INTERNET : MODELE EN DEVENIR OU DEVENIR MODELE ?[1]

JULIE VALERO

Le théâtre accuse, en matière d'expérimentation sur, avec, pour, contre internet, un certain retard. En effet, les premières rencontres entre Net art et spectacle vivant ont plutôt été le fait de performers ou d'artistes visuels ou plasticiens. S'il ne s'agit pas ici de s'attaquer à la question du tracé des frontières entre ces différentes pratiques artistiques, ces croisements rendaient épineuse la question du choix des objets susceptibles d'illustrer la relation que je souhaitais, avec cette communication, mettre à l'étude, celle qui unit (ou pas) Internet et le théâtre.

Les trois artistes sur lesquelles s'est finalement portée mon attention sont trois femmes de la même génération, qui se tiennent en équilibre entre le théâtre et le Net art ou plus largement les arts numériques. Lucille Calmel, artiste complète, pratique tant l'écriture que la mise en scène, la performance ou le Net art. Elle a par ailleurs dirigé la compagnie Myrtilles qui se disait compagnie de « théâtre expérimental »[2]. Agnès de Cayeux, si elle réalise le plus souvent des œuvres en réseau, a une formation universitaire théâtrale qu'elle revendique, et a fait ses premiers pas d'artistes aux côtés du metteur en scène Jean-François Peyret, avec lequel elle continue de travailler[3]. Enfin, Magali Desbazeille vient Nettement des arts plastiques. Formée aux Beaux-arts de Paris et au Studio National des Arts Contemporains du Fresnoy, elle est l'auteur de plusieurs installations ou expériences Net art, mais conçoit depuis 2010 ce qu'elle nomme des « spectacles performatifs documentaires » en collaboration avec Siegfried Canto, concepteur sonore[4].

Les pièces que j'ai retenues me semblent travailler à une porosité fructueuse de la pratique du Net art sur la pratique théâtrale. Chacun des objets retenus entretient en effet une relation concrète avec l'espace théâtral, c'est-à-dire une salle fermée dans un théâtre avec un public immobile, dans un rapport frontal le plus souvent. La mise en équilibre réelle de ces trois femmes entre territoire du web – si tant est que l'on puisse territorialiser les pratiques qui s'y rattachent – et espace théâtral justifie d'ouvrir cette réflexion par un

[1] La communication orale s'appuyait sur le support d'un blog réunissant des documents visuels et des URL : http://interNetjulievalero.blogspot.fr

[2] Cf. www.myrtilles.org

[3] Pour ses travaux personnels, voir www.agnesdecayeux.fr. Avec J.-F. Peyret, voir www.theatrefeuilleton2.Net

[4] Cf. www.desbazeille.fr

retour sur la notion de modèle, prise comme forme des relations censées s'établir entre les deux pratiques artistiques mises à l'étude.

Dans un livre où il évoque, entre autres, les relations entre l'homme et la machine, Alain Prochiantz, neurobiologiste, met en garde son lecteur contre la tentation de faire de l'un le modèle de l'autre. Il préconise alors d'évacuer de la notion de « modèle » toute dimension de représentation :

> « Leanore : Qu'est-ce qu'un modèle si ce n'est une représentation ?
> Honoré : Un pied-de-biche.
> Leanore : Je rêve ! Que viennent faire les pieds-de-biche dans cette histoire ?
> Honoré : Le pied-de-biche est un modèle de la porte sans en être une représentation. Il s'appuie sur le concept de porte pour mettre au point un système qui permettra de la faire sauter. Si le pied-de-biche faillissait à son office, c'est sans doute qu'il faudrait modifier le concept de porte.
> […] le terme d'hypothèse serait sans doute plus approprié. L'hypothèse est le moyen intellectuel qu'on utilise pour tourner autour d'une question, la flairer et, finalement, construire une machine qui serait en même temps une machination, une expérience dont le but est d'avancer dans la connaissance de l'objet en lui tendant des pièges. »[5]

Suivant cette proposition, j'envisagerai donc Internet, son architecture, ses moyens, les rêves qu'il porte comme une hypothèse de travail pour les trois artistes réunies ici, hypothèse susceptible de nourrir leur réflexion sur l'acte théâtral aujourd'hui et d'apporter des éléments de réponse à la question qui s'ouvre : quel devenir artistique peut constituer Internet comme « modèle » pour le théâtre du XXIe siècle ?

