commentaires. (Wilson, 2000) Citons en exemple le travail de Peter Fitzpatrick qui fut en résidence au The Laser Physics Centre à The Australian National University (ANU), pour le projet *SPIN* (2003).[1]

---

[1] « *This centre is using slow light (Zero Light) technology to research the possibilities of Quantum computing. The images presented include abstract light studies and video portraiture captured within the laboratory environment. The idea for the SPIN project came from an earlier piece*

Cependant, le talon d'Achille de ces approches est de savoir comment ces artistes peuvent devenir assez compétents en ces matières. Comment peuvent-ils avoir accès aux outils nécessaires qui peuvent conduirent à de telles recherches ? Comment peuvent-ils intégrer l'art et la perspective de recherche en évitant la séduction économique du monde de la techno-science ? Ces efforts sont pourtant visibles dans des regroupements comme celui d'Arts Catalyst (voir le chapitre V : Exemples). Dans le monde contemporain, les relations qui s'émancipent à des niveaux sans précédent dans le domaine des sciences et des technologies deviennent de plus en plus complexes. Mais les artistes sont beaucoup plus impliqués dans l'utilisation des technologies proprement dites, que dans le domaine scientifique. (Wilson, 2000).

Pour Wilson, le rôle des arts est plus prépondérant en tant que commentaire critique intégrant un haut niveau de connaissance et de participation dans le monde des sciences et technologies. Il suggère aux artistes d'élargir leurs conceptions de la matérialité du contexte des arts. Les artistes devraient, selon lui, devenir curieux à propos de la recherche en science et technologie, et acquérir les habiletés et connaissances qui leur permettront de participer de façon significative dans ces domaines. Les notions conventionnelles de ce qui constitue une éducation artistique doivent donc être élargies, mais les paramètres de l'éducation des sciences et technologies qui sont requises ne sont cependant pas très claires. Est-ce que les

---

titled Newton's Law, which Peter presented in the Zero Light exhibition at the School of Art Gallery at the ANU. [...] *Zero Light technology, the slowing down of the speed of light to trap information, will change the way reality is perceived. NASA is hoping to use the knowledge gained by Zero Light practice to produce warp drives that will assist in achieving a manned spacecraft reaching Mars. Theorists and philosophers that are engaged in this new technology are predicting supercomputers and time travel.* » (http://artfitz.com/, 2003).

artistes peuvent faire cohabiter des méthodologies à la fois objectives et subjectives ? Comment peuvent-ils apprendre suffisamment en s'engageant dans la recherche? Les sceptiques, toujours selon Wilson, ont raison de se demander si la contribution que peuvent apporter les artistes au niveau de la recherche et du développement peut être prise sérieusement. Toutefois, les

> « [a]rtists *can augment the research process in several ways. They can define new kinds of research questions, provide unorthodox interpretations of results, point out missed opportunities for development, explore and articulate wide ranging implications of the research, represent potential user perspectives, and help communicate research findings in effective and provocative ways.* » (Wilson, 1996)

L'art contemporain a souvent inclus des éléments de commentaires, d'ironies et de critiques absents de la recherche scientifique. La recherche opérée par les artistes peut provoquer et déranger le public à travers son pouvoir communicatif et ses points de vue particuliers. Et les artistes peuvent intégrer des siècles d'expériences artistiques dans l'élaboration des technologies actuelles et futures. Ils ont définitivement une approche différente des problèmes de celle des scientifiques et ingénieurs. La recherche interdisciplinaire installe un nouveau modèle artistique ces dernières années, et dégage le rôle critique des artistes et des *designers* dans l'interface humaine de la recherche numérique, observe Steve Wilson. (1996) C'est cette tangente que proposait de prendre la recherche pour la création du [*Le*] *Jardin de Bob et Alice*. Non pas de façon péremptoire et concrètement engagée dans la recherche scientifique, le contexte de travail étant plus limité, mais en ayant cette dernière comme source d'inspiration. L'élaboration d'une structure artistiquement hybride sous le thème de l'interconnexion, thème à la fois très ancien et très actuel, permettait d'actualiser des éléments symboliques surannés de notre culture, dans un cadre alliant le mythe et la technologie. Le mélange des médias, l'alliage du sacré et de la légèreté dans le ton général, et la transgression de certaines conventions

théâtrales, traduisaient le désir de donner une perspective critique au visiteur sur des notions acquises, banalisées ou simplement écartées de notre conscience.

IV.3 Art, science et mystère

La science, dans son organisation de la connaissance, relève davantage du potentiel caché de la nature. Toute science est la recherche de l'unité dans ses aspects cachés. (Brononski, 1965, p. 3) L'art doit avoir le même but, dit encore Youngblood, c'est-à-dire mettre en ordre les faits de l'expérience qui révèlera la relation entre l'homme et son univers environnant, et tout son potentiel caché. (1970, p. 70) Et la théorie quantique sert de cadre essentiel à la compréhension de cet univers, de l'infiniment petit à l'infiniment grand. Mais la physique quantique reste perçue comme étrange. Le principe de superposition des états implique qu'un système physique peut être suspendu entre différentes réalités. Il induit que toute particule microscopique possède un don d'ubiquité. Classiquement, la particule doit être à tout instant en un point précis, alors que, quantitativement, elle peut se trouver suspendue dans une superposition des états correspondant à toutes les positions classiques possibles. D'ambiguïté quantique, la superposition ne subsiste toutefois que tant que l'on ne cherche pas à savoir où est la particule. Sinon, on force la nature à abandonner son étrangeté quantique. La particule apparaît alors bien en un point et en un seul, mais cette apparition ne peut être prévue de façon déterminée, comme en physique classique. (Haroche, 2000, p. 115).

Ascott reconnaît aussi que, dans le monde quantique, c'est le principe de l'indéterminé et de l'incertitude qui tient la barre. Et la réalité est, selon lui, la production de l'observation. « *Our perception of space and time is not the frame of reality but an aspect of an individed whole within which an infinity of separate realities, parallel universes, can endlessy be constructed.* » (2003, p. 224) Les objets

d'étude sont reconnus ainsi comme étant intrinsèquement perméables, indéterminés, incertains, transformables et dépendants de la position, de l'attitude et de l'intention de l'observateur impliqué dans l'étude. Nous devenons par extension des participants au processus créateur de la nature. Pour Ascott, le participant doit être impliqué dans la création de sens et de l'expérience d'une l'œuvre artistique. (2003, p. 227)

IV.4 Environnement, interaction et art

L'opposition entre l'objet et l'observateur a été remplacée par la relation et par l'interconnexion des phénomènes naturels. Le concept classique de la matière est remplacé par le concept plus subtil d'énergie, d'espace-temps, et d'information. L'univers quantique est l'univers d'interconnexion, de non-séparabilité, qui implique une participation du sujet. (Nicolescu, 2002, p. 162) En fait, la nouvelle objectivité doit être reliée à l'interaction sujet-objet, une interaction qui reconnaît le caractère polysystémique de l'univers organisé. Il s'agit d'un univers avec une architecture de systèmes qui s'édifient les uns sur les autres, les uns entre les autres, les uns contre les autres, s'impliquant et s'imbriquant dans un grand jeu d'amas et de fluides. L'être humain fait partie aussi d'un système social au sein d'un écosystème naturel, lequel est au sein d'un système solaire, lequel est au sein d'un système galaxique. L'être humain est constitué de systèmes cellulaires, lesquels sont constitués de systèmes moléculaires, lesquels sont constitués de systèmes atomiques. « Il y a, dans cet enchaînement, chevauchement, enchevêtrement, superposition de systèmes, et dans la nécessaire dépendance des uns par rapport aux autres, [...] un phénomène clé » (Morin, 2008, t.1, p. 145) de l'interconnexion.

Comprendre la fonction de l'art dans la relation entre l'humain et l'environnement est vital. L'humain est conditionné par l'environnement, et l'environnement pour le monde contemporain est aussi caractérisé par les

technologies. Leurs contenus et leurs structures sont d'une importance capitale, du moins aussi sérieuse que les issues politiques, et les artistes eux-mêmes doivent se sentir interpellés, disait déjà Youngblood en 1970. (1970, p. 54). Avec l'apparition des environnements virtuels et des arts interactifs, le centre de gravité se déplace pour devenir un point d'intersection entre le théâtre et le monde, par lequel le spectateur « vit » l'espace, et en éprouve la spécificité dynamique et plastique en devenant lui-même un acteur déterminant. (Norman, 2002, p. 280) Certains artistes de l'interactivité s'inspirent de cette notion de l'intrication entre l'observateur et son objet, qui a une très grande incidence comme prise de conscience en physique quantique. Les créations artistiques en arts médiatiques deviennent ainsi des phénomènes vivants éphémères destinés à stimuler le spectateur, en l'intégrant dans cet espace modelé qui abolit la linéarité de l'oeuvre. (Norman, 2002, p. 279) Les oeuvres intermédiatiques qui intégrent l'interactivité peuvent viser le même but dans une post-stylisation de la réalité, en créant des expériences d'environnement total pour le public. Ces œuvres ne sont ni de la fiction, car elles utilisent des éléments non stylisés de la réalité, ni du documentaire, car elles n'incorporent pas d'explications de cette réalité. La façon d'intégrer la réalité non-stylisée entraînerait une œuvre qui a du style en elle-même. Et surtout, son essence même serait celle de l'expérience. Le sens n'y serait pas communiqué par des idées codées dans un langage littéral ou abstrait, mais en créant une réelle expérience à travers l'utilisation de la technologie audiovisuelle. L'intermédialité se définirait ainsi comme l'utilisation simultanée de médias variés afin de créer une expérience pour le spectateur. (Youngblood, 1970, p. 348)

IV.5 Art, temps et interconnexion

Quand il y a participation du spectateur, il y a coïncidence du temps du faire et du temps du voir. (Couchot, 2007, p. 180) Cela consiste à connecter le présent de

celui qui émet, avec le présent du récepteur. Une résonance temporelle s'établissant ainsi entre le temps vécu de « l'imageur » et le temps vécu par le « regardeur ». C'est la technique qui liera organiquement l'image et le temps, et la technique entraîne un mode de perception indissociable de l'action. (Couchot, p. 2007, p. 30) En effet, toute vision est action et s'inscrit dans une durée, constate Couchot. (2007, p. 110) Le mode de résonance temporelle sera en différé avec la peinture, la photographie et le cinéma, et en simultané, où le temps du faire se combine avec le temps du voir, avec la télévision et les images interactives des ordinateurs. En physique moderne, différents temps peuvent se superposer ainsi, et entrer en coïncidence, par l'intrication de deux objets éloignés l'un de l'autre. Certains modes de calcul de la théorie quantique relativiste de champ font aussi appel au renversement du sens du temps. (Ortoli, 2004, p. 105) Couchot rappelle que le temps réel n'est qu'une impression en arts médiatiques. Il existe toujours un décalage entre les informations qui sont introduites dans la machine par les interfaces d'entrée et la réponse qui apparaît sur les interfaces de sortie. (2007, p. 203)

Une multitude de points de vue peuvent être envisagés par le procédé de l'interface numérique, permettant à différentes couches de temps parallèles d'être créées et manipulées en direct, à l'intérieur d'univers virtuels multiples. Le regard sur le temps à travers l'utilisation des nouvelles technologies en art met en lumière une relation renouvelée qui lie le sujet et l'objet, c'est-à-dire le regardeur/spectateur et l'auteur/initiateur. La perception de l'œuvre qui se définit en tant qu'action, est comprise en termes de durée, et génère une connexion et un impact irréfutable entre soi et l'autre, entre soi et l'environnement observé. Cette incursion dans la problématique temporelle des arts médiatiques s'avère tout à fait instructive pour le thème de l'interconnexion entre individu et environnement, sur lequel repose ce mémoire-création.

CHAPITRE V

ART ET SCIENCE : EXEMPLES

Les quelques exemples artistiques exposés dans ce chapitre ont été choisis pour certains aspects de leur thématique, concept ou technologie en lien avec cette étude.

V.1 **Polieri** Théâtre total

Jacques Polieri est l'illustre metteur en scène et grand scénographe de théâtre qui a fondé le Festival de l'Art d'Avant-garde dans les années 1950 en France. Il créa des lieux scéniques révolutionnaires dont le « théâtre du mouvement total » à l'Exposition de Grenoble en 1968. (Guibert, 2002, p. 1) Il a senti le besoin de détourner le lieu scénique de sa routine et de le faire éclater de l'intérieur par des projections ou des graphismes qui en dénaturaient les limites. Et il finit par créer des lieux de représentations constitués de différents dispositifs d'échafaudage, de plans inclinés et de lumières, pour mettre en scène des mondes autonomes qui sortaient de la linéarité habituelle. Le public était alors mis dans un rapport multidimensionnel de participation visuelle et sonore, en se faisant proposer une autre façon de percevoir la

présence et la puissance des acteurs, et autres figures significatives. Polieri est donc devenu un scénographe-architecte qui modula sa recherche autour du thème du mouvement et de la rotation. (Guibert, 2002, p. 13) La volonté de Polieri est de réunir des artistes de plusieurs disciplines pour créer ses projets. Il s'inspire des arts plastiques qui déplacent le centre de gravité de l'image et du volume pour détruire la contrainte de la perspective et créer un nouvel espace. Et c'est d'espace en mouvement qu'il s'agit dans les créations de Polieri. (Guibert, 2002, p. 26) Avec lui, le concept de scénographie s'élargit et devient écriture et modulation de l'espace. (Guibert, p. 47) Cet espace est

> [...] un espace unifié en rupture avec l'espace divisé, un espace continu offrant un horizon, *une image à 360°*. C'est aussi un espace de synthèse, synthèse systématisée de diagrammes dramatiques [...]. Enfin, l'idée de totalité recouvre une synthèse des sens, une orchestration des arts et des modes d'expression [...] composant une synesthésie, une fusion, en rupture aussi bien avec un espace analytique et spécifié des arts qu'avec un espace de l'assemblage, de la réunion des arts. (Freydefont, 2004, p. 46)

Polieri a imaginé des dispositifs extrêmement complexes entraînant la mobilité de l'aire de jeu et des spectateurs eux-mêmes. Sa conception de la scénographie est englobante, immersive, à la fois centrifuge et centripète. Elle jette le spectateur au cœur de la réalité effective créée par des projections multiples et des sources sonores issues de différents plans, permettant une gestuelle chorégraphique éclatée des acteurs et de l'action. C'est en 1967 avec la création de *Gamme de 7* (vidéo ballet-spectacle écrit et réalisé par Polieri sur une musique du compositeur Yannis Xenakis) que « pour la première fois, on utilisa dans un spectacle des caméras électroniques qui captaient les gestes et mouvements des acteurs-danseurs et les renvoyaient sur l'écran en simultané ou en léger différé. » (Peyret, 2004, p. 31)

Fasciné par l'informatique certes, mais non obsédé par elle, Polieri est un connaisseur averti de tout ce que son temps et l'évolution technologique lui proposent comme moyens nouveaux d'expression. Dans un manifeste de 1995, Polieri imaginait le spectateur « entouré de sons, de lumières, de couleurs, de formes, d'ombres », pouvant percevoir « toutes les multitudes de combinaisons, d'harmonies, de rythmes, de motifs mélodiques », et être sensible « à tous les points, droites, courbes, angles coniques, lignes visuelles, auditives, statiques, qui se dérouleront dans le magnifique et extraordinaire kaléidoscope théâtral. » (Polieri,1958, p. 61)

V.2 **Builder's Association** Temps et média

Pour illustrer ce temps du monde moderne en suspension au-dessus du réel, Builder's Association, une des figures de proue en tant que compagnie de théâtre intermédiatique (Dixon, 2007, p. 74), évoque dans *Jet Lag* (1998) deux histoires vécues. L'une d'elles est celle du subterfuge du navigateur britannique Donald Crowhurst qui, en 1969, fabriqua une vidéo falsifiée de sa course autour du monde, en ne filmant que cette mer infinie qui l'entourait, alors qu'il tournait en rond au même endroit du globe. Le spectacle dévoile la technologie de vidéaste désuète utilisée par Crowhurst, tel un jeu d'enfant qui veut jouer un bon tour. Mais il reste prisonnier des limbes de la simulation. Il devient un héros par le truchement de cette technologie qui s'avère, au final, extrêmement efficace, une technologie qui le propulse au statut de vedette médiatique. Cette médiatisation qui semble grandiose est manipulée pathétiquement avec des ficelles sur la scène, l'acteur étant assis sur un petit banc avec ses accessoires éparpillés autour de lui, comme les jouets d'un enfant solitaire et triste. Il n'y a qu'un petit écran rectangulaire sur lequel est projetée une image de la mer et de l'horizon. Crowhurst voguait réellement sur l'océan quand il s'est filmé avec sa vidéo, mais désorienté, il était perdu dans une spirale immobile où le temps n'existait plus, et qui le ramenait toujours au même endroit, n'ayant plus

pour seul but que de sauver la face. Ce petit écran minuscule qui tanguait mécaniquement derrière lui sur la scène de *Jet Lag* reflétait encore plus fidèlement la réalité de son profond désarroi, et malgré l'illusion parfaite qu'il réussit à créer, c'est la désillusion complète qui le poussa à se jeter dans les bras de cette mer ingrate.

Le jeu dangereux de la compression du temps et de l'espace mène à la mort de façon tragique dans *Jet Lag*. Le spectateur s'identifie directement si ce n'est aux protagonistes sinon à ces situations dans lesquelles le besoin de reconnaissance, la compétition, l'amour filial et l'instinct de maternité trahissent les aspects vulnérables de l'humanité. Ces sentiments s'exacerbent parfois jusqu'à un dépassement irréversible. La transgression des limites personnelles à la fois physiques et mentales, pousse la conscience aux confins de l'entendement en disloquant les repères spatio-temporels, qui nous situent et nous ancrent dans la réalité matérielle. (Dixon, 2007, p. 518-522)

V.3 **La Fura Dels Baus** Corps et projections

La Fura Dels Baus est une compagnie de théâtre espagnole offrant des mises en scène aussi éclatées les unes que les autres depuis le milieu des années 80. Dans *F@ust version 3.0* (1998), des projections de différentes grandeurs d'images vidéo sont projetées à travers l'écran arrière directement sur les acteurs : visages de possédés, hommes en sang, femmes prenant une douche, incendie. Ces séquences sont composées à des vitesses multiples. Les arrêts et ruptures du temps dans l'image sont reliés au temps du rêve de Faust. Le personnage de Marguerite s'apparente au temps déconstruit et surimposé des images, et le monde de l'esprit à celui du temps ralenti. Les corps des performeurs deviennent parfois des écrans, ou c'est leur corps réel qui est projeté, et à d'autres moments l'ombre réelle devient une projection. Cela a donné une des plus importantes recherches de relation corps-écran-projection créées

à cette époque. (La Fura del Baus, 2000) Pour le thème du corps-écran, mentionnons le travail de Rafael Lozano-Hemmer dans l'oeuvre médiatique *Body Movies* qui projette des portraits sur les silhouettes devenues géantes des passants dans la rue, à cause d'un astucieux et puissant dispositif de sources lumineuses de projections. Cela

> « *transforms public space with interactive projections measuring between 400 and 1,800 square metres. Thousands of photographic portraits, previously taken on the streets of the host city, are shown using robotically controlled projectors.* » (Hemmer, 2001).

Quand ce genre de dispositif peut être utilisé à des fins dramatiques, l'impact sur l'imaginaire peut concurrencer les effets grandioses du cinéma. Peut-être même plus profondément, car les participants sont directement impliqués dans l'action ou dans la scénographie.

V.4 *C.A.T.* **Ansuman Biswas** Micro/macro et interconnexion

Arts Catalyst, à Londres, est un regroupement de commissaires qui s'engage dans des expériences artistiques reliées à la science. Le but est d'explorer ces interrelations sous un point de vue social, politique et culturel. Depuis 1993, Arts Catalyst a travaillé nationalement et internationalement à promouvoir la compréhension et la coopération entre les arts et la science. Ils recherchent de nouvelles façons d'intégrer les artistes, les scientifiques et le grand public dans un discours reliant la science et la société. Arts Catalyst a organisé en 1998 un symposium intitulé *Parallel Universes* réunissant des scientifiques, des anthropologistes et des artistes afin de réfléchir sur la relation entre la physique nucléaire et les cosmologies des sociétés traditionnelles. *C.A.T.*, de Ansuman Biswas, était un des projets présentés lors de ce symposium. (Arts Catalyst, 2008)

La performance de Ansuman Biswas, *C.A.T.*, était une expérience/démonstration de l'image du chat de Schrödinger, le fameux paradoxe de la physique quantique. Le travail se voulait une étude comparative entre la méthodologie de la science moderne et une science indienne vieille de 2,500 ans, le Vipassana. Sa performance durait dix jours, au cours desquels l'artiste restait simplement assis dans une chambre avec des témoins lumineux et sonores. Il tentait de maintenir une observation détaillée de tous les phénomènes sensoriels qui advenaient. Son objectif était d'invoquer le symbole d'une science future. Il ne tenait pas, dit-il en introduction à sa performance, que son action soit prise dans le sens littéral de cette science. Il voulait seulement encourager la considération de la conscience individuelle. Ceci en présentant une dramatique et imaginative représentation du fait que nous sommes, tous autant que nous sommes, dans une boîte (comme le chat de Shrödinger) dont les frontières ne sont autres que notre corps et nos sens ! Car nous ne pouvons pas en un sens nous évader de ce système. Les visiteurs, n'ayant rien d'autre pour les distraire durant la performance, ne faisaient face qu'à leurs propres réactions. Ainsi, selon les vœux de Biswas, cela faisait en sorte que l'observateur était aussi l'observé, et proposait une méthode scientifique sans outils, sauf celui, fondamental, de l'habileté de porter attention au continuum psycho-somatique, « en maintenant rigoureusement l'équanimité en face de tous les phénomènes ». (Parallel Universes, 2008)

Le paradoxe soulevé par le chat de Shrödinger confronte le fait que les événements au niveau atomique ne peuvent être exprimés qu'en termes de probabilités, sous le mode de la fonction d'onde. Cependant, nos expériences du monde nous apparaissent au contraire construites de certitudes. Biswas pose la question suivante, dans les textes du site du projet *Parallel Universes* : comment ces deux visions peuvent-elles être véridiques ? Le paradoxe de Schrödinger démontrait que les choses pouvaient se dissoudre dans l'incertitude quantique et supporter cette apparente contradiction, seulement à un certain niveau – un niveau imperceptible à

nos sens ordinaires. Cet état d'incertitude ne démontre pas notre inaptitude à comprendre la nature, mais constitue la nature en elle-même, telle que l'a démontrée la physique quantique. Une nature qui sous-tend le paradoxe. Biswas fait remarquer qu'un *koan*, issu de la tradition hindoue, est également un paradoxe, et constitue en une petite bulle entre la fine membrane du conscient et de l'inconscient. (Parallel Universes, 2008)

Dans notre réalité macroscopique, nous avons de la difficulté à soutenir une vision consciente de ce paradoxe. Dans la réalité quotidienne, constate Biswas, nous vaquons à nos activités dans un état d'hallucination floue, en traitant les chats et les gens comme s'ils étaient aussi éternels que des entités abstraites. Nous avons une vision aléatoire sur ce qu'on ne peut pas voir et sur ce qu'on ne peut pas vraiment connaître. Cela amène une approche pragmatique basée sur le sens commun. Tandis qu'une réflexion plus poussée mène à reconnaître une réalité plus large. Une réalité qui englobe l'état macroscopique et microscopique et qui implique une méta-physique sensible à l'expérience plutôt qu'à la logique quotidienne ou à une simple conceptualisation. « *An experience that can be developed by penetrative insight into the nature of all phenomena from beginning to end. This is a transcendent state, accessible only to the most highly developed consciousness.* » (Parallel Universes, 2008) Mais pour éviter tout danger de dogmatisme ou d'évasives prétentions « nouvel-âgistes », prévient Biswas, il s'agit de trouver un juste milieu entre ces deux attitudes. Ce juste milieu exige tout de même un engagement total requérant toutes les sources du corps et de l'esprit. Cela n'est pas facile non plus, admet-il, car la conviction intellectuelle doit être transformée en un engagement total. Il s'agit donc de réunir la foi et la raison. « *Devotion and discrimination are like the two wings of a bird. Without both working together there is no flight. A science without a proper balance between these two can never get off the ground.* » (Parallel Universes, 2008) Biswas distingue l'importance de l'expérience en la distinguant de la réalité elle-

même, et de la contemplation abstraite de cette même réalité. La compréhension alors atteinte serait beaucoup plus profonde en traversant le champ des sensations en entier.

Le Vipassana regroupe des textes originaires du Nord-Est de l'Inde datant d'il y a vingt-cinq siècles. Ces textes ne réémergèrent qu'à partir de la seconde moitié du vingtième siècle. Une partie du corpus consiste en histoires, discours, règles, instructions didactiques et philosophies, cherchant à décrire un système de pratiques menant à une compréhension des phénomènes physiques et mentaux à tous les niveaux. Il est en outre clair que la motivation qui sous-tend toute cette tradition est la simple nécessité pragmatique, affirme Biswas dans son résumé. Les traités ne s'érigent pas en dogmes religieux, ni en divertissements intellectuels, mais en lois pratiques et universelles. La technique principale constitue en une conscience immédiate non-médiatisée du corps et du mental, en tant qu'une succession de moments qui montent et qui passent. « *The material world appears as a conglomeration of kalapa, the smallest, indivisible, units of matter.* » (Parallel Universes, 2008). Ces unités forment quatre éléments primaires : le *pathavi* (masse, solidité, dureté, souplesse) ; le *vayo* (rigidité, mouvement, pression) ; le *tejo* (chaleur, froid) ; l'*apo* (humidité, cohésion). Ces éléments constituent l'univers et la réalité objectifs. Le flux des phénomènes tel qu'il apparaît à l'observateur est une fonction de cet univers en conjonction avec le mental. Le mental peut être divisé en quatre catégories : perception, sensation, activités volitives, conscience. (Parallel Universes, 2008)

Biswas déplore que, malgré les découvertes révolutionnaires de la science moderne, la pratique même des scientifiques n'ait pas vraiment évolué. La méthode scientifique commune continue de promouvoir l'objectivité au-dessus de tout, en se vouant à décrire la pureté des phénomènes, sans l'intervention de l'observateur, ou tout au plus en intégrant un observateur idéal. Cette prérogative est issue de la

méthode du système clos. Une classe de phénomènes ou un cas particulier y sont donc traités comme s'ils étaient isolés de leur environnement.

V.5 *Turbulent Landscapes*[1] **Ned Kahn** Nature et système

Turbulent Landscapes est une exposition temporaire et mobile du Exploratorium Art and Science Museum, à San Francisco, ayant pour thème le contrepoids de l'ordre et du chaos dans le monde naturel. Cette exposition, créée en 1996, est encore en tournée actuellement dans le monde. Elle comporte des œuvres inspirées des forces naturelles de la nature qui forgent l'univers. La thématique principale est la nature comme processus. Celle-ci étant composée « de plusieurs conditions que nous percevons comme des organismes ou des phénomènes. [...] Un nuage n'est pas juste une chose ». (Exploratorium, 2008) Un nuage est ce qui naît d'un processus de conditions et de forces particulières, explique le site du projet. Les nuages et autres phénomènes naturels ne sont pas que des entités statiques. Ils sont des systèmes dynamiques de relations que nous pouvons décrire comme des schémas. Nous pouvons voir ces schémas dans la nature. « La nature est formée de couches de schémas entrelacés les uns avec les autres, formant des systèmes. » (Exploratorium, 2008) Cette nature apparaît donc en tant que système d'interconnexions complexes.

La thématique de la complexité est devenue accessible et attirante grâce à ce genre de projet, atteste Wilson dans *Information Arts*. Ned Kahn est le créateur principal des œuvres de *Turbulent Landscapes*. Vingt et une de ces sculptures en font partie. Elles explorent des phénomènes tels les vortex de l'eau et de la fumée, les courants du vent, les ondes sillonnées dans le sable, le mouvement ondulatoire des

---

[1] Projet subventionné par la National Science Foundation #9453037 et la Nathan Cummings Foundation, et dont les collaborateurs sont Ned Kahn, Mark McGowan, Melissa Alexander et Jeff Hayward.

fluides à l'intérieur de boyaux, et le magnétisme. (Wilson, 2002, p. 238) La plupart des œuvres de Kahn sont interactives, invitant le spectateur par exemple à allumer un commutateur dans *Aeolian Landscape*, ce qui active un ventilateur qui souffle sur du sable et crée des schémas rappelant ceux du désert. (Wilson, 2002, p. 239) Ned Kahn explique sa fascination de la science et des arts :

> J'ai développé, depuis les quinze dernières années, un corpus de travail inspiré de la physique atmosphérique, de la géologie, de l'astronomie, et du mouvement des fluides. Je m'astreins à créer des œuvres qui donnent la capacité aux observateurs de prendre connaissance et d'interagir avec les processus naturels. Je suis moins intéressé à créer une alternative de la réalité que de capturer tout simplement, à travers mon art, le mystère du monde qui nous entoure.[2] (Wilson, 2002, p. 238)

Melissa Alexander, la coordonnatrice du projet, compare la thématique de l'exposition avec la pièce de théâtre de Tom Stoppard, *Arcadia*, qui met en relief les choses « ordinaires » qui nous entourent et que nous voyons tous les jours :

> Nous tendons à prendre ces choses ordinaires comme garanties : Il y a un nuage, il y a un arbre, le trafic est particulièrement mauvais aujourd'hui. Ils sont seulement des objets et événements quotidiens que côtoyons, remarquons en passant, ou évacuons parce que nous sommes préoccupés de choses plus importantes avec nos vies et notre travail.[3] (Exploratorium, 2008)

---

[2] « *For the last fifteen years, I have developed a body of work inspired by atmospheric physics, geology, astronomy, and fluid motion. I strive to create artworks that enable viewers to observe and interact with natural processes. I am interested in creating an alternative reality than I am in capturing, through my art, the mysteriousness of the world around us.* » (Wilson, 2002, p. 238)

[3] « We may tend to take this ordinary stuff for granted: There is a cloud, that is a tree, the traffic is unusually bad today. They are just everyday objects and events that we bump into, notice casually, or brush off as we concern ourselves with the larger issues of working and living. » (Exploratorium, 2008)

Jim Crutchfield[4], le physicien qui a apporté du soutien au développement au projet de *Turbulent Landscapes*, affirme pour sa part que cette exposition permet de comprendre, en lien avec les récentes innovations scientifiques, l'inhérente complexité de la nature. La question à se poser, dit-il, est la suivante : comment des systèmes complexes peuvent-ils générer de l'ordre ? Il apparaît que ce qui est intriqué et hautement structuré dans la nature émerge d'un jeu délicat d'interconnexion entre l'ordre et le chaos. Toute l'exposition illustre ce phénomène et va à l'encontre de la linéarité de la science classique. Le concept de linéarité est très proche de celui du réductionnisme, qui est une approche de la science, et qui dit qu'un système dans la nature peut être compris en sachant comment fonctionne chacune de ses parties. Mais, pour plusieurs phénomènes, cela ne fonctionne pas. Le système dans sa totalité dépasse l'addition des parties. (Exploratorium, 2008) Cet ordre sous-jacent qui est évoqué ici émerge de l'interconnexion des phénomènes, et incite à porter un regard plus délicat sur les éléments naturels. Un regard scrutateur qui perce la banalité extérieure perceptible.

C'est cette nature complexe des éléments naturels que *Le Jardin de Bob et Alice* tente d'explorer. Les éléments de la nature constituent l'essentiel des projections vidéos qui sont traitées par la pratique du *VJing* (art du vidéo-jockey, à l'instar de celui du disk-jockey), permettant l'amalgame de plusieurs couches dans la même image et évoquant l'interconnexion de ces éléments.

---

[4] « *Jim Crutchfield, [is a] research physicist at University of California Berkeley, and a Research Professor at the Santa Fe Institute. He was a project advisor and visiting scholar supported by the Bernard Osher Foundation during this development of the exhibition.* » (Exploratorium, 2008)

V.6 Rachel Rosenthal Science, métaphore et interconnexion

En 1990, Rachel Rosenthal a créé une performance intitulée *Pangaean Dreams*, qui est une ode à la Terre.

> « *"Pangaean Dreams" is a sound/text/image paean to the Earth. The "dreams" of the title are like shamanic journeying back to the time, 250 million years ago, when the Earth was divided between a huge supercontinent, named Pangaea, and a circumscribing ocean, Panthalessa, which covered almost the entire surface of the planet.* » (Rosenthal,1990)

Pangaean dreams est une pièce multimédia qui relie les transformations géologiques aux possibilités des changements personnels que peut vivre un individu. L'environnement sonore supporte les atmosphères variées du texte avec de la musique acoustique, électronique et des instruments de percussions. Les projections de la vidéo sont composées d'images abstraites de mouvements, d'animaux, de réfugiés de l'Europe Nazie, et d'éruptions volcaniques. L'activité tectonique et l'évolution géologique y sont prises métaphoriquement avec le but de stimuler la conscience de notre comportement, car celui-ci peut avoir une influence néfaste sur le cours de l'évolution. (Wilson, 2002, p. 243) La notion de cette conscience se veut aussi le fil conducteur du parcours rituel proposé aux visiteurs à travers le mythe de la Genèse dans *Le Jardin de Bob et Alice.* La transgression de l'Arbre de la Connaissance par le Serpent y étant interprétée comme le passage obligé vers une conscience évoluée.

V.7 *Interspecies* Relation avec les animaux

Interspecies de la Foundation's Rochelle School de Londres a été présenté en 2009 par Arts Catalyst. C'était un événement de trois jours dont la question était : est-ce que les artistes travaillent avec les animaux en tant qu'égaux ? Il était animé par

Nicolas Primat, Kira O'Reilly, Antony Hall, Ruth Maclennan, Rachel Mayeri, Beatriz Da Costa et Kathy High, qui utilisaient des stratégies artistiques pour stimuler le dialogue sur la relation entre l'humain et les non-humains. Le choix de faire jouer le rôle des animaux aux visiteurs dans *Le Jardin de Bob et Alice* avait aussi comme objectif de questionner notre supériorité face aux animaux telle qu'elle est admise dans la Genèse, et visait à mettre en relief notre connexion avec eux.

V.8 *Art and Science, Sensitive Chaos* Itsuo Sakane

Art and Science, Sensitive Chaos, présenté à la galerie ICC à Tokyo en 1997 et supervisé par l'artiste Itsuo Sakane, comporte des œuvres de Michel Brown, Paul DeMarinis, Ned Kahn, J. Lenzlinger, Paul Matisse, James Ossi, Bill Parker, Chales Ross, Thomas Shannon, Yoko Takahashi et Sally Weber. Le thème réunie les « [...] *natural phenomena that was the origin of both art and science*[?], [...] *a return to innocence, a poignant memory of our unity with all existence*[?] » (Wilson, 2002, p. 258) Pour Sakane, les créations de hautes technologies ultra-modernes peuvent être des œuvres constituées de ce qui a toujours bouleversé l'humanité et excité son sens esthétique et sa curiosité depuis des temps immémoriaux. Il évoque les phénomènes naturels comme l'eau, le sable, et l'air, qui ont aussi fait fleurir la science. Les simples processus de cristallisation, les innombrables vibrations et mouvements qui nous font sentir le rythme de la terre et de l'espace sont l'inspiration de l'événement *Sensitive Chaos*. Sakane affirme que les artistes d'aujourd'hui sentent le mystère des principes cachés qui sous-tendent l'existence autant que les scientifiques et sont devenus capables, grâce aux outils actuels, de l'exprimer afin que cela soit capté par nos cinq sens. Selon lui, la ligne qui sépare l'art et la science disparaît de plus en plus. (Wilson, 2002, p. 258)

V.9 Carolee Schneemann Théâtre kinétique[5] Environnement et conscience

Carolee Schneemann est une artiste pionnière de l'art intermédiatique très active depuis les années 60. Son objectif est de créer « une sphère sensitive » (Youngblood, 1970, p. 369), et, dans une interview accordée à Youngblood, elle décrit son « théâtre kinétique » comme un « *particular development of the Happening, which admits literal dimensionality and varied media in radical juxtaposition.* » (1970, p. 366) Elle traite les images projetées dans ces œuvres de façon à ce qu'elles « *dislocate, disassociate, compound, and engage our senses to allow our senses to expand into primary feelings, as well as the sensitive relatedness among persons and things.* » (1970, p. 366) Avec ces méthodes Carolee Schneemann cherche un environnement immédiat et sensuel dans lequel une transformation de l'espace tactile, plastique et physique peut être réalisée. La nature de cette transformation doit nous exposer et nous libérer du niveau culturel et esthétique conventionnel. (1970, p. 366)

Dans *Night Crawlers*, qu'elle créa à l'exposition internationale de 1967 à Montréal, elle juxtapose la projection d'un film sur le Vietnam avec l'arrivée d'une petite Volkswagen sur scène devant l'écran. La voiture est remplie de caoutchouc mousse. Elle, et un de ses partenaires, performent des acrobaties complexes sur le toit de la voiture, et à l'intérieur une autre performeuse jette tout le caoutchouc dehors. Avant le début de la performance, Schneemann et une autre femme parcourent l'audience, s'adressent aux gens, s'accrochent à leurs épaules et à leurs genoux tout en leur distribuant des bonbons et des gâteaux. Toutes ces actions se veulent intimes et humoristiques en contraste avec les horreurs du film présenté. À la fin, elles invitent les gens au milieu de l'aire de jeu où des effets de son et de lumière les

[5] « *The term kinetic generally indicates motion of material bodies and the forces and energies associated with it.* » (Youngblood,1970, p. 97)

entourent. Il y a du papier que les gens peuvent déchirer. Après hésitation, lorsqu'ils osent arracher quelques morceaux, ils trouvent des messages qui les remercient et les invitent à peindre des cannettes. (Youngblood, 1970, p. 366-368)

Schneemann dit toujours utiliser les projections de film dans ses pièces de théâtre pour créer une performance environnementale qui intensifie l'information donnée, laquelle peut ne se réduire qu'à des informations sensorielles. Elle utilise le film très formellement avec le but de transformer l'espace de présentation. Elle structure son travail et les éléments utilisés sur scène en termes d'espace, de temps et de durée, en fonction d'une juxtaposition à la projection filmique. Dans *Illinois Central* (1968), il y a un environnement médiatique de 360 degrés qui change et se transforme sans arrêt. Il est composé de séquences de film et de diapositives projetées grâce à des projecteurs portables qui peuvent être déplacés dans l'espace. (Youngblood, 1970, p. 368)

Dans le spectacle *Snows* (New York's Angry Arts Festival, 1967) elle utilise un film super8 projeté sur le corps des performeurs qui montre une tempête à NewYork et une voiture parcourant la ville. Les projecteurs sont portés manuellement ou montés sur des montures mobiles. Pour Schneemann, cela n'est pas décoratif, elle utilise le film et la diapositive en tant que métaphores succinctes, selon la thématique, et c'est ce qui compose le niveau de base de son matériau émotif. Cela permet de concrétiser l'action qui est ainsi enveloppée de cette atmosphère. Alors que les mouvements physiques des performeurs peuvent être ambigus et émotionnels, les projections peuvent se prêter à une banale insistance. (Youngblood, 1970, p. 369)

Certains critiques décrivent l'exploration de la conscience ou de la perception sensorielle en art comme une avenue intéressante, mais n'octroyant pas une connaissance réelle du sujet traité. Schneemann ne reconnaît pas cette critique comme valable. « *What I'm going more toward is not merely a sensory or perceptual*

activation of the audience but an actual physical involvement. » (Youngblood, 1970, p. 370) Cet engagement peut transformer le public en performeur lui-même, avec lequel il faut négocier directement. Pour Schneemann, ceux qu'on appelle les acteurs doivent maintenant être des performeurs autant que le public qui doit représenter ce rôle lui-même. Le public doit avoir confiance en la situation pour pouvoir plonger dedans. (Youngblood, 1970, p. 370)

CHAPITRE VI

LE JARDIN DE BOB ET ALICE

> Le monde se trouve dans un état d'éternelle genèse. L'univers quantique nous montre le rôle constructif des contradictoires. Tout se passe comme s'il y avait une interaction mutuelle, une transformation réciproque entre le rationnel et l'irrationnel. (Nicolescu, 2002, p. 172)

Le processus d'élaboration de cette création fut de juxtaposer des notions communes qui peuvent émaner des deux pôles de la spiritualité et de la science, notions mises en opposition par la pensée classique et dualiste. Dans le mythe de création, la complémentarité est productive de vie telle qu'en physique quantique.

VI.1 Sources et processus

VI.1.1 Mythe de création et immersion

Le rituel du mythe réactualise celui-ci par une immersion de l'initié dans la fable proposée. Le mythe de création, commun à toutes les anciennes civilisations, était ainsi renouvelé grâce au rite, par besoin de se réapproprier sa propre existence, et de se remettre en relation avec ce mystère sacré. Le rite recrée la vie comme une boucle infinie, afin de s'approprier cette existence qui nous échappe. L'existence est à

la fois immersion dans un environnement et détachement relatif à l'égard de cet environnement. L'existence c'est la fragilité, mais de cette ouverture peut naître le dynamisme et la possibilité d'organisation. La proposition du mythe de création en tant que structure dramatique invite à une immersion rituelle, fut-elle distanciée, afin de réinvestir la conscience originelle de soi face à soi-même, face à l'autre, face à l'environnement.

> Depuis des temps préhistoriques les humains ont observé les phénomènes de la nature. Ils ont ausculté le ciel et la terre et relevé les fluctuations du vent et de l'eau. L'esprit d'observation est passé de l'ébahissement, à la terreur, et à la réjouissance. L'objectif s'est étendu de la propitiation, à la fascination, à l'exploitation, et au contrôle. (Wilson, 2002, p. 235)

Avec la science classique, le processus d'observation a été divisé en plusieurs domaines telle la religion, la philosophie, l'art, la science et l'ingénierie. Avec l'art, la littérature et la poésie, une vision plus pondérée et interconnectée du paysage reste possible.

VI.1.2 Adaptation

Les utilisations non littérales de thèmes bibliques, à travers cette adaptation libre du Jardin d'Eden, ont pour objectif de mettre en lumière des notions culturelles banalisées et reniées d'un côté, et stigmatisées dans une lecture intégriste de l'autre. Cette interprétation est entrevue d'un point de vue symbolique et archétypal et non dogmatique. Le filtre mythologique permet d'y voir la narration d'un parcours psychique universel commun à tous les mythes de création. La mise en jeu, intégrant la participation ou la présence des visiteurs de façon active, permet de créer un espace à la fois ludique et sacré dans lequel on accepte de croire aux consignes du jeu ou pas, en offrant une opportunité d'expérience réflexive. Les notions de pluriréalité et d'états de probabilité des phénomènes, révélées par la nouvelle physique, pouvaient

être évoquées par ce Paradis édénique, lui-même en suspension entre l'incarnation matérielle et un monde parallèle des possibles.

VI.1.3 Pourquoi la science?

Durant ma scolarité, la détermination de la problématique de mon sujet engagea ma recherche théorique sur les ressort de l'interconnexion, et non sur le mythe ou sur les racines du mythe. Celui-ci demeura toutefois un véhicule artistique pour la création scénique qui s'inspira de la juxtaposition du modèle mythique et scientifique. L'orientation de mon étude a été axée sur une méthodologie scientifique plutôt qu'anthropologique. La Genèse et le mythe de création forgèrent cependant la structure dramatique du scénario. La Genèse permettait de créer une expérience rituelle qui visait à mettre le visiteur en position de réflexion face à lui-même. Quant au thème, à l'étude et aux travaux de scolarité, ils portèrent sur le rapport de notre conscience face aux fondements de notre réalité (environnement, vie, matière et interconnexion) établis par la science moderne.

C'est en voulant préciser l'aspect scientifique de ma recherche sur l'interconnexion que je me suis rendu compte des liens entre la pensée quantique et les propositions de mon projet. Il s'agit, entre autres, de l'utilisation des concepts de complémentarité, d'interconnexion et d'observation dans le paradigme de la science quantique. Les philosophes scientifiques me convainquirent de l'impact important de ces découvertes sur la conscience et la culture. J'abordais évidemment modestement ces questions en tant qu'étudiante-artiste. Au cours de mes travaux, je réalisai aussi la responsabilité qu'ont eu et qu'auront encore certains artistes au cours du dernier siècle et de celui que nous entamons, dans l'élucidation des incidences de la science classique rationaliste, qui génère encore la structure de pensée du monde moderne.

VI.1.4 Où est la science?

J'ai choisi de présenter une installation-performative sur le thème de l'interconnexion sans en dévoiler les références explicites. Dans le communiqué et dans le programme du mémoire-création, il n'y avait qu'une mention indirecte des sources de recherche qui servirent de levier à l'expérimentation. Cette expérience théâtrale interdisciplinaire sur l'interconnexion, dans un environnement médiatique semi-immersif, s'appuyait sur ce que les principes quantiques nous révèlent, mais le choix délibéré était de ne pas créer un documentaire, ni une illustration directe de ces principes. Le cadre universitaire obligeait évidemment à révéler ces sources dans le dépôt de sujet. Toutefois, au niveau de l'expérience théâtrale escomptée, le choix fut de ne pas intellectualiser le propos en présentant ouvertement, par exemple, le traitement de superpositions d'images comme une mise en forme du principe de la superposition d'états de la science moderne. En ce sens, il s'agissait davantage d'une mise en scène, dans le sens théâtral du terme, que d'une installation, tout en admettant l'hybridité de la formule. Une installation purement médiatique aurait probablement abordé les principes quantiques de front. L'impact visé était plus sensoriel, voire émotif, en mettant les visiteurs dans un état plus naïf qu'intellectuel. Le traitement se voulait poétique dans le sens d'une poétique initiatique. Il s'agissait de présenter les éléments par le biais d'un traitement d'images et de sons à l'intérieur d'une trame mythique, reliée à la nature et à la conscience. En ce sens, exposer dans le programme l'appui théorique et scientifique de la recherche aurait expliqué d'avance ce qu'il y avait en fait à sentir et à ressentir en quelque sorte.

L'objectif était de créer une mise en scène à saveur initiatique et rituelle. Le thème de l'interconnexion était centré sur l'expérience des visiteurs. Le concept théâtral et médiatique mettait directement ceux-ci au centre d'un environnement dramatique, donc en interaction concrète avec eux, et les invitait, à un certain niveau, à être aussi des participants plutôt que des simples voyeurs. Le but était de solliciter

plus particulièrement l'affect et les sensations provoqués par les composantes à la fois dramatiques et médiatiques de l'installation multi-écrans. La raison intellectuelle pouvait être sollicitée aussi idéalement, par le désir d'en décoder les symboles. Le laboratoire proposé était une mise en scène hybride construite sous l'égide des principes quantiques sans en faire aucunement l'exposition. Le rôle de l'émotion, de l'intuition et des sensations de l'expérience est de provoquer des commentaires qui succèderont à l'engagement direct ou indirect de la pensée par une proposition mythopoétique de la réalité. (Youngblood, 1970, p. 111)

VI.1.5 Théâtre et expérience

Le médium du théâtre permet de poser en convention différents niveaux de réalité que le spectateur accepte ou pas. Et à l'encontre du théâtre naturaliste et réaliste, ainsi que du cinéma du même genre, l'utilisation précise des éléments scéniques (objets, sons, costumes, évocations textuelles), peut permettre de symboliser des niveaux de réalité complexe ou imaginaire, sans que tout soit déployé matériellement. Il y a une parenté patente entre les codes du rite et ceux de la représentation théâtrale. Le cercle rituel impose une convention qui appelle à la traversée vers l'au-delà, dans un parcours dans lequel la conscience de l'initié va s'engager. Ici, le programme annonçait l'expérience du mythe de création déjà en tant qu'invitation suggestive à entrer dans le jeu. Dès le pas de la porte de la salle, le visiteur est mis en situation afin de capter subitement à la fois son attention et sa personne pour l'inviter immédiatement à un voyage vers un ailleurs imaginaire. Il prend un ascenseur virtuel qui symbolise « la montée au ciel », au même titre que les enfants vont grimper sur une table de cuisine pour signifier qu'ils sont sur le toit d'un édifice à New-York. Le jeu se fait à deux, surtout dans une proposition interactive où le visiteur devient lui-même protagoniste à un certain degré. La porte de la coulisse, par où il entre, devient ainsi la Porte du Paradis. Le dispositif matériel de ce Paradis

était lui-même extrêmement simple et épuré. L'Arbre-sapin pouvait n'être qu'un simple sapin de Noël au mois de juin, au milieu d'une salle presque déserte. La mise en situation suggérait de lui attribuer un statut mythique plus élevé, mettant en relief une symbolisation oubliée qui fait partie de l'historique réelle de cet objet. La mince ligne frontalière sur laquelle s'érigeait cette mise en scène s'incarnait par la dichotomie entre ce regard banalisant et la suggestion symbolique plus profonde proposée.

Le dispositif des projections avait comme fonction d'ouvrir la fenêtre de la conscience à la fois sur les énergies superposées des éléments naturels, et sur des fragments symboliques de la culture. La place des visiteurs occupant l'espace scénique voulait favoriser la sensation de l'interconnexion immersive. L'agent de liaison apporté par l'environnement sonore voulait permettre de lier le lieu réel et le lieu imaginaire. Le thème principal du projet était la relation à l'environnement, celui-ci étant interprété en tant qu'écosystème via l'environnement médiatique, créé par le son et le dispositif multi-écrans. L'installation performative visait à faire vivre une expérience, et non à narrer une fable face à des spectateurs passifs. Une interconnexion entre le lieu de la fable et du mythe et le lieu du théâtre lui-même et de ses murs était insinuée par le parcours déambulatoire, et par la position verticale des visiteurs. Une exposition de photos fut organisée dans le hall, par un photographe ami, sur le thème de l'eau et de ses transformations. Même si cette initiative fut complètement parallèle au projet, et ne pouvait y être intégrée directement, cela apportait une autre couche perméable à la thématique, dans le lieu d'attente des visiteurs. La palette de l'artiste intermédiatique englobe tout le phénomène de la vie sur terre.

> De ce point de vue, il y a une autre facette implicite dans le nouvel âge Romantique. Cette nouvelle conscience ne veut pas se limiter à rêver ses fantaisies, elle veut les vivre. L'enfant de l'âge *Paleocybernétique* pressent

> que sa vie pourrait engendrer un processus de réalités non ordinaires [...]. [...] le développement de tous ces fabuleux logiciels transforment la vie en un processus de mythes générationnels autant pour l'individu que pour le collectif. »[1] (Youngblood, 1970, p. 348-349)

Le procédé dans son ensemble fut limité dans son exutoire par certains éléments qui en diminuaient l'impact. Par exemple, l'idée originale de l'éclatement du cadre des projections dut être abandonnée dès le départ. La grande dimension des cyclos sur trois côtés pouvait amener un certain effet enveloppant, mais le cadre restait omniprésent. Il n'y avait pas assez de distance dans la salle pour éloigner adéquatement les projecteurs, afin d'avoir une mise en scène de la vidéo qui opère davantage sous forme de porte plutôt que de fenêtre. La tentative pour les atténuer par l'éclairage fut avortée.

VI.1.6 Intermédiatique

Le Jardin de Bob et Alice propose un concept artistiquement hybride et se veut une œuvre de théâtre intermédiatique, où la traditionnelle distinction entre la « théâtralité » et ce qui est purement « cinématique » n'a plus à avoir lieu. Même si le théâtre intermédiatique utilise à la fois le théâtre et le cinéma (ou le médiatique sous forme de vidéo et de son), il n'est plus ni un ni l'autre. Et il n'y aura pas non plus nécessairement un pont entre ces médias, mais plutôt une orchestration d'opposés harmonisés en une expérience synesthétique. L'œuvre contiendra des éléments de ces médias, mais ces éléments ne seront pas représentatifs du genre traditionnel respectif

---

[1] « *Implicit in this trend is another facet of the new Romantic Age. The new consciousness doesn't want to dream its fantaisies, it wants to live them. The child of the Paleocybernetic Age intuits that his life could be a process of nonordinary realities [...]. We're developing all these fabulous hardware systems that soon will make life a process of continual mythgeneration for the individual as well as the collective ego.* »(Youngblood, 1970, p.348-349)

de ces médias. (Youngblood, 1970, p. 365) L'art synesthétique incorpore le phénomène de la synergie. La synergie est un système dont les éléments collaborent entre eux en fonction d'un objectif commun, tout en conservant leur autonomie. La synergie artistique

> [...] est possible avec l'absence d'une dépendance *a priori* entre le design conceptuel (c'est-à-dire l'énergie) et ses composantes. [...] Celles-ci sont en opposition harmonisée. En physique, ce principe se nomme le principe de complémentarité : la relation logique entre deux descriptions de concepts ou agencements de concepts qui sont, tout en étant mutuellement exclusifs, néanmoins nécessaires l'un et l'autre pour une connaissance complète du phénomène. (Youngblood, 1970, p. 109)

Le projet *Le Jardin de Bob et Alice* mixe donc le théâtre d'ombre, les projections vidéos avec traitement en temps réel, la danse, une théâtralisation dramatique mettant en scène des personnages et une fable, une aire de jeu et de projections (au centre de laquelle sont invités les visiteurs qui sont parfois interpellés et dont l'image projetée est utilisée en superposition), et une ambiance sonore se voulant immersive. Ce n'était pas vraiment du théâtre, ni de la danse, ni de l'art médiatique dans le sens premier du terme. Elle fut donc caractérisée en tant qu'installation performative intermédiatique.

VI.2 Thèmes constitutifs du scénario et représentations symboliques

VII.2.1 Connaissance

VI.2.1.1 Enfer et purgatoire – Rôle de Marie-Madeleine

J'ai dû évacuer le personnage de Marie-Madeleine comme sujet d'étude à une certaine étape de mon parcours. Ma recherche a pris un tour différent, même si je continuais au fond sur le même thème : le mariage mystique est devenu celui du lien entre l'individu et l'environnement. Marie-Madeleine est demeurée présente en tant que personnage de la passeuse, et de celle qui purifie les âmes avant l'accès à la connaissance. Les personnages de l'Enfer, évocation de la *Divine Comédie*, représentent des états humains infernaux enfermés dans un moment présent éternisant, en butte avec l'obscurité de leur conscience. Si cette expérience était reprise professionnellement, il y aurait une recherche historique à faire afin d'évoquer des personnages représentatifs de certains affects, tels les personnages dantesques tous issus de grandes traditions de la littérature ou de l'histoire.

Dans ce cadre universitaire, très peu de temps a pu être accordé au préambule du scénario, l'Enfer et le Purgatoire, pour permettre de se consacrer sur la partie principale de l'installation performative. Toutefois, cette entrée en matière, tout en étant un simple clin d'oeil à la thématique proposée, invitait immédiatement les visiteurs à entrer et à déambuler dans une zone mythifiée, en les mettant directement en contexte d'expérience, non en tant que spectateur extérieur, mais en tant qu'itinérant inséré dans l'action. Si le choix avait été de ne présenter qu'un texte ou un scénario dramatique en guise de création, le développement de chaque élément aurait été plus approfondi. Cela étant dit, ce préambule, même dans son évidente imperfection, me semblait essentiel dans le sens d'une expérience laboratoire, et non dans celui d'un aboutissement conceptuel.

VI.2.1.2 Mythe et conscience

Le Jardin d'Eden de la Genèse et le mythe de création forgèrent la structure dramatique du scénario. La Genèse permettait de créer une expérience rituelle qui visait à mettre le visiteur en position autoréflexive. Depuis toujours, les humains ont voulu connaître leurs origines, du moins tenter de les expliquer par tous les moyens possibles, en passant de l'intuition aux outils les plus sophistiqués. L'Arbre de la Connaissance représentant ce désir viscéral de connaître, le mythe de création de la Genèse offrait un contexte métaphorique de cette conscience originelle qui met en scène l'être humain face à lui-même et à son environnement. Ce qui stimule la recherche est avant toute chose la curiosité, le besoin de comprendre la nature intime des réels multiples. Toutes les découvertes du siècle dernier ont conduit à la création d'instruments sophistiqués nous permettant d'atteindre beaucoup de connaissances. Ils sont néanmoins utilisés avec l'indifférence blasée qu'apporte l'habitude, sans la conscience de leur fonctionnement qui dépend de phénomènes microscopiques subtils. L'étude de ces phénomènes ne fait pas partie de la culture générale. *Le Jardin de Bob et Alice* interprétait le phénomène de la conscience en le liant, plutôt qu'en l'opposant, au plaisir sensuel. Ce désir est la force qui surpasse l'innocence passive et l'interdit du mythe. Cela évoque la relation essentielle entre l'intelligence naturelle de nos sens et de la profondeur qu'ils peuvent faire acquérir s'ils sont accompagnés de la conscience adéquate.

VI.2.1.3 Serpent

Dans certaines interprétations gnostiques du mythe de la Genèse, le Jésus-Serpent sauve la Sophia (Connaissance, aspect féminin du divin encore présent dans ce christianisme primitif), qui est tombée dans la noirceur et qui est devenue captive

des démons de la matière. Ces derniers lui volent sa lumière. La Chute de la Sophia représente l'incarnation, la matérialisation et la séparation, non dans le sens du Péché, mais dans le sens du passage obligé par la matière et le corporel, par lesquels passe la conscience. L'accès à la conscience mène à la séparation. L'incarnation de l'esprit dans la matière pousse à la densification et à la fragmentation de l'unité. Les complémentaires fusionnés se séparent et sont voués à se désirer, à avoir besoin l'un de l'autre. C'est aussi la conscience qui se sépare de la nature, le sujet qui se sépare de l'objet. C'est la distance de l'objectivation, qui est une étape importante dans l'évolution de la conscience, si l'on n'omet pas de se remémorer nos liens essentiels avec la nature et d'entretenir la mémoire de la création. Le Serpent est donc ici associé à la lumière de la conscience et à sa libération, face à l'emprisonnement de l'innocence ignorante, autant qu'à celui de la vanité usurpatrice qui renie ses origines.

VI.2.1.4 Arbre-sapin

Le personnage de Jésus était intégré dans le mythe gnostique de la Genèse en tant que figure mythique et non en tant que personnage historique. Le Serpent salvateur, associé à Jésus, représente le passage à la conscience et à la connaissance de la réelle identité humaine et permet la reconquête de la Lumière divine. En tant que principe alchimique, la Chute dans la matière devient un passage initiatique obligé. Cette quête transformatrice tend vers l'acquisition de la conscience élevée de notre propre essence en lien avec le divin et l'univers. L'Arbre-sapin illuminé symbolise la fête de Noël et la naissance de Jésus, fête païenne instaurée bien avant le christianisme qui honorait le solstice d'hiver. Cette fête louange la renaissance et le retour de la lumière, et la victoire de la vie sur la mort, dans une acception du cycle incessant de la nature. Jésus, dans la Gnose, est un symbole de cette lumière régénératrice associée à la divinité.

VI.2.2 Nature et Humanité

VI.2.2.1 Les quatre éléments

Ce sont principalement les quatre éléments (eau, air, terre, feu) qui représentent la Nature dans le scénario, et sont établis grâce au dispositif de projections des trois cyclos géants. Au début, le thème de l'air est prééminent (ciel, nuages, oiseaux), ensuite l'élément de l'eau envahit les images, dans le sens du début d'une matérialisation qui introduit aussi l'élément de la terre, déjà représenté par la superposition d'images d'arbres. Le feu interviendra à un moment comme une menace destructrice pour ensuite arriver à être contenu et apprivoisé. Le thème central de l'interconnexion fait en sorte que ces éléments se superposent à des degrés différents et à divers moments de la fable. Le Jardin comme tel est également concrétisé et délimité dans l'aire de jeu par des tournesols en pots. Le tournesol est un symbole solaire, symbole de la force créatrice.

VI.2.2.2 Bob ou le Premier Homme

Bob représente l'être originel, miroir de l'essence de chacun des visiteurs. C'est un enfant innocent, un scout minutieux et obéissant qui s'occupe soigneusement de ses tournesols. Bob accueille les visiteurs-animaux, nouvellement créés, visiblement heureux et surpris d'avoir de la compagnie. Il a toujours été seul jusqu'à maintenant, et Dieu lui octroie la compagnie de ces animaux pour le désennuyer. Il prend ce cadeau en sachant qu'il a le loisir de les nommer et de les dominer. À chacun des visiteurs (les plus réceptifs) Bob attribue un nom d'animal, il lui enseigne même le son qu'il doit faire et qu'il peut reproduire dans le micro que Bob leur tend (micro à main sans fil). Le son des animaux agit sur le paysage projeté, en créant de

petits nuages supplémentaires. Tout dépendant de la réaction et participation des visiteurs, Bob ne s'attarde pas. C'est un grand enfant qui s'amuse.

VI.2.2.3 Principe féminin

La création de la femme dans le mythe évoque le rôle de celle-ci : désennuyer l'homme qui se sentait toujours seul malgré la présence des animaux, selon la Bible. Elle aussi, l'homme pensait devoir la dominer. La direction donnée au jeu des performeurs, dans cet aspect théâtral de l'installation performative, permet de commenter ces notions sans s'attarder, sans lourdeur revendicatrice. Ce brin de dérision invite à porter un regard critique sur ces interprétations judéo-chrétiennes que l'on croit surannées, mais qui pourtant règnent toujours dans le rapport dominateur face à la nature, encore soutenue par la science classique et dualiste.

VI.2.2.4 Bob&Alice – Intrication

Adam et Ève sont intriqués et forment une paire, la paire originelle de vie. Ils sont complémentaires et reliés, et symbolisent les compléments énergétiques du même être androgyne dans la Gnose. En physique, le phénomène d'intrication conduit à l'incapacité de savoir laquelle des particules influe sur l'autre. Celles-ci forment réellement des paires complémentaires. (Klein, 2004, p. 103) Alice et Bob sont les noms attribués au couple utilisé dans les diagrammes explicatifs du principe d'intrication quantique, depuis l'année 2004. Deux équipes de physiciens, autrichiennes et américaines, ont en effet effectué à cette époque des recherches simultanées dans leurs laboratoires, sur l'effet d'intrication et sur la possibilité de téléportation des états quantiques qu'elle permet. Ils prirent l'habitude de dénommer ce couple, dans leurs échanges, par les prénoms Alice et Bob. Toutes les études subséquentes, étudiantes, professionnelles ou vulgarisatrices, empruntent ces noms

depuis, en faisant référence à ces recherches. (Cerf et Gisin, 2007, p.37) Ce couple représente une paire intriquée de particules. Elles sont la manifestation d'un phénomène intrinsèquement quantique connu sous le nom

> d'« intrication », qui n'a pas d'équivalent dans le monde classique. Le physicien américain David Bohm en a donné la version simplifiée suivante : [...] [c]es photons [intriqués] forment alors une paire de particules EPR[2]. Si l'on mesure la polarisation d'un des deux photons à n'importe quel angle, on sait automatiquement, sans avoir à le toucher, comment l'autre photon réagirait à la même mesure. Les positions relatives des deux photons au moment des mesures n'ont aucune importance. Ils peuvent être aux deux extrémités de la galaxie, la théorie quantique nous assure que cela ne change rien au résultat ! (Daninos, 2007)

Donc, les corrélations sont maintenues quelle que soit la distance qui sépare Alice de Bob dans l'espace et dans le temps. « [I]ls peuvent ignorer où ils se trouvent l'un l'autre, ils peuvent être dans le futur ou le passé, ou dans ce que la relativité appelle l'« ailleurs » (séparé[s] de telle sorte qu' aucun signal ne puisse passer de l'un à l'autre). » (Cerf et Gisin, 2007, p.37) Cette interconnexion entre les phénomènes est extrapolée dans l'interprétation du mythe entre le féminin et le masculin, et entre l'individu et son environnement.

VI.2.3 Innocence

VI.2.3.1 Animaux

À la première scène, ce sont les visiteurs eux-mêmes qui incarnent les animaux créés par la force divine de la vie. Ils sont impliqués dans l'action du mythe

[2] Expérience d'Einstein, Podolsky et Rosen concernant l'intrication des particules et dont le résultat a été émis à la fin des années 1920. (Crozon, 2003, p.17)

en étant situés eux aussi au niveau de l'état de l'innocence paradisiaque. Mais la supériorité humaine sur l'état animal dans la Genèse est ici subrepticement détournée par l'attribution de ce rôle à des êtres humains. Cette implication dans l'action dramatique est entrevue comme une variante interactive. Le but n'est pas de mettre les visiteurs en dialogue ouvert avec des animateurs-comédiens, mais d'intégrer le visiteur dans une narration où sa propre conscience est réfléchie.

VI.2.3.2 Danger de la conscience

Au début du mythe, Bob et Alice sont dans l'état de l'enfance et représentent les deux côtés complémentaires de l'être androgyne. Cet être double vit à un niveau de perfection insouciante paradisiaque, mais n'est pas conscient de sa véritable nature. La tentation que subit Alice est la tentation opérée par l'éveil de cette conscience, la tentation de connaître les multiples réels. L'Autorité divine a défendu le fruit de l'Arbre, car il provoquerait la fin de l'innocence, la fin du Paradis insouciant. Mais Alice s'approche d'une pomme interdite, inspirée par le Serpent de la Connaissance. Le premier stade de ce mythe de création représente l'innocence, le stade de l'enfance, l'enfance de la conscience insouciante, dépendante de l'autorité. C'est l'inconscience de sa propre réalité, de sa propre force créatrice. Ce retour à l'origine veut permettre un renouvellement du parcours de la conscience dans un effet de miroir, prenant à témoin le visiteur face à sa propre réalité.

VI.2.4 Interconnexion mort/vie

VI.2.4.1 Déluge

La thématique du déluge est insérée intertextuellement comme symbole de la colère divine, de l'autorité courroucée, faisant référence à l'épisode biblique d'un

autre passage de l'Ancien Testament. Dieu déclenche ce cataclysme suite à la déception causée par la piètre performance humaine sur la terre.

VI.2.4.2 Chaos

Dans le mythe, la Connaissance mène à la matérialisation, à l'incarnation et à la séparation des éléments auparavant intriqués. Bob et Alice se « connaissent », mais sont dorénavant séparés, et ils en souffriront. La matérialisation est aussi le règne de la mortalité, qui fait partie de la loi cyclique de la mort et de la renaissance. Le chaos et la destruction font parties intégrantes du processus de la vie. Le principe entropique est représenté par la rupture entre les images projetées de Bob et Alice. Celles-ci sont superposées en transparence à la coupe d'un arbre millénaire, et à des images abstraites traitées rythmiquement, en évocation au tourbillon insondable de la destruction.

VI.2.4.3 Sacrifice du taureau

Le rite sacrificiel est universel en mythologie. Il a permis aux peuples de cultures différentes de prouver leur allégeance et leur respect face à la puissance de la Nature, divine à leurs yeux. La Chute de la Sophia et la « crucifixion » de l'Esprit de Lumière, qu'incarne Jésus, sont représentées dans *Le Jardin de Bob et Alice* par une projection du sacrifice d'un taureau lors d'une corrida. Ce sport national, qui peut être rejeté en tant que rite culturel sanguinolent et cruel, est encore pratiqué dans certains pays occidentaux. Il a des racines profondes avec le rite sacrificiel, qui permet à la fois de canaliser la violence humaine et d'exorciser la frayeur insondable face à la mort.

VI.3 Intertemporalité et intermédialité

VI.3.1 Temps, visiteurs/participants et interconnexion

Le thème de la temporalité est exploré à travers le choix de certaines séquences projetées qui impliquent les visiteurs eux-mêmes. Même s'il n'était pas possible d'aller aussi loin que désiré dans le rendu, l'intertemporalité, reliée à l'interconnexion, était une des préoccupations principales du scénario. Une capture vidéo des visiteurs s'effectue à cet effet, au moment de leur entrée au Jardin. Cette capture est destinée à être projetée en différé, en vue de créer un léger décalage de la perception, rappelant la non-linéarité temporelle de la physique quantique. La projection d'images d'enfants et de vieillards, en tant que miroirs des visiteurs présents à l'installation, reflète la superposition du passé, du présent et de l'avenir. Cette superposition est évoquée dans la notion de la courbure de l'espace-temps et de la singularité initiale en physique quantique. La singularité initiale représente le moment originel de l'univers qui contient déjà toute l'histoire du monde.[3]

Pour David Bohm, chaque région de l'espace-temps, si petite soit-elle, contiendrait une information sur l'ordre « implié » de l'univers entier. Le temps perd toute signification à l'approche de singularités comme le Big Bang. Une singularité est un point primordial dans lequel se trouve concentrée la totalité de la matière et de l'énergie de l'univers. Le temps et l'espace pourraient être nés d'un état sans temps ni espace. (Berthon, 1997, p. 229) Le choix de mettre en scène le mythe de création biblique, fable de la création du monde, souhaite évoquer ce plan intemporel en suspension du début de l'univers. La notion de décalage de la temporalité, dans la perception quantique, est également suggérée dans l'entrelacement des projections

---

[3] Sur la singularité initiale ou le début de l'univers : Bogdanov, Igor et Grichka.2004. *Avant et après le Big Bang.* Paris : Grasset.

suggérée dans l'entrelacement des projections des visiteurs à travers des images traitées de la nature, ou des images traitées en transparence et superposition évoquant des états de conscience parallèles. L'objectif est d'inviter ainsi les visiteurs à transcender la structure dualiste de l'être, en façonnant une perception qui explore des niveaux pluritemporels, ou la conscience de connexions extracorporelles.

Des enfants, qui ont participé à un tournage préalable dans le dispositif de l'installation, sont projetés sur les cyclos, superposés aux éléments de la nature. Ces enfants-visiteurs reflètent l'enfance et l'innocence des visiteurs adultes, dans un renvoi vers le passé en interconnexion avec leur réalité présente. Ce retour à l'origine vise un renouvellement du parcours de la conscience, dans un effet de miroir prenant à témoin le visiteur dans sa propre « physicalité ». Dans le même ordre d'idées, des viellards-visiteurs filmés à l'avance renvoient aux visiteurs de l'installation leurs propres futurs, leurs propres finitudes. Le chaos, la mort et la décomposition sont un passage obligé avant la réunification avec l'environnement, et font partie du cycle de la vie.

VI.3.2 Écrans de l'espace-temps

La disposition sur trois côtés de trois cyclos géants comme supports de projections vise à créer un environnement semi-immersif, et, malgré la présence du cadrage, la grandeur maximale des images est utilisée dans le même but.

La juxtaposition de différentes temporalités simultanées dans les spectacles de théâtre qui incorporent les arts médiatiques complexifie la perception du temps et de l'espace chez les spectateurs. Elle permet de transcender la convention traditionnelle du théâtre, dans laquelle l'audience accepte de suspendre son incrédulité pour entrer dans la réalité symbolique de l'espace-temps scénique, en amenant les spectateurs vers une expérience extratemporelle. Les écrans scéniques opèrent en tant qu'espace

d'altérité temporelle significative. Le présent de l'expérience scénique, qui a déjà été en fait « répété », est combiné avec l'expérience du passé constituée par les images enregistrées, ces dernières étant présentées comme présentes, créant une relation entre l'inconscient (l'enregistré) et le conscient (présent). Le temps devient ainsi un élément spatial dans un jeu presque mystique qui change le temps en espace. La présence des corps commence alors à devenir suspecte, et la présence de la conscience plus réelle. (Blossom, 1966, p. 69)

La lumière est la première chose que Dieu crée dans le mythe biblique de la création. Et l'étude de la lumière est aussi ce qui a permis de découvrir l'existence des quanta, et le fondement énergétique binaire de tous les corps.[4] L'utilisation d'un environnement de projections, par constitution lumineuse, prenait ainsi un sens plus poussé qu'un simple accès à une technologie actuelle. Malheureusement, le souhait émis lors du dernier laboratoire d'expérimentation du dispositif de ce projet, qui concernait l'élimination ne serait-ce que partielle des lignes définissant le cadrage des images, n'a pu être exaucé. La recherche technique et conceptuelle qui aurait pu entrevoir une façon de l'amoindrir grâce à l'éclairage n'a pas pu s'effectuer. Cela aurait permis d'augmenter la sensation immersive évidemment. Le bas des projections se situait à un mètre du sol, car nous voulions éviter que les ombres des visiteurs et des performeurs n'affectent l'impact des images. Cela au détriment du fait

---

[4] Le point de départ de la saga quantique fut l'étude des interactions entre matière et rayonnement, à la fin du XIXè siècle. (Zeeman et Lorentz). Le vrai coup d'envoi fut l'hypothèse de Max Plank en 1900 qui proposait que l'absorption de lumière par la matière variait par valeurs discrètes, c'est-à-dire discontinues, par quanta, au lieu de façon continue et sans rupture, comme le déterminait la physique classique. La théorie ondulatoire de la lumière avait déjà été établie auparavant suite au travaux de Thomas Young, au début du XIXè siècle, en contradiction avec Newton qui décrivait la lumière comme un flux de corpuscules en ligne droite, donc un flux de matière. C'est l'analyse spectrale par la suite, la nature véritable du spectre de la lumière, qui annula la validité des interprétations du formalisme classique dans ce domaine, et obligea les physiciens à proposer une autre mécanique, la mécanique quantique. (Berthon, 1997, p. 27) Le spectre est la superposition de rayonnements de différentes longueurs d'onde émises par un corps chauffé. (Berthon, 1997, p. 23)

que, lorsqu'elles partaient du sol, l'effet immersif était plus puissant. C'était un compromis difficile.

VI.3.3 Son

Le traitement saccadé et déconstruit du son, à certains endroits, se rapporte en analogie à la discontinuité quantique des phénomènes. Paradoxalement, c'est aussi l'environnement sonore qui crée une fluidité systémique pour tout le déroulement de la fable ritualisée. Les quatre boîtes de son sont juchées au plafond, tout autour de l'aire de jeu, devant les cyclos, afin de créer l'effet immersif le plus possible.

En tant que conceptrice du projet, je me suis octroyée les tâches d'écriture du scénario, de la mise en scène, de la création et de la réalisation des images, du traitement *Vjing* (vidéo jockey) au montage, et de la régie *Vjing* lors des présentations publiques, ainsi que de la direction de production générale. Heureusement, j'ai eu la chance de travailler avec un technicien de son professionnel qui avait envie de faire l'expérience d'une conception sonore pour ce projet. Mais il n'avait que très peu de temps à y consacrer. Le tout s'est joué dans les trois dernières semaines. Personnellement, je n'ai pas pu faire d'étude technique ou théorique particulière sur le son en tant que tel pour ce projet. Mais j'ai accumulé du matériel sonore que j'ai fourni au concepteur. L'environnement sonore faisait partie du concept général, tout en ayant une fonction très importante en tant qu'outil d'interconnexion artistique englobant tout le dispositif. J'ai remis au concepteur des captations de chants de moniales cloîtrées, que j'avais faites lors d'une période antécédente de recherche; de l'ambiance sonore d'une corrida, captée à la même période; et des suggestions de chants grégoriens masculins, etc. Autrement dit, des éléments-clés qui devaient être juxtaposés à des moments spécifiques du scénario. Comme direction, je recommandai l'importance de ne pas opter pour un traitement réaliste, celle d'évoquer plutôt une

pluriréalité intemporelle, ou pluritemporelle, et de ne pas être trop mélodique, mais d'utiliser des fragmentations mélodiques entrecoupées d'interférences, etc. Il s'agissait d'évoquer à la fois l'espace sans espace du mythe, et de transposer sonorement la superposition quantique des phénomènes.

VI.3.4 *VJing*

La pratique du *VJing*, grâce au logiciel *Modul8*, permet la manipulation en direct de la vidéo. Le but de l'installation n'était pas seulement de narrer littéralement un conte biblique, mais de procurer une aventure expérimentale pouvant s'actualiser chez le visiteur/participant, en tentant de percuter ses sens et le sens littéral de sa perception. Par exemple, l'image de l'eau qui déferle était projetée de façon superposée, fragmentée, syncopée, et le rythme en était altéré. Il s'agissait de tendre vers une lecture poétique et mythologique des éléments de la nature dans une composition visuelle frisant l'abstraction. L'expérimentation ici tentée était de provoquer l'inconscient par des sensations qui ne font pas nécessairement appel à l'entendement rationnel.

En physique, la complexité est un indicateur du nombre de couches ordonnées ou du nombre de symétries internes qui sont impliqués dans un processus. Le logiciel *Modul8* permet d'évoquer cette complexité grâce à la superposition dans le traitement des images.

> « Chaque élément individuel est en réalité un des états d'un système qui met en relation plusieurs systèmes à n'importe quel moment donné. [...] Quand nous ne pouvons voir ou comprendre ces processus ou schémas, nous les percevons comme chaotiques ou aléatoires. Les phénomènes naissent suite à un processus conditionnel de forces particulières. Ces conditions sont interconnectées. Ce sont ces interconnexions qui produisent des systèmes. » (Exploratorium, 2008)

Le *VJing* s'avère être un outil théâtralement très efficace (même si le contexte étudiant et maintes contraintes, à des plans variés, empêchaient d'atteindre un niveau professionnel plus approfondi). En effet, cette régie en temps réel de l'enchaînement de séquences pré-montées permet d'être en adéquation avec le vivant des acteurs, des visiteurs, et du rythme particulier de chaque présentation. Cette expérimentation se trouvait en définitive à l'état de prémisse. Une improvisation plus aventurière de traitement en direct des images, et du son de surcroît, pourrait faire naître des compositions vraiment originales et riches de significations, tout en respectant le concept voulu.

VI.3.5 Interactivité

Les visiteurs sont invités à vivre l'expérience du mythe de création en se retrouvant au cœur de l'action. Ils se retrouvent au milieu de cette installation performative et des éléments du dispositif où l'évolution de la conscience est évoquée par un traitement superposant matière, processus énergétiques et la propre réalité du visiteur. Le véritable sujet du mythe de création est la conscience même de celui-ci, invitée à interagir avec le miroir du soi, incarné par Bob et Alice. L'action directe des visiteurs sur l'environnement médiatique s'effectue lors de l'émission de sons dans le micro sans fil que leur tendait Bob. Ces sons faisaient apparaître des nuages supplémentaires dans la scène de création des animaux, et faisaient apparaître des pommes rouges géantes dans la dernière scène.

Toutefois, ces moments privilégiés d'interaction directe entre les visiteurs eux-mêmes et les projections semblent avoir été plus ou moins perçus, même si je n'ai fait aucune véritable enquête. Les performeurs étant très actifs durant ces scènes particulières, les visiteurs semblaient principalement absorbés par l'action des performeurs et non par le traitement visuel provoqué par leur propres sons dans le micro. Pourtant, les projections étaient passablement grandes. J'ai eu l'impression

que les visiteurs n'observaient presque pas les projections quand les performeurs étaient parmi eux ou près de l'Arbre-sapin, alors que ces éléments environnementaux étaient significatifs et devaient amener à la réflexion. Pour permettre aux personnages de Bob et Alice de capter l'attention et l'écoute, les images sur les écrans n'évoluaient que très légèrement pendant les scènes des performeurs. Au point où je me demande si parfois cela a fait en sorte qu'elles n'avaient pas assez d'impact. Dans une autre version, je ferais en sorte que les performeurs soient en interaction directe avec les projections à certains moments pour inviter les visiteurs à conscientiser plus directement leur rapport à cet environnement.

Possibilités :

- Écrans noirs au début, et ce sont les sons d'animaux proférés par les visiteurs qui créent le ciel et la Nature. Ils sont des animaux et des créateurs à la fois.

- Donner la pomme à manger aux visiteurs dès la transgression de l'interdit par Alice et Bob. Cela rendrait ainsi les visiteurs directement complices de l'action, et ils devraient réagir face à la colère divine.

L'approfondissement de ces suggestions demanderait des étapes de travail d'écriture et des remaniements dramaturgiques. L'expérimentation a permis d'observer que la présence des visiteurs au centre du déroulement de l'action devrait produire une tension dramatique réelle, afin d'avoir une incidence plus forte sur son expérience participative. Vouloir trop protéger les visiteurs peut rendre l'action stérile ou trop passive. Il s'agirait plutôt de les mettre devant un choix quant à leur action, un choix déterminant pour leur évolution, etc. Cela était esquissé dans la création des animaux mais pourrait avoir une répercussion plus concrète dans la suite de l'action.

Il est évident que les couches de symbolisation contenues dans cette installation performative ne peuvent absolument pas être décodées d'emblée par les

visiteurs. Certaines symboliques peuvent cependant être signifiantes à différents degrés, et leur traitement non-conventionnel peuvent interroger le sens habituel qui leur est attribué. Les choix artistiques ont occulté peut-être trop la clé de tous ces codes, mais permettaient une mise en jeu dramatique de la création des énergies qui constituent les humains et leur environnement. La fable, quelque peu narrative, n'est pas réaliste et littérale dans son traitement. Le procédé impliquant les visiteurs dans l'aire de jeu tente de déplacer le fil linéaire en fonction d'un retour sur soi réflexif, et vise à empêcher la passivité du voyeur exclu de « l' histoire », qui prend ici la voie de l'expérience. S'il était possible de recréer le projet, il pourrait être intéressant d'opter alors pour une exposition ouverte des thématiques et des sources de recherches, donnant ainsi une dimension analytique avouée au processus mythique et scientifique mis en place.

Ce projet se voulait un laboratoire qui permettait une expérimentation du concept d'interconnexion, se donnant aussi le défi d'intégrer l'outil du *VJing*. Ce travail s'est opéré dans un contexte non professionnel. Les membres de l'équipe étaient principalement des étudiants amateurs ou finissants minimalement impliqués pour certains, question de disponibilité. Je ne peux prétendre ni défendre le fait que ce que j'ai présenté était à l'image d'un art à la hauteur des définitions qu'en donne Gene Youngblood. Cela consistait plutôt en une sincère et réelle expérimentation de ces nouvelles tendances, avec les moyens disponibles. C'est la composition d'ensemble qui évoque les entrelacs de l'interconnexion dans le dispositif semi-immersif de cette installation performative. Compte tenu des circonstances, je suis plutôt heureuse du fait qu'elle se soit tout simplement réalisée. Et comme expérience, cela en fut, sans contredit, toute une.

CONCLUSION

Physique et conscience

Les principes quantiques appuyant ou incorporant la thématique de l'interconnexion ont été exposés dans la première partie de ce texte, tel le principe d'intrication; le principe de complémentarité; celui de la superposition d'états des phénomènes; de l'intertemporalité; et celui qui relie l'observateur et son objet. Le principe de décohérence a aussi été entrevu afin d'expliquer le paradoxe entre les réalités microscopiques et macroscopiques. Cette approche plus pragmatique a permis ensuite de dégager la portée philosophique des découvertes de la physique moderne, en lien avec le thème de l'interconnexion. Pour rejoindre l'expérience de l'interconnexion entre individu et environnement, cette réflexion s'est penchée sur la relation entre l'humain et ce qui l'entoure, le monde naturel immédiat, afin de comprendre où en est la conscience humaine dans son rapport à l'environnement.

Cette appréhension des principes fondamentaux de la physique quantique a entraîné l'interrogation sur la responsabilité des arts face à l'influence de ces nouvelles données scientifiques sur le réel, dans un cadre plus large de questionnement éthique, philosophique et artistique. À la différence de l'industrie qui fabrique des objets, l'action artistique immanente à l'homme informe le sujet lui-même. La physique quantique entraîne l'abolition du carcan matérialiste et soutient l'émergence de nouvelles possibilités philosophiques. Elle initie une interconnexion

entre le savoir et la conscience intégrante des réels multiples. Mais nous n'avons toutefois accès qu'à une « allégorie du réel », non au réel lui-même. (Ortoli, p. 253) Einstein lui-même était conscient du fait que nous n'avons pas une connaissance directe des choses mêmes, mais seulement de nos sensations et de nos actions, quand il défendait une réalité indépendante de l'esprit humain. (Ortoli p. 252) En admettant que nous ayons un réel impact sur notre environnement, ou du moins que nous y soyons indubitablement reliés, comme nous le révèle le monde quantique, nous avons vu qu'il n'est plus présomptueux de prétendre à une grande responsabilité des arts. Surtout lorsqu'il est question de notre rapport à l'environnement naturel, et d'autant plus quant au contenu culturel et éducatif de l'environnement réunissant toutes les technologies de communication.

Mais les arts sont-ils encore trop tranquilles face à toute cette activité intellectuelle ? Les artistes d'aujourd'hui semblent plus préoccupées par d'autres aspects des sciences technologiques. (Wilson, 2002, p. 206-207) Le chapitre sur les exemples artistiques reliés au thème de l'interconnexion a énuméré quelques spectacles, installations ou événements, qui démontrent cette volonté vivifiante de repousser les frontières de l'art et de questionner notre perception du réel. Soit par une intermédialité artistique qui renvoie à un pluriel des possibles en interactions ; soit par des recherches spécifiques sur les relations avec l'environnement et le monde vivant.

Art et environnement

La relation et la transposition de l'environnement naturel avec et par l'environnement médiatique, mis en lumière dans cette étude, sont apparues plus que pertinentes, si l'on se fie à la définition d'Ascott de cette nouvelle Nature de notre monde moderne, la Nature numérique. Le choix de mettre en corrélation les principes et les outils issus de la physique moderne et l'univers mythologique, a été retrouvé

aussi dans certains exemples artistiques évoqués, et dans la réflexion de certains théoriciens cités. Ce nouvel environnement qui est maintenant le nôtre cache bien en définitive des bêtes aussi étranges et menaçantes que les êtres fantastiques dont regorgeait la nature mythique des temps médiévaux. Tous ces virus invisibles, ces atomes, ces protons, ces rayons cosmiques et ces vagues supersoniques peuvent paraître rébarbatifs. En outre, les théoriciens des arts médiatiques et intermédiatiques tels Wilson, Youngblood et Ascott semblent tous s'entendre, comme il a été démontré, sur le rôle éthique et sur l'apport des arts. Ceux-ci qui peuvent servir de guide critique en créant

> [d]es images et symboles qui peuvent réellement domestiquer les nouveaux aspects de la nature qui nous ont été révélés [et qui] seront développés seulement si nous utilisons nos facultés dans une assimilation complète du cerveau scientifique, du cœur du poète et des yeux du peintre. C'est d'une vision intégrante dont nous avons besoin. (Kepes, 1956, p. 19-20)

L'approche du sous-thème de la Totalité, en lien avec l'interconnexion, a rejailli plusieurs fois au cours de cette étude, à l'instar de la pensée de David Bohm et celle d'Edgar Morin. Et la présentation du théâtre intermédiatique nous a fait entrevoir sa capacité à créer un espace unifié en rupture avec l'espace divisé, un espace continu offrant un horizon plus englobant pour les spectateurs. Cette idée de totalité recouvre aussi une synthèse des sens, une orchestration des arts et des modes d'expression « composant une synesthésie, une fusion, en rupture aussi bien avec un espace analytique et spécifié des arts qu'avec un espace de l'assemblage, de la réunion des arts. » (Freydefont, 2004, p. 46) L'importance de la fonction des arts face à cette nouvelle conscience du rôle de l'observateur dans la réalité des phénomènes, a été également soulignée dans cette étude. La place de plus en plus grande prise par l'interactivité dans les œuvres des arts médiatiques, et de plus en plus dans le théâtre intermédiatique, rejoint directement cette thématique. Les réalités découvertes par la physique contemporaine, dans lesquelles la matière et l'énergie peuvent transmuter et

remettre en question le sens commun de la notion de temps et d'espace, ne peuvent plus être occultées. Et l'observateur, l'observation, l'action et le phénomène étant intimement interreliés, comme il a été exposé ici, ils forcent la réévaluation des idées fondamentales concernant l'observation objective.

Science et poésie

Dans un second temps, les choix personnels de la création du *Jardin de Bob et Alice* ont été exposés et développés sommairement, en relation avec la présente thématique. Ce mémoire-création s'est intéressé à l'impact que devrait avoir les nouvelles connaissances sur l'évolution de la conscience et sur la création artistique, notamment intermédiatique. Pour pouvoir parler indirectement du nouveau paradigme véhiculé par la physique quantique, *Le Jardin de Bob et Alice* mettait en scène, de façon décalée, le paradis mythique de la Genèse. Les choix établis pour créer une expérience de l'interconnexion, par l'entremise d'une installation performative, ont été énumérés dans le chapite VI et un rapide retour sur l'événement a été esquissé. La question posée de façon sous-jacente était : comment faire l'expérience des réalités quantiques de l'interconnexion, puisque le monde de l'infiniment petit que nous révèlent ces réalités est inaccessible à notre entendement immédiat? La poésie intermédiatique était une façon d'y répondre.

La poésie et la science ne sont-elles pas d'égales valeurs dans leur production de sens ? Les deux sont des artéfacts de la même technique fondamentale : « art ou science sont aussi immatériel l'un que l'autre. » (Arts catalyst, 2008) Le mot poésie dérive de la racine grecque *poiein*, qui signifie « faire », ou « travailler ». La poésie « agit », et invite aussi l'observateur à être actif, à participer à la création.

> Dans tout *poiein*, il y a, à des degrés divers, une volonté de se faire, un *prattein*: « agir » en ce sens s'applique moins aux actions transitives qu'à

> l'œuvre intime de notre propre genèse, comme si par nos actions, nous avions, selon la parole d'un ancien, à nous façonner d'abord nous-même, à constituer notre personnalité, à sculpter visiblement ou invisiblement notre beauté ou notre laideur, [...]. (Blondel, 1893, p. 55)

Où en est le théâtre intermédiatique maintenant?

Le temps de la scène est maintenant ce temps vivant frictionné avec le temps mécanique. (Picon-Vallin, 2004, p. 35) L'histoire du théâtre est liée à celle des autres arts du spectacle, car ce médium a toujours aimé la mécanique et a toujours été gourmand de machines depuis la première *mékhanè* chez Euripide. Le théâtre s'attire depuis toujours une panoplie de générateurs et médiateurs de présences. (Norman, 2004, p. 89). Les nouveaux procédés mis au point par le numérique et le Web, qui façonnent des créatures à l'image de l'homme à l'aide de signaux codés et qui transforment notre perception spatiotemporelle, doivent tout naturellement rejoindre l'arsenal du théâtre. (Norman, 2004, p. 92) Le 3D et la dynamique des images de synthèse mues par la dynamique de corps réels font converger des axes de recherches anciens, et leurs représentations prolongent « une vieille prédilection propre au théâtre, qui est de jouer de différents registres de présence corporelle ». (Norman, 1997) « Les ombres agissantes obéissantes d'antan sont devenues de véritables partenaires des acteurs humains, voire les protagonistes en puissance de nouvelles dramaturgies. » (Norman, 2004, p. 92)

Est-il possible de créer au théâtre des symboles et des images ayant retrouvé leur force primitive? L'utilisation des nouveaux médias peut être envisagée en ce sens. « Le numérique a le pouvoir d'animer et de dynamiser les formes inertes du passé. » (Kerckhove, 2004, p. 108) Et le temps du théâtre doit « épouse[r] le second temps de la Création, celui de la difficulté et du Double, celui de la matière et de l'épaississement de l'idée », le temps d'où émergent les « conflits que le Cosmos en ébullition nous offre » (Artaud, 1973, p. 61-62) Ce temps fondateur porte la marque

de l'indifférencié originelle, instaure la première coupure et institue les différences. (Vernant, 1971, p. 98) Ainsi, « le théâtre s'immisce à l'intérieur de l'intimité du spectateur, la scène ne se trouvant plus seulement devant l'utilisateur, mais l'englobant dans la réalité virtuelle. » (Kerckhove, 2004, p. 108)

Le temps et les dieux

Le sous-thème de la temporalité a aussi été abordé dans cette recherche sur l'interconnexion. Car les conceptions du temps dans la culture technologique contemporaine remettent en cause le temps linéaire. Ces conceptions renouent ainsi avec le sens pré-médiéval de l'atemporalité mythique, voire sacrée, par une réintroduction du paradigme non linéaire des ordinateurs. Le sens du temps y est renouvelé, et une relation dynamique s'établit entre l'interprétation moderne du temps chronométrique et une ancienne conception cyclique et théocratique. La performance numérique instaure un temps de l'information, un temps médiatisé, universalisé, qui remplace les dieux grâce aux outils de communication, de télécommunications et de transport, outils de la machine du temps. (Agacinski, 2003, p. 46-47) C'est aussi la course en avant, l'accélération rapide qui est incrustée dans l'expérience contemporaine du temps. L'espace-temps est compressé dans les champs économique et social. Cette époque est une époque de simultanéité et de juxtapositions, une époque du près et du loin, du côte à côte, et du dispersé. (Foucault,1997, p. 72) Cette superposition temporelle se retrouve au cœur du mystère quantique qui révolutionne la relation entre le sujet et l'autre. Comme nous le dit Ascott, le présent enveloppe tellement de temps qu'il devient saturé par ces différentes temporalités. Il devient un « présent parfait » où le temps ne bouge plus, mais simplement se dilate. (Levinas, 1991)

L'art et la vie

Le XXIè siècle pourra peut-être permettre aux idées de téléprésence, de connectivité, et d'interaction d'être approfondies. Avec la physique quantique, l'observateur du système est une partie intégrante du système. Et ce principe est applicable au niveau social, culturel et esthétique de l'expérience et de l'interactivité. Il redéfinit notre rapport et notre relation à la nature, et au lieu d'être des voyeurs indépendants ou antagonistes à la nature, nous devenons des participants dans son processus créatif. Il s'agit bien du paradigme connectiviste. (Ascott, 2003, p. 332)

Mais nous n'avons pas appris à contrôler l'environnement que nous avons créé, dénonce pourtant Youngblood. (1970, p. 55) Le contenu de ce qui sert d'émulation pour la jeunesse dans l'univers informatique semble culturellement limité. Les individus restent typiquement inconscients au cours de leur vie de leurs propres habitudes qui leur apparaissent simplement naturelles, mais qui résultent en fait d'un processus d'apprentissage dans lequel ils n'ont pas toujours l'opportunité d'avoir une réponse alternative. (Segall, Campbell et Herskovits, 1966, p. 10) Malgré les découvertes révolutionnaires, nous continuons d'agir selon les vieux préceptes des siècles précédents. (Nicolescu, 2002, p. 157) Les considérations philosophiques des pères fondateurs de la physiques quantiques sont souvent ignorées et occultées. (Nicolescu, 2002, p. 164)

En tant qu'artiste, je crois que la poésie et l'art vivants peuvent nous atteindre profondément, et rejoindre dans leur essence les difficiles préceptes de la science. La poésie et l'art peuvent nous aider à transcender les barrières intellectuelles des nouvelles connaissances qui semblent infranchissables. Carolee Schneemann en interview avec Youngblood :

> Nous allons au théâtre à la recherche de réalités intérieures à cause de l'échec des mythes et des conventions sur lesquels nous pouvions nous appuyer dans la vie de tous les jours. [...] Ce que les gens veulent vraiment est une confirmation tactile, être en contact avec leur physicalité, être capable de communiquer, et de grandir, de toucher l'autre et d'être touché. (Youngblood, 1970 p. 370)[1]

C'est ainsi que l'art peut inviter à une réelle expérience, et que cette expérience peut solliciter à la fois les sens et l'intellect, et faire atteindre parfois, en une fraction de seconde, la connaissance de qui nous sommes, et de ce qui nous relie.

[1] « *We go to the theatre in search of inner realities because of the bankruptcy of the myths and conventions we're used to dealing with in everyday life.What people really want is tactile confirmation, to be in touch with their physicality, to be able to communicate, and to grow, to touch one another and be touched.* » (Youngblood, 1970 p. 370)

APPENDICE A

LE JARDIN DE BOB ET ALICE
SCÉNARIO DE L'INSTALLATION PERFORMATIVE MULTI-ÉCRANS
DE SUZANNE LEMOINE

Ce scénario est l'outil à partir duquel la mise en scène et le montage du matériel audio-visuel se sont édifiés. Les images finales du montage n'y sont pas décrites. La bande sonore finale non plus. Le texte est resté, lui, presque identique.

EXPOSITION

Le Jardin de Bob et Alice invite les visiteurs à vivre une expérience rituelle du mythe de création de la Genèse, mythe de la création de l'univers et de l'humanité, partant du point de vue de l'interconnexion entre individu et environnement. Cette installation performative en environnement immersif fait un léger clin d'œil au voyage initiatique de Dante dans La Divine Comédie *en instaurant le passage en* ***Enfer*** *et au* ***Purgatoire*** *comme préalable au* ***Paradis****. Guidés par des anges-Marie-Madeleine, les visiteurs passent rapidement à travers une dizaine de figurants prisonniers de l'état infernal. Un tableau vivant regroupant des personnages refermés dans leur bulle et accotés sur les parois de la mezzanine, où circulent les*

visiteurs, correspond au premier palier de l'Enfer. Les visiteurs empruntent ensuite un escalier parsemé d'affiches lugubres dégageant une énergie macabre, pour arriver au Purgatoire, où un acte rituel est effectué par les Marie-Madeleine pour les purger, afin qu'ils puissent prendre l'ascenseur céleste qui mène au Paradis.

Les quatre éléments (eau-air-terre-feu) sont un des thèmes principaux des projections de toute l'installation. Toutefois le thème central est l'interconnexion qui fait en sorte que ces éléments se superposent en transparaissant à différents stades du parcours rituel.

Le Serpent *est représenté par une corde lisse qui pend du plafond derrière un des cyclos, en théâtre d'ombre. Un serpent a aussi été pré-filmé en animation 2D, comme une marionnette en théâtre d'ombre. Cette séquence est utilisée dans le montage des images projetées pour représenter aussi le personnage du mythe. Au cours de l'installation, la corde-serpent est chevauchée par les performeurs dans une danse fusionnelle. Dans une interprétation gnostique du mythe de la Genèse, le Jésus-Serpent sauve la Sophia (Connaissance, aspect féminin du divin encore présent dans ce christianisme primitif) qui est tombée dans la noirceur et qui est devenue captive des démons de la matière. Ceux-ci lui volent sa lumière. La Chute de la Sophia représente l'incarnation, la matérialisation et la séparation, non dans le sens du Péché, mais dans le sens du passage obligé de la conscience. L'accès à la conscience mène à la séparation. L'incarnation de l'esprit dans la matière pousse à la densification et à la fragmentation de l'unité. Les complémentaires fusionnés se séparent donc et sont voués à se désirer, à avoir besoin l'un de l'autre. C'est la conscience qui se sépare de la nature, le sujet qui se sépare de l'objet. C'est la distance de l'objectivation, qui est une étape importante dans l'évolution de la conscience humaine, si l'on n'omet pas de se remémorer nos liens essentiels avec la nature. Il s'agit donc ici de la mémoire de la création.*

TABLEAU I
LE PARADIS DE L'INNOCENCE

Prélude Environ 18 min. en tout pour l'Enfer et le Purgatoire. Chaque groupe : Enfer : 2 min., Purgatoire : 5 min., Ascenseur) : 40 se. avec texte de Dieu, Paradis (entrée sonore) : 30 sec.
Entrée des visiteurs

*Du hall d'attente du STAL, les visiteurs sont invités à entrer dans la salle pour un parcours qui les fera passer de l'**Enfer** (palier de la mezzanine et cage d'escalier) parsemé d'une dizaine de figurants, au Purgatoire (couloir des loges) où ils enlèveront leurs chaussures et se feront laver les pieds par trois Marie-Madeleine aux cheveux en bandelettes de serviette, et d'où ils prendront un ascenseur virtuel qui les acheminera devant la Porte du Paradis. Vingt visiteurs seront admis à chaque représentation.*

Marie-Madeleine (Mylène) ouvre la porte du foyer où attendent les visiteurs, elle la referme derrière elle. Le placier aura préparé les sept premières personnes à entrer. Elle invite ce groupe de sept à l'intérieur et referme la porte. Ils entrent brutalement en Enfer. Son d'ambiance évoquant des plaintes d'autres siècles, d'âmes lointaines éplorées. Les visiteurs s'acheminent grâce à leur guide à travers des personnages prisonniers de l'Enfer.

Marie-Madeleine (Mylène) *d'une voix douce, sans sourire mais sans aigreur, lumineuse et calme.*

- Les sept premiers visiteurs sont maintenant invités à entrer. Je vous demanderais le silence s.v.p. , en respect des âmes affligées que vous croiserez. Nous allons en effet traverser un palier de l'Enfer. Ne vous en faites pas, c'est une étape somme toute assez légère avant le Purgatoire, où vous arriverez sans faute, je vous en

fait la promesse. Vous y serez purifiés avant l'entrée au Paradis. Veuillez me suivre. Doucement s.v.p. , un à la suite de l'autre.

Elle ouvre la porte et les fait entrer. Le placier referme la porte. Elle les guide sur la mezzanine, doucement, pour qu'ils puissent observer les personnages le long des murs. Ils arrivent à l'escalier.

Marie-Madeleine (Mylène)

- Je vous demande de garder le silence.

Ils descendent l'escalier, lugubre et tapissé d'affiches délavées et boursoufflées. Ils arrivent au bas de l'escalier.

Marie-Madeleine (Mylène)

- Nous arrivons maintenant au Purgatoire. Restez calmes s.v.p. Vous serez désignés par groupe de deux ou trois, mes comparses et moi s'occuperont de vous.

Les visiteurs passent un rideau de douche et entrent dans le couloir en suivant toujours Marie-Madeleine (Mylène). Les trois Marie-Madeleine prennent chacune deux ou trois personnes. La première à choisir est Stéphanie. Puis Marie-Pier, et Mylène.

Marie-Madeleine (Stéphanie) *plus souriante, avenante.*

- Bienvenue au Purgatoire. Soyez les bienvenus. Bienvenue à tous et à toutes. *(Désignant deux personnes, en prenant soin de choisir les plus jeunes et les plus visiblement dynamiques)*

- Toi et... toi, suivez-moi s.v.p. (*Elle les amène lestement plus loin dans le couloir, sur le dernier banc.)* Venez vous asseoir. *(Ils s'assoient, Marie-Madeleine s'accroupit à leurs pieds).* Je suis ici pour vous aider à vous purifier afin que vous

puissiez atteindre le Paradis libres de tous soucis. Vous devez être pieds nus pour entrer au Paradis, pour ne pas froisser le sol céleste. Puis-je vous demander d'enlever vos chaussures maintenant s.v.p., elles resteront ici sagement sous notre surveillance pendant votre séjour au Paradis. Restez assis, je vais maintenant vous asperger les pieds, n'ayez crainte, je ne vous ferai pas de mal.

Marie-Madeleine asperge les pieds du premier visiteur, et essuie ses pieds grâce à ses cheveux en serviettes. Idem pour le deuxième.

Marie-Madeleine (Stéphanie)

- C'est une très vieille coutume, malheureusement oubliée dans votre monde.
- Maintenant suivez-moi, vous êtes enfin prêts pour monter dans le monte-charge qui vous mènera au huitième ciel. Venez.

Au Purgatoire, un moniteur posé au milieu du corridor fait défiler en boucle une séquence noir&blanc d'une montée dans des marches de ruines de pierres, avec deux chiens jumeaux comme guides.

Marie-Madeleine (Marie-Pier) a désigné deux ou trois autres personnes tout de suite après Marie-Madeleine (Stéphanie), c'est elle qui prendra trois personnes si le groupe est composé de sept personnes, et les amène sur le banc du milieu.

Marie-Madeleine (Marie-Pier) *souriante aussi, peut-être plus gênée, très affable*

- Soyez les bienvenus. J'espère que votre passage ici sera agréable. Toi et… toi, oui, et toi, veuillez me suivre s.v.p.

Marie-Madeleine (Mylène) toujours un peu plus sérieuse, mais non moins lumineuse.

- Et bien vous deux, venez vous asseoir ici s.v.p. C'est moi qui m'occuperai de vous.

Elle les fait asseoir sur le premier banc tout près de l'entrée du Purgatoire. Les trois Marie-Madeleine entretiennent les visiteurs de la même façon lors du retrait des chaussures et du lavage-essuyage de pieds (voir texte de Marie-Madeleine (Stéphanie). Elles entraînent ensuite chacune leur groupe devant la Porte du Paradis pour prendre le monte-charge virtuel. Sauf Marie-Madeleine(Mylène) qui repart immédiatement chercher le deuxième groupe de sept visiteurs dans le foyer en haut pour les faire entrer en Enfer.

Marie-Madeleine *1, 2 et 3, à chacun de leur groupe*

- Maintenant vous êtes enfin prêts pour monter dans le monte-charge qui vous mènera au huitième ciel.

Les Marie-Madeleine 2 et 3 regroupent les sept visiteurs au centre. Mylène et Stéphanie referment les rideaux de douches.

Marie-Madeleine (Stéphanie)

- Nous allons maintenant nous élever à la vitesse de la lumière, restez calmes et attentifs.

Marie-Madeleine (Stéphanie)

- Une fois entrés au Paradis, vous resterez dans les limites du Jardin. Sinon, vous risquez de vous perdre, et vous ne pourrez pas revenir.

Marie-Madeleine (Marie-Pier) active le lecteur CD collé au mur et démarre le son du monte-charge.

Durant l'élévation en monte-charge spirituo-virtuel, ils entendent d'abord une voix déformée, inaudible au début, qui finit par être la prédication divine

interdisant de manger les fruits de l'Arbre Défendu, l'Arbre du Bien et du Mal, l'Arbre de la Connaissance.

Dieu

- Le fruit de l'arbre au milieu du Jardin vous n'en mangerez pas et n'y toucherez pas ou vous mourrez.

Quand le son de l'ascenseur s'arrête, Marie-Pier ouvre la Porte du Paradis.

Marie-Madeleine (Marie-Pier)

- Marchez sur les pierres sidérales, pour ne pas tomber dans le Vide. Par ici, de ce côté ou de ce côté.

*Marie-Madeleine (Marie-Pier) va se placer **devant** le Sapin illuminé comme une hôtesse de l'air. Elle fait les gestes appropriés en désignant un côté du Sapin ou l'autre.*

- Veuillez entrer et vous diriger immédiatement dans le Jardin derrière cet Arbre. Ne vous attardez pas.

Marie-Madeleine (*Mylène et Stéphanie de chaque côté du Sapin au pied du Jardin*).

- Par ici s.v.p., par ici s.v.p.

Les visiteurs entrent au Paradis.

Marie-Madeleine

- Bon séjour au Paradis.

Les M-M ramasse les pierres sidérales et sortent. L'Arbre-sapin illuminé et agrémenté de pommes apparaît dans toute sa splendeur, entouré d'une clôture. Les visiteurs le contourneront guidés par Marie-Madeleine pour aller dans le carré du Jardin (14' X 17'). Un espace sacré et vide entoure le Sapin et tout le Jardin, créant une distance entre les projections sur les cyclos disposés en trapèze et le Jardin, qui est délimité par des tournesols en pots.

TABLEAU I

LE PARADIS DE L'INNOCENCE

Scène 1 2 min. 25 sec. pour 4 animaux. Bob en imitera une douzaine donc : environ 8 minutes

Création des animaux

Sur les trois grands cyclos en trapèze, des projections du ciel traité en *VJing*.

Dans la première scène ce sont les visiteurs eux-mêmes qui vont incarner les animaux créés par la force divine. ***Bob*** *est un* ***scout minutieux*** *qui s'occupe soigneusement de ses tournesols. Bob accueille les* ***visiteurs-animaux*** *nouvellement créés, visiblement heureux et surpris d'avoir de la compagnie. Il a toujours été seul jusqu'à maintenant, et Dieu lui octroie la compagnie de ces animaux pour le désennuyer. C'est un enfant innocent et obéissant qui prend ce cadeau en sachant qu'il a le loisir de les nommer et de les dominer. À chacun des visiteurs (les plus réceptifs)* ***Bob attribue un nom d'animal****, il leur enseigne même le son qu'ils doivent faire et qu'ils peuvent* ***reproduire dans le micro que Bob leur tend*** *(micro à main sans fil). Le son ainsi créé agit sur le paysage projeté. Tout dépendant de la réaction et participation des visiteurs, Bob ne s'attarde pas. C'est un grand enfant qui s'amuse.*

Une caméra capte un grand angle du Jardin et des visiteurs. Quelques plans seront capturés par la régie *VJing* pour une projection en différé des visiteurs dans des scènes subséquentes.

Bob (*voyant arriver les visiteurs)*

- Oooooohhhhh!!!!!
- Des animauuuuux!!! Des animaux! De beaux animaux! Wow!

Une Marie-Madeleine fait entrer les visiteurs dans le Jardin.

Bob - Plein de variétés en plus! C'est excitant!

- Bon, O.K., maintenant il faut que je vous nomme, c'est à moi de vous nommer. Ça va bien aller, j'vais peut-être pas tous vous nommer aujourd'hui, mais je vais commencer tout de suite.

En s'attardant sur un visiteur.

Bob - Toi tu es… Toi tu es…une chèvre!!! (*Il exécute lui-même le mouvement et le son de l'animal et tend un micro qu'il a dans une poche au visiteur).*

- Tiens, c'est à toi de faire le son de chèvre maintenant, c'est ton son à toi!

Bob - Ah toi tu es un… criquet! *(Il fait le criquet et tend le micro*)

- Fais-le son du criquet, allez, c'est tellement une belle chanson.

[Répliques possibles :

Bob - Bon ça va venir plus tard.

- O.K. c'est beau, il faut que je m'occupe des autres.

- Ah! non?! O.K. j'comprends ça la pudeur, je te dirai ton animal en privé une autre fois.]

Bob - O.K. tous les beaux spécimens se regroupent de ce côté-là. Allez! On va faire une belle photo! Attention, à Go faites votre son d'animal : 1-2-3 GO!

- O.K. rapidement on en fait une autre, allez tous de l'autre côté maintenant, allez soyez obéissants, on se tasse par là, à GO, on s'exprime. 1-2….

Bob prend des photos de groupe avec un petit appareil numérique, et en reculant il se heurte à Alice, qui est entrée subrepticement par la fente entre le cyclo-Centre et le cyclo-Cour, et se trouve là près de lui.

TABLEAU I

LE PARADIS DE L'INNOCENCE

Scène 2 2 minutes 20 sec.

Création d'Alice

***Alice est une cheerleader**. Elle est ébahie par la collision avec Bob, mais ébahie d'être elle-même aussi.*

Bob la regarde. Essayant de comprendre quelle sorte d'animal elle peut être.

Bob - Toi tu es… Toi tu es… Tu es qui toi?

Alice hausse les épaules.

Bob - Tu es avec eux?

Alice regarde les visiteurs.

Alice - Non non.

Silence. Ils sont un face à l'autre.

Bob - Tu viens d'où?

Alice désigne le cyclo. Pas certaine d'où elle vient vraiment.

Alice - J'étais là… À côté.

Bob - Où?

Alice - À côté, euh… à côté.

Bob - Où à côté?

Alice *(un peu impatientée)*

- Ben, à côté, à côté de toi.

Bob *(qui fait semblant de comprendre)*

- Ah! *(Petit temps)* Donc, on se… côtoie, on va se côtoyer…

(*cherchant toujours à la définir, elle n'est visiblement pas un animal, alors...)*

- Parce que tu es comme … tu es comme moi?! *(non pas égale, il précise)* Tu es «avec» moi…

Bob *(trouvant enfin le bon rapport)*

- Tu es «à» moi.

Bob - Tu es à moi!

Bob - Ton nom c'est…

À ce moment, soudainement Alice démarre un numéro de cheerleader, en épelant son propre nom.

Bob **- A – L – I. A – L – I - C – E. ALICE!!!**

Elle frousse ses ponpons sur Bob par-ci par-là en tournant autour de lui.

Puis, après plusieurs pirouettes, elle s'arrête bien droite à côté de lui et elle le défigure.

Bob est subjugué. Quel animal!

Bob - Alice!

Alice - Ouais! Et c'est comme tu veux. On fait un duel… Ou un duo!.

Noir. **Cross fade sonore**

TABLEAU I

LE PARADIS DE L'INNOCENCE

Scène 3 56 sec en tout. Visiteurs : 30 sec.

Connexion des visiteurs-animaux avec la nature

Dans les projections de falaises rouges, on voit apparaître doucement de façon fragmentée, les visages des visiteurs captés quelques instants plus tôt. Puis les visiteurs se transforment en flamants roses dans les projections, les animaux du Paradis.

TABLEAU II

LA TENTATION

Scène 1 3 min 15 sec

Première tentation

Projections de flamants roses traités en *VJing*. Le Sapin s'illumine faiblement. C'est le début du jour.

Au début du mythe, Bob et Alice sont dans l'état de l'enfance et représentent les deux côtés complémentaires de l'être androgyne. Cet être-double vit à un niveau de perfection insouciante paradisiaque, mais n'est pas conscient de sa véritable nature. La tentation que subit Alice est la tentation opérée par le réveil de cette conscience. La tentation de connaître la réalité.

L'Autorité divine a défendu le fruit de l'Arbre du Bien et du Mal, car il provoquerait la fin de l'innocence, la fin du Paradis insouciant. Mais Alice s'approche d'une pomme interdite. Bob a peur et a raison. Les deux ont raison.

(Aux performeurs : N'apprenez pas les noms d'animaux dans cette scène, car tout dépendra des visiteurs qu'Alice choisira, et Bob devra nommer l'animal qu'il leur aura attribué dans la scène précédente!)

Alice *(en désignant les visiteurs)*

- Ils nous regardent…

Bob - Ils ne te feront pas de mal si tu es avec moi. Ils sont à moi.

Alice (*amusée*)

- Lui c'est quoi?

Bob *(devant se mémoriser l'animal qu'il a nommé ou en inventer un s'il n'a pas été nommé).*

- Un coq!

Alice - Il a de beaux yeux. On dirait qu'il comprend ce que je dis.

Alice - Pis lui c'est quoi?

Bob - Un ours!

Alice - Il a l'air doux et il sent bon. Est-ce que je peux toucher.

Bob - C'est mieux pas.

Alice - Pis lui c'est quoi?

Bob - Devine?

Alice - Eeeeuuuuh, une chauve-souris.

Bob - Ben non, c'est un hibou!

Alice - Ah! C'est pas juste, je n'étais pas là au début, tu as tout décidé tout seul!

Bob - Lui, devine c'est quoi, c'est facile.

Alice - Eeeeeuh…

Bob - Une chhh… un chhhhh….

Alice - Un cheval?!

Bob - Non! Une chèvre!

Alice *(déçue de perdre)*

- Ah! O.K.

Alice se dirige maintenant vers le Sapin, comme absorbée par une force puissante et mystérieuse.

Pendant qu'Alice regarde le Sapin avec fascination, l'animation du Serpent apparaît/disparaît faiblement en transparence dans les projections, de façon sporadique et traitée en *VJing*.

Bob - Lui c'est le plus facile, c'est évident! Devine!

Alice *(jetant un coup d'œil désintéressé)*

- Euh… J'sais pas.

Bob - Ben oui, un pppppp…

Alice *(sans regarder)*

- Un ppppp…

Bob - Un perroquet!

Alice est fascinée par le Sapin dont les lumières scintillent doucement.

Bob - Tu ne m'écoutes pas!

Bob dit en chuchotant à un visiteur participatif repéré à la première scène de faire son « son » d'animal.

Le visiteur s'exécutant.

Bob *(à Alice)*

- Là c'est facile!

Alice - Mmm mmm. Yé cute.

Alice soulève très lentement la main vers une pomme.

Bob (*se dirigeant rapidement vers elle mu par une urgence grave)*

- Alice, on ne peut pas en manger. Viens.

Alice - Pourquoi? (*Elle retire doucement son bras).*

Bob - Y a plein d'autres sortes qu'on peut manger, c'est pas important.

Alice - Pourquoi?

Bob - On avait du plaisir là, c'était simple. Pourquoi tu veux que ça soit compliqué?

Alice - J'ai envie de savoir. Pas toi? On dirait qu'il me parle…

Bob - Hein? Qui?

Elle resoulève doucement le bras et tend la main mue par une force qu'il l'anime supérieure à elle.

Bob - Heille ne touche pas, tu vas mourir!

Tension extrême entre les deux.

Alice - J'aimerais ça comprendre. Pas toi?

Bob - Alice!

Alice (*combattant avec elle-même*)

- O.K.!!!

Alice qui ne veut pas faire de peine à Bob, revient dans le carré du Jardin et regarde les visiteurs.

Alice - C'est qui l'animal le plus méchant!!?

Elle prend à partie un visiteur et essaie de le provoquer en faisant un son d'oiseau ou d'animal inventé.

Bob et Alice rient. Ils ne s'attardent pas.

Bob - C'est toi la méchante! C'est toi la méchante!

Il s'enfuit en riant par la fente. Alice court derrière lui.

Alice - C'est pas vrai, ce n'est pas moi la méchante!

TABLEAU II

LA TENTATION

Scène 2 45 sec en tout. Enfants : 35 sec

Temps de l'innocence passée

Émergent à travers les flamants roses des visiteurs-enfants pré-filmés qui sont debout dans le Jardin. Faiblement peut s'interposer à travers eux la silhouette adulte des visiteurs de l'installation.

Ces enfants-visiteurs reflètent l'enfance et l'innocence des visiteurs adultes, dans un renvoi vers le passé en interconnexion avec leur réalité présente.

Noir.

TABLEAU II
LA TENTATION

Scène 3 53 sec. Tension : Serpent
Le Désir

La mer se superpose et s'impose de plus en plus dans les projections. L'Ombre pré-filmée du Serpent danse dans la mer et le ciel superposés. Puis la pénombre. Seuls les tournesols et le Sapin sont illuminés. À ce moment le Sapin scintille de tous ces feux comme un panneau réclame. Éclair muet.

Apparition d'Alice comme somnambule devant le Sapin.

Serpent (Voix enregistrée)

- Regarde-moi toi qui m'étudie,
et toi qui m'entends, entend-moi.
Sois alerte. Ne m'ignore pas.
Toi qui me dis la vérité à propos de moi, tu me mens,
et toi qui me mens, dis-moi la vérité.
Considère ma pauvreté et ma valeur.
Ne sois pas arrogante quand je suis jetée sur la terre
et tu me trouveras dans ceux qui sont à venir.

Alice tend une main vers une pomme. Elle la touche. Éclair. Noir.

TABLEAU II

LA TENTATION

Scène 4 1 minute 30.

L'énergie de la Nature et de l'écosystème. Mouvements et connexions.

Projections d'images mélangées de la nature. *VJing* évoquant les virevoltes de l'énergie de l'écosystème et de la matière. Les visiteurs-adultes apparaissent à nouveaux en projections ici et là, fragmentés, insérés à travers tout ce mouvement, à différents degrés de transparence.

TABLEAU III

LA TRANSGRESSION

Scène 1 3 min 55 sec.

Le Serpent ou la Connaissance

L'Ombre réelle du Serpent (corde lisse) apparaît en théâtre d'ombre sur le cyclo-cour. Alice apparaît aussi en ombre, regarde le Serpent. Elle ne porte plus son costume de cheerleader. Elle est dénudée. Elle danse avec le Serpent. Lune : en projection sur le cyclo-jardin, et dans la forme arrondie de l'éclairage du théâtre d'ombre à cour.

Serpent

- Toi qui me renies confesse-toi à moi,
et toi qui se confesses à moi, renie-moi.
Je suis le premier et le dernier.
Je suis l'honoré et le méprisé.
Je suis l'épouse et la vierge.
Je suis la mère et la fille.
La fiancée et le fiancé.
Je suis la mère de mon père.
Il est ma descendance à venir
et de lui je prends mon pouvoir.
Je suis le silence incompréhensible
et une idée qui revient toujours à la mémoire.
Je suis la honte et le courage.
Je suis la force et la peur.

- Je suis compatissante et cruelle.

Pourquoi as-tu détesté mes conseils?

Je suis détestée partout et aimée partout.

Je suis illettrée et tu apprends de toi.

Je suis celui de qui tu te caches et tu m'apparais.

Durant le jour, je suis près de toi, tu es loin,

Et durant le jour, je suis loin, je suis près de toi.

Tu m'honores et me crains.

Presque inaudible.

- Celui qui te façonne à l'extérieur,

te construis à l'intérieur.

Ce que tu vois à l'extérieur, est à l'intérieur de toi.

TABLEAU III

LA TRANSGRESSION

Scène 2 57 SEC

Le Désir de la Connaissance

La mer apparaît sur tous les cyclos. Le Serpent s'efface. Arbres-Serpents (arbres tordus) en superposition. Le visage d'Alice apparaît en transparence. On entend la voix de Bob qui appelle Alice. Sa voix *live accapella* alterne avec sa voix-micro et se superpose à sa voix enregistrée. La voix *live* est celle du scout, celle dans le micro est transformée, celle enregistrée sera traitée avec un bruit de fond, chuchotements, rires étouffés.

TABLEAU III

LA TRANSGRESSION

Scène 3 5 minutes.

L'Alarme

Nuit. Murmures dans la pénombre. Rires étouffés. Comme des enfants qui vont transgresser l'interdit de l'Arbre de Noël et de ses cadeaux, Alice et Bob s'approchent et passent à travers les visiteurs pour s'approcher du Sapin du bout des pieds. Bob suit Alice un peu à contrecoeur, il reste parmi les visiteurs.

Alice tribuche et pouffe de rire.

Bob - Attention tu fais trop de bruit!

Alice - Tout le monde dort.

Bob - Les animaux nous regardent.

Alice - Ils sont innocents. Ils ne feront rien, tu le sais bien.

Bob - Pas sûr…

Alice vient pour prendre une pomme mais se pique à des aiguilles.

Alice - Ouch!

Bob - Chuuuuut!!! Tu vois!

Bob - Moi je retourne me coucher.

Alice - Pissou!

Bob *(offusqué)*

- J'suis pas pissou!

Alice - Ben non, j'le sais, viens!

Bob - Qu'est-ce que tu veux faire?

Alice - Qu'est-ce que tu penses?

Bob - Il ne faut pas toucher à l'Arbre. On a promis.

Alice - Ils ne sauront pas.

Bob - C'est peut-être poison. Ce ne sont pas des fruits comestibles.

Alice - Voyons donc! J'y ai déjà goûté.

Bob - Quoi!!! Quoi? Répète, répète ça!!!

Alice - J'y ai goûté.

Alice cueille une pomme de l'Arbre.

Vacillement dans les projections.

Bob - Alice, tu es folle, c'est dangereux, tu vas mourir!

Alice croque.

Vacillement dans les projections. Des images d'Alice apparaissent dans les projections en flash, en surimpression. Animation du Serpent en projection.

Alice tend la pomme à Bob.

Il croque.

L'alarme de l'incendie déclenche. Les projections disjonctent puis les rapides de la rivière apparaissent et commencent faiblement à déferler sur les écrans, en surimpression. Le déluge menace.

Bob et Alice ont couru derrière le cyclo-centre enlever leurs vêtements pour les prochaines scènes.

Le son de l'eau est en filigrane à ce moment et se fera de plus en plus fort jusqu'à la fin de la scène.

La Voix de Dieu *se fait entendre.*

Voix traitée sonorement et effets de voix qui se répercute sur les projections.

L'alarme s'arrête.

Dieu - Que ce qui se passe-t-il ici?

Bob et Alice sont silencieux derrière le cyclo.

Dieu - Bob? Où es-tu Bob? Bob où es-tu?

Les lumières vacillent. La luminosité des projections de la rivière s'accentue.

Bob *(derrière le cyclo)*

- Je suis ici. Mais... jjj... je suis tout nu. Je ne peux pas... Je suis un peu gêné.

Dieu - Gêné? Pourquoi gêné? Un scout n'est jamais gêné à moins d'avoir mangé le fruit de l'Arbre de la Connaissance! Viens ici Bob! *Temps.*

Bob nu apparaît timidement devant le cyclo en se cachant avec un bout de vêtement.

Dieu - As-tu mangé de ce fruit Bob?

Bob - C'est Alice... C'est Alice qui m'en a donné. Et je l'ai mangé.

Dieu -Alice... Alice, qu'est-ce que tu as fait?

Alice nue pointe le nez en se cachant avec le cyclo.

Alice - Ce n'est pas moi... et bien je veux dire... C'étaient les instructions, j'ai fait ce qu'on m'a dit. On m'a dit de manger une pomme, j'ai mangé une pomme!

Dieu - Les instructions de qui? Vous avez brisé mon commandement! Vous saurez maintenant la différence ente la lumière et l'obscurité! Et ensuite vous serez déçus de l'Arbre de la Connaissance, et vous voudrez manger de l'Arbre de Vie pour devenir immortels! Comme nous! Et vous nous gouvernerez, nous condamnerez, et nous regarderez comme des fous! Qui vous a donné les instructions!?

L'animation du Serpent apparaît en projection. On entend sa voix traitée avec effet déformant. Sa voix est parfois percutée par des interférences.

Serpent

- C'est moi.

Dieu - Qui es-tu!?

Serpent

- Je suis le Père, je suis la Mère, je suis l'Enfant. L'incorruptible et celui qui*(sons inaudibles)*. Je suis venu enseigner qu'est-ce qui est, qu'est-ce qui était, qu'est-ce qui viendra. Je dis que leur substance corporelle est comme la mienne et est

renouvelée jour après jour, heure après heure, moment après moment, par l'action de l'attraction et de la digestion de toutes les parties du corps.

- Rien ne se repose, mais tout tourne et tournoie.

- Autant qu'au ciel et sous le ciel on voit.
Toute chose se meut en haut comme en bas,
Bien qu'elle soit longue ou brève,
Ou pesante ou légère;
Et peut-être tout va t-il du même pas
Et vers le même point.

Tonnerre. Éclairs.

Dieu (*à Bob et Alice*)

- Vous êtes chassés!!! Retournez à la terre d'où vous êtes venus!!!

Coup de tonnerre tonitruant. Tout se déchire dans les projections. L'animation du Serpent en mouvement apparaît en saccadé.

TABLEAU IV
LA SÉPARATION

Scène 1 **40 sec.**

Le Déluge

C'est le Déluge. La rivière se met à déferler à toute allure sur les écrans, le son est fort, beaucoup de basses, des sons d'oiseaux paniqués et les chants de moniales se mêlent. Les visages des visiteurs-adultes sont engloutis dans la rivière. Le visage de Bob apparaît sur le cyclo-jardin, celui d'Alice sur celui de cour. Torrent sonore traité.

TABLEAU IV

LA SÉPARATION

Scène 2 6 minutes 15 secondes.

Le Serpent et le Désir

L'ombre réelle du Serpent (corde lisse) réapparaît en théâtre d'ombre. Les deux corps dénudés de Bob et Alice (vêtement colle-au-corps) avancent de chaque côté vers lui en ombre aussi. Danse-duo avec le Serpent.

TABLEAU IV
LA SÉPARATION

Scène 3 3 min 45 sec.
Le Temps et la Mort – Déconnexion

L'Ombre du Serpent et du duo disparaissent à travers les Arbres-Serpents en projection. Puis l'autoroute apparaît. Les visages de Bob et Alice se séparent pour se retrouver un à Cour, un à Jardin. Ils se perdent dans le chaos. On voit l'image de Bob qui court éperdument. Alice aussi de son côté. Ils tendent leurs bras. En plus gros plan, toujours en transparence, la main de Bob se tend vers le centre, ainsi que celle d'Alice de son côté. Ils essaient de se rejoindre. Les mains apparaissent au centre sans se toucher. Un feu s'allume entre les deux. Les mains disparaissent. Murmures de Bob et Alice dans le micro. Chaos. Les visages des visiteurs-adultes apparaissent en transparence. Puis ils se transforment en vieillards-visiteurs. Les vieillards sont dans le Jardin. Tout s'embrase. Feu de désir. Feu de destruction.

Avec le principe de l'intertemporalité, des vieillards-visiteurs pré-filmés renvoient aux visiteurs de l'installation leurs propres futurs, leurs propres finitudes. Le chaos est un passage obligé avant la réunification, la mort et la décomposition faisant partie du cycle de la vie.

C'est la Corrida. Le taureau est provoqué, la foule s'exclame. On tue le taureau. C'est le sacrifice. Traitement *VJing*. Noir.

TABLEAU V
RECONNEXION

Scène 1 Début juste projections : 10 sec. Et 2min. 30 avec Bob et Alice. 2 min. juste de projections après leur sortie (changement de costumes).
La Temps et la Consommation

Jour. Une rumeur s'élève. On est au marché. Images de fruits géants sur les trois cyclos. Superposition VJing. C'est la procréation, la multiplication. Bob et Alice arrivent par la fente. Alice porte une boîte à bandelettes accrochée à son cou avec des pommes dedans. Bob est à ses côtés, il tient le micro.

Alice porte le plateau en bandoulières. Bob offre des pommes aux visiteurs.

Bob - Écoutez votre Serpent! Mangez une pomme! Mangez et mourez plus tard! Écoutez votre serpent! Mangez les Pommes du délice. N'y voyez pas de malice. Mangez et mourez plus tard! Mangez une pomme! Mangez et mourez plus tard!
Ils offrent des pommes aux visiteurs. Bob les invite à croquer.
Alice - Écoutez votre serpent! Croquez, croquez, vous ne mourez pas…!
Bob tend le micro près de la bouche du croqueur pour capter le son qui interférera sur l'image des projections.

En projection, un ange-payant fait oui de la tête quand une main lui met une pièce de monnaie dans le ventre. Les lumières du Sapin vacillent.

Les performeurs disparaissent.

TABLEAU V

RECONNEXION

Scène 2 1min 30

Le Temps et la Conscience

Sur les cyclos apparaissent des couloirs de cloîtres, avec un feu maîtrisé sur le plancher. Les visiteurs dedans en douce transparence. Faiblement les images de Bob et Alice apparaissent intriquées. Soleil. Serpent.

TABLEAU V
RECONNEXION

Scène 3 45 sec. Sortie des visiteurs
Maîtrise de soi

Éclairs. Une belle lueur émerge derrière le tule (qui cache la régie) pour faire apparaître Bob et Alice de chaque côté de la régie, peints sur la peau par taches, des pieds à la tête (*suits* minimum). Ils sont masqués. Très graves. Flash. Ils disparaissent et l'on entend le feu crépité. Son de tam-tams endiablés.

Les Marie-Madeleine à serviettes ramènent les visiteurs vers la sortie et leur redonnent leurs chaussures.

FIN

LISTE DES RÉFÉRENCES

Agacinski, Sylviane. 2003. *Time Passing*. Tr. du russe par Jody Gladding. New-York : Columbia University Press; cité dans Steve Dixon, 2007, p. 516. Voir Dixon.

Artaud, Antonin. 1973. *Le théâtre et son double*, in *Oeuvres complètes*, t. IV, Paris : Gallimard.

Arts Catalyst. 2009. Commissaires pour des œuvres en arts/sciences. Site visité en 2009. http://www.artscatalyst.org/

_____. 2009. *Interspecies*. Ateliers. Shoreditch (London) : Rochelle School. http://www.artscatalyst.org/

_____. 1998. *Parallel Universes*. Installations. Site visité en 2009. http://www.artscatalyst.org/projects/archive/archive_parallel.html

Ascott, Roy. 2003. Éd. par Shanken Edward A. *Telematic embrace. Visionary thoeries of art, technology, and consciousness*. Berkeley : University of California Press.

Bablet, Denis et Élie Konigson (dir. publ.). 2002 (1995). *L'œuvre d'art totale*. Coll. «Arts du spectacle». Paris : CNRS.

Balian, Roger. 2003. « La Physique quantique à notre échelle ». In *Un siècle de quanta*, sous la dir. de M. Crozon et Y. Sacquin. Les Ulis (France) : EDP Sciences.

Belson, Jordan. 1970. Interview. In *Expanded Cinema*, de Gene Youngblood. p. 157-177. Voir Youngblood.

Bergson, Henri. 1911 (1907). *Creative evolution*. Tr. du français par Arthur Mitchell. New-York : Henry Holt; cité dans Roy Ascott, 2003, p. 27. Voir Ascott.

Berthon, Maurice-Édouard. 1997. *Le Défi quantique. Un siècle de découvertes et de controverses*. Paris : Publication Universitaire.

Bleibtreu, John N. 1969. *The Parable* of *the Beast*. New York: Collier Books ; cité dans Gene Youngblood, 1970, p. 53. Voir Youngblood.

Blondel, M. 1949. *L'Action. Le problème des causes secondes et le pur agir* (1893), vol. 1, Paris : PUF, p. 55. ; cité dans L'Encyclopédie de l'Agora, 2009, http://agora.qc.ca/mot.nsf/Dossiers/Action.

Blossom, Roberts. 1966. «On filmstage» In *TDR : Tulane Drama review* 2, no.1.; cité dans Steve Dixon, 2007, p.525. Voir Dixon.

Bohm, David. 2005 (1980). *La Plénitude de l'univers*. Tr. de l'anglais par Tchlaï Unger. Préf. de Stanislas Grof. Monaco : Éd. du Rocher.

Bolter, Jay David. 1984. *Turing's man : Western Culture in the Computer age*. Chapel Hill : University of North Carolina Press; cité dans Roy Ascott, 2003, p. 229. Voir Ascott.

Bogdanov, Igor et Grichka. 2004. *Avant et après le Big Bang*. Paris : Grasset.

Bois, Éric. 2001. «À propos du temps. Quelques notes suite à l'exposé de Jean Kovalevsky». In *Implications philosophiques de la science contemporaine*, de Bernard d'Espagnat (dir.). Tome 1. Paris : Chaire des sciences morales et politiques.

Bronowski, J. 1965. *Science and Human Values*. New York: Harper & Brothers ; cité dans Gene Youngblood, 1970, p. 70. Voir Youngblood.

Capra, Fritjof. (1975) 1985. *Le Tao de la physique*. Paris : Sand.

Cerf, Nicolas et Nicolas Gisin. 2007. «On a téléporté des atomes». Les Dossiers de la Recherche : Le monde quantique. Les nouvelles frontières de la physique, novembre 2007, no 29, p. 36-44. http://www.larecherche.fr/content/impression/article?id=10426.

Couchot, Edmond. 2007. *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*. Éd. Jacqueline Chambon. Arles : Actes Sud.

Corvin, Michel et Frank Ancel. (dir.pub.). 2004. *Autour de Jacques Polieri : Scénographie et technologie*. Colloque du 21 juin 2002. Paris : Bibliothèque nationale de France.

Crozon, Michel et Yves Sacquin, (éd.). 2003. *Un siècle de quanta*. Les Ulis, France : EDP Sciences.

Daninos, Franck. 2007. «1. «Nous avons inventé la téléportation en un jour !»». Gilles Brassard et Claude Crépeau». In La Recherche/PHYSIQUE, http://www.larecherche.fr/content/actualite/article?id=10423.

Dixon, Steve. 2007. *Digital performance : A history of new media in theater, dance, performance art, and installation.* Cambridge (Massachusetts) : The MIT Press.

Espagnat, Bernard d' (dir.). 2001. *Implications philosophiques de la science contemporaine*, Tome 1. Paris : Chaire des sciences morales et politiques.

Exploratorium. 1996. *Turbulent Landscapes*. Expositions. http://www.santafe.edu/projects/CompMech/papers/TurbLand.html

Freydefont, Marcel. 2004. «La tentation de la sphère au siècle dernier : une vue de l'esprit?». In *Autour de Jacques Polieri*...Voir Corvin et F. Ancel, 2004.

Foucault, Michel. 1997. *Dits et Écrits*. New-York : Vintage; cité dans Steve Dixon, 2007, p. 518. Voir Dixon.

Gribbin, John. 2008. *Le chat de Schrödinger. La physique quantique et le réel.* Monaco : Éditions Alphée – Jean-Paul Bertrand.

Gribbin, John, (dir.). 2002. *La physique quantique. Un guide d'initiation au monde atomique, 2è édition.* Coll. «Focus Sciences». Londres : Pearson Education.

Guibert, Noëlle (dir. pub.) 2002. *Polieri, créateur d'une scénographie moderne.* Paris : Bibliothèque nationale de France.

Haroche, Serge. 2004. *Chaire de physique quantique*. Paris : Collège de France, Fayard.

_____. 2003. «Une exploration au cœur du monde quantique». In *Un siècle de quanta*, p. 113-134. Voir Crozon et Y. Saquin.

Hemmer, Rafael Lozano. 2001. *Body Movies*. Projections intéractives. www.lozanohemmer.com/english/projects/bodymovies.htm

Kepes, Gyorgy. 1956. *New Landscapes in Art and Science*. Chicago: George Theobald ; cité dans Stephen Wilson, 2002, p. 2. Voir Wilson.

Kerckhove, Derrick de. 2004. «L'évolution et la transformation de la *skènè*». Voir Corvin et F. Ancel, 2004.

Klein, Étienne. 2004. *Petit voyage dans le monde des quanta*. Coll. «Champs». Paris : Flammarion.

Kovalevsky, Jean. 2001. «La notion de temps». In *Implications philosophiques de la science contemporaine.*Voir Espagnat, 2001.

La Fura Dels Baus. 2000. «Big Opera Mundi.» Données informatiques. Archives de *Digital Performance*. http://art.ntu.ac.uk/dpa; cité dans Steve Dixon, 2007, p. 524. Voir Dixon.

Lambert, Dominique. 2003. «La réception de la mécanique quantique chez Georges Lemaître». In *Un siècle de quanta*, p. 39-55. Voir Crozon et Y. Sacquin.

Lemaître, Georges. 1997. «L'Expansion de l'univers». In *Revues des Questions Scientifiques*, 138, p. 153-162; cité dans Dominique Lambert, 2003, p. 43. Voir Lambert.

L'Encyclopédie de L'Agora[1] . Site visité en 2009. http://agora.qc.ca/mot.nsf/Dossiers/Action.

Levinas, Emmanuel. 1991. *Le Temps et l'Autre*. Paris : Quadrige/PUF; cité dans Steve Dixon, 2007, p. 518 et 525. Voir Dixon.

McHale, John. 1968. «Information Explosion - Knowledge Implosion». In *Good News,* éd. par Edwin Schlossberg et Lawrence Susskind, New York: Columbia University Press ; cité dans Gene Youngblood, 1970, p. 51 et p. 68. Voir Youngblood.

Morin, Edgar. 2008 (1977). *La Méthode I*. Tome 1, 2, 3. Paris : Seuil.

---

[1] L'Encyclopédie de L'Agora est née en 1998 à l'initiative du philosophe Jacques Dufresne et de Hélène Laberge, acteurs de premier plan dans la vie sociale et intellectuelle du Québec. Elle est la première encyclopédie virtuelle, évolutive et participative en langue française. Le site internet de L'Encyclopédie de L'Agora est recommandé par le site de la *Bibliothèque nationale de France,* par les journaux et magazines étrangers *(Le Monde, Le Figaro, Science et vie, Science et avenir)* et nationaux, *(Le Soleil, Voir, Le Devoir, La Presse, La Tribune* de Sherbrooke).

Nicolescu, Basarab. 2002. *Nous, la particule et le monde.* Coll. «Transdisciplinarité». Monaco : Éd. du Rocher.

Norman, Sally Jane. 2004. «Numérique et art vivant», in *Autour de Jacques Polieri...* Voir Corvin, et F. Ancel.

_____. 2002(1995). «Du «Gesamtkunstwerk» wagnérien aux arts des temps modernes : spectacles multimédias, installations minimalistes». In *L'œuvre d'art totale*, dir. Par Denis Bablet et Élie Konigson. Coll. «Arts du spectacle», Paris : CNRS, p. 279-280.

_____. 1997. «Acteurs de synthèse et théâtres électroniques». In *Le film de théâtre, études et témoignages*, prés. par Béatrice Picon-Vallin, coll. «Arts du spectacle», Paris : CNRS, p. 255-260.

Ortoli, Sven et Jean-Pierre Pharabod. 2004 (1984). *Le cantique des quantiques. Le monde existe-t-il?* Coll. «Poche». Paris : La Découverte.

Peyret, Jean-François. 2004. «Scène éclatée et temps réel». In *Autour de Jacques Polieri...* Voir Corvin et F. Ancel.

Picon-Vallin, Béatrice. 2004. «Jacques Polieri dans l'histoire des arts du spectacle». In *Autour de Jacques Polieri...* Voir Corvin et F. Ancel.

Polieri, Jacques. 1958 (1954). «Le théâtre kaléidoscope». In *Spectacles. 50 ans de recherches*, dir. par Jacques Polieri, no. spécial de *Art et architecture, Aujourd'hui*, no 17, mai, p. 61; cité dans Béatrice Picon-Vallin, p. 42. Voir Picon-Vallin. 2004.

Rosenthal, Rachel. 1990. *Pagaean dreams.* http://w3art.com/rr01/rr01t02.html

Sakane, Itsuo. 1997. *The sensitive Chaos.* Expositions à l'Intercommunication Center. Tokyo : ICC. Site visité en 2009. http://www.ntticc.or.jp/Archive/1997/Chaos/artist.html, ou http://www.iamas.ac.jp/interaction/97/chief_sakane.html

Segal, Marshall H., Donald T. Campbell, et Melville J. Herskovits. 1966. *The Influence of Culture on Visual Perception.* Indianapolis (Ind.) : Bobbs-Merrill, Inc. ; cité dans Gene Youngblood, 1970, p. 55. Voir Youngblood.

Vernant, Jean-Paul. 1971. *Mythe et pensée chez les Grecs I.* Paris : Maspero.

Wilson, Stephen. 2009 (1991). «Technological Research and Development as a Source of Ideas and Inspiration for Artists». In Leonardo, Vol. 24, No. 4, The MIT Press, p. 433-440 ; cité dans http://www.jstor.org/stable/1575521.

Wilson, Stephen. 2002. *Information Arts. Intersections of Art, Science, and technology.* Cambride, Londres : MIT.

_____. 2000. *Myths and Confusions in Thinking about Art/Science/Technology*. Texte présenté au College Art Association Meetings. NYC : Conceptual Information Arts Program, San Francisco State. University. http://userwww.sfsu.edu/~swilson/papers/wilson.caapaper.html

_____. 1996. *Art as research*. Conceptual Information Arts Program, San Francisco State University. http://userwww.sfsu.edu/~swilson/papers/wilson.caapaper.html

Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. Intro. par R. Buckminster Fuller. New York : P. Dutton & Co. Inc.

BIBLIOGRAPHIE

Berque, Augustin. 1997. «Biosphère ou cybermonde». *Les Cahiers de médiologie*, no 3, premier semestre, p. 75-81.

Bergson, Henri. 1982 (1896). *Matière et mémoire : essai sur la relation du corps à l'esprit*. Coll. Quadrige, no.29. Paris : Presses universitaires de France, 280 p.

Bogdanov, Igor et Grichka. 2004. *Avant et après le Big Bang*. Paris : Grasset.

Bohm, David et B. Hiley. 1975. «La compréhension intuitive de la non-localisation telle qu'elle est impliquée par la théorie quantique» («On the intuitive Understanding of non locality as implied by Quantum Theory»). In *Foundations of Physics*, vol.V.

Bohr, Niels. 1991 (1958). *Physique atomique et connaissance humaine*. Trad. de l'anglais par Edmond Bauer et Roland Omnès, revue par Catherine Chevally. Éd. Ctherine Chevally. Paris : Gallimard.

Campbell , Jim, Jane Veeder, Benjamin Weil, Julia Scher et Simon Penny. 1996. *Technology in the 1990's : The Human/machine Interface*. Symposuim. New-York : MOMA. http://www.adaweb.com/context/events/moma/bbs4/

Couchot, Edmond et Norbert Hillaire. 2003. *L'Art du numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris : Flammarion, 260 p.

De Rosnay, Joël. 1995. *L'homme symbiotique*. Paris : Seuil.

E.A.T. (Experiments in Art and Technology). 2003. «9 Evenings : Theatre and Engineering». Event Programm, October 1966. In *The New Media Reader*, éd. par Noah Wardrip-Fruin et Nick Montfort. Cambridge (Mass.) : MIT Press.

Einstein, Albert. 1990. *Œuvres d'Einstein/Conceptions Scientifiques*. 1919 : «Qu'est-ce que la théorie de la relativité», 1936 : «Physique et Réalité», 1940 : «Fondements de la physique théorique 1946a : E=Mc2», 1946b : «Une démonstration élémentaire de l'équivalence de la masse et de l'énergie»,

1949 : «La théorie de la Relativité», 1950 : «Sur la théorie de la gravitation généralisée». Coll.«Champs». Paris : Flammarion.

Fortin, Robin. 2005. *Comprendre la complexité : introduction à la méthode d'Edgar Morin.* 2è éd., nouvelle préf. d'Edgar Morin. Coll. «Sociologie contemporaine». Sainte-Foy : Presses de l'Université de Laval; Paris : L'Harmattan, 265 p.

Gamov, George. 1968. *Trente année qui ébranlèrent la physique : histoire de la théorie quantique.* Trad. de l'anglais par Geneviève Gueron. Paris : Dunod, 193 p.

Garelli, Jacques. 1982. *Artaud et la question du lieu : Essai sur le théâtre et la poésie d'Artaud.* Paris : Librairie José Corti.

Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art From Illusion to immersion.* Éd. de 2001, Berlin : Reimer. Tr. de l'allemand en anglais par Gloria Custance. Cambridge : The MIT Press.

Hassan, Ihab. 1977. «Prometheus as Performer : Towards a Posthumanist Culture?». In *Performance in Postmodern Culture.* Éd. par Michael Benamou et Charles Caramello. Madison (Wis.) : Coda Press.

Hayles, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman : Virtuel Bodies in Cybernetics, Litterature, and Informatics.* Chicago : University of Chicago Press.

Hutchinson, William. 1992. «Technology, Community and the Self», thèse de doctorat. Montréal : McGill University.

Kirby, Michael. 1971. *Futurist Performance.* New-York : PAJ Publications.

_____. 1966. «The Uses of film in the New Theatre». In *TDR :Tulane Drama Review* 11, no.1.

Lercher, Anne-Marie. 2002. «Jean Lambert-Wild : la scénographie high tech». *L'œil*, n°533, février, p. 56-59.

Lesage, Marie-Christine. 1999. «Installations scéniques. Le cas du Théâtre UBU et du collectif Recto-Verso». *L'Annuaire théâtral*, n° 26, automne, p. 30-43.

Lessard, Bruno. 2004. «Interface, corporéité et intermédialité : Sonate de Graham Weinbren». *Parachute*, n°113, janvier-février, mars, p. 60-69.

Manovitch, Lee. http://www.jupiter.ucsd.edu/~manovitch/text/cinema-cultural.html

Marleau, Denis. 2000. «Les aveugles et l'utopie. À partir du projet d'une installation-théâtre». *Puck*, no 13, p. 82-85.

Minkowski, H. 1908. «Discours donné lors de la 80è Assemblée des physiciens et scientifiques allemands», Cologne, sept. 1908. In *The Principle of Relativity*, H.A. Lorentz, 1952, éd. par Einstein, H. Minkovski et H. Weyl, New-York : A. Dover.

Marinetti, Filippo Tommaso.1971 (1913). «The Variety Theatre» In *Futurist Performance*, de Michael Kirby. New-York : PAJ Publications, p.179-186.

Maza, Monique. 1998. *Les installations vidéo «œuvres d'art»*. Montréal : L'Harmattan.

Packer Randall et Ken Jordan (éd.). 2001. *Multimedia : From Wagner to virtual reality*. New-York and London : Norton.

Paik, Nam June. 2001 (1966). «Cybernated Art». In *Multimedia : From Wagner to virtual reality*, éd. par Randall Packer et Ken Jordan, New-York and London : Norton.

Picon-Vallin, Béatrice (dir.) 2001. *La scène et les images*. Coll. «Les voies de la création théâtrale / Arts du spectacle». Paris : CNRS Éditions.

_____. (dir.) 1998. *Les écrans sur la scène, tentations et résistance de la scène face aux images*. Coll. «Théâtre du 20e siècle». Lausanne : L'Âge d'Homme.

Plécy, Anne (prés.). 1997. *Albert Plécy, homme d'images*. Baux de Provence (France) : Actes Sud.

Poissant, Louise (dir.). 2003. *Esthétique des arts médiatiques : interfaces et sensorialités*. T.3. Coll. «Esthétique». Sainte-Foy (Québec) : Presses de l'Université du Québec.

Rush, Michael. 2005 (1999). *Les nouveaux Médias dans l'art*, nouvelle édition. Trad. de l'anglais par Christian Martin-Diebold. London : Thames and Hudson.

Sha Xin Wei. 2005. «The TGarden Performance Research Project : The TGarden dream». *Modern drama*, 48 :3, automne 2005, p. 585-607.

Svoboda, Joseph. 1966. «Laterna Magika». In *TDR :Tulane Drama Review* 11, no.1.

Tribe Mark et Reena Jana. 2006. *Art des nouveaux médias*. Köln : Taschen.

Wilber, Ken. (1996) 1997. *Une brève histoire de tout.* Trad. de l'américain et adap. par Marie-Andrée Dionne. Tony Schwartz (dir. prod.). Boucherville : Éd. De Mortagne, 452 p.