Chacune de ses œuvres assumant un degré de porosité varié entre théâtre et Internet, je me suis résolue à vous les présenter séparément, commençant par *DATA+* de Magali Desbazeille, pièce la plus « théâtrale » à mon sens et terminant par Agnès de Cayeux et ses travaux autour des mondes virtuels. Ce trajet nous fera plonger progressivement dans l'univers immatériel du web ; en perdra-t-on pour autant de vue le théâtre ? Rien de moins sûr. Les formes, que présentent ces trois artistes, mobilisent entièrement la question de l'appréhension d'un modèle artistique sur l'autre, de l'analogie à l'extension en passant par l'exportation. Ainsi, au fil de l'exposé, des enjeux dramaturgiques et scéniques décisifs pour l'acte théâtral aujourd'hui apparaîtront, de l'écriture comme combinaison à la question de la démultiplication et délocalisation de la représentation en passant par la présence trouble de l'avatar derrière l'acteur.

[5] Prochiantz, Alain, *La Biologie dans le boudoir*, Paris, Odile Jacob, 1995, p. 73.

La stricte séparation de ces objets ne vise ainsi en aucun cas à les désolidariser les uns des autres. Des motifs ou des préoccupations communes les unissent : l'écran et ses fenêtres comme format de l'expression par exemple, ou encore, la manipulation du temps réel ou même le désir des internautes. Enfin, si ces travaux ne sont pas présentés dans un ordre chronologique strict, ils couvrent une décennie décisive pour le Net art et sont chacun représentatif d'éléments constitutifs de l'architecture du web ou d'usages que chacun peut en avoir, qu'il s'agisse des moteurs de recherche avec Magali Desbazeille, du chat avec Lucille Calmel ou des mondes virtuels et de leurs avatars avec Agnès de Cayeux.

Magali Desbazeille : *DATA+* (2010)

Créé en 2010, *DATA+* est le fruit de la collaboration de l'artiste performeuse et du compositeur et musicien Siegfried Canto. Ce spectacle s'inscrit dans la continuité d'un travail de recherche artistique autour du web et plus précisément de la question du langage et des moteurs de recherche. En 2002 en effet, les deux artistes avaient mis au point une installation nommée *Key words*, et basée sur des principes similaires à *DATA+*, c'est-à-dire la nature et la fréquence des requêtes des internautes dans les moteurs de recherche. Huit ans plus tard, *DATA+* est conçu comme un projet à deux faces : son versant scénique et son versant *on line*. La version *on line* a été produite pour le Musée d'Art Moderne de Lille Métropole sur le site duquel elle a été déposée depuis[6].

Sur un écran défilent des mots, des groupes de mots, des dates ou des ensembles de signes typographiques. A chacun de ces ensembles correspond des informations écrites et orales : on lit et on entend tour à tour le mot même, le moteur de recherche et la date et l'heure de la requête, par exemple : « senator cantwel, Dogpile, 02/05/2011, 9 :31 ». Il s'agit évidemment plus que d'une simple information. Ainsi, en plaçant la souris sur))))°((((, on apprend qu'au début du XXe siècle, on aurait cherché : « supériorité de l'homme blanc ». En allant sur $$$$????, on apprend qu'au XXIIe siècle, on demandera : « Comment ranger son arrière-grand-mère ? ». En haut de l'écran, l'internaute peut lui aussi rentrer n'importe quel mot dans la case *Search*. Le moteur de recherche envoie alors une liste du mot et de ces occurrences dans divers groupes de mots ainsi que de leur fréquence. En cliquant sur l'un d'entre eux, une fenêtre apparaît qui propose au visiteur de participer à la mise aux enchères de ce mot : en quelques secondes, celui-ci peut devenir l'heureux acquéreur du

[6] http://www.musee-lam.fr/Netart/data/

mot « tong » pour la modique somme de 3,10 euros, par exemple. Un certificat d'acquisition est alors généré et envoyé à l'adresse mail indiqué, qui stipule également le nombre de requêtes restantes à vendre.

Comme bon nombres d'œuvres Net art, *DATA+* on line repose sur une forme d'interactivité dite contributive[7] : le visiteur peut en effet non seulement voir et expérimenter l'œuvre mais également y participer par l'achat de mots et donc réduire par cette action le nombre de requêtes à vendre. Le dispositif encourage ainsi une double réflexion sur la valeur des mots à l'ère d'Internet : d'abord leur valeur contextuelle – on ne cherche pas la même chose le jour ou la nuit, l'hiver ou l'été, après un attentat terroriste ou au lendemain d'un jour férié, etc. – ensuite leur valeur marchande ; en effet les moteurs de recherche ont instauré un marché du mot, via la publicité, qui nous fait ainsi entrer dans un monde où chaque mot a aujourd'hui son prix[8]. A la réflexion économique, les deux artistes ajoutent ainsi le caractère anxiogène de ce jeu marchand : il faut être réactif et précis pour faire stopper le défilement et pouvoir lire les informations attachées à un mot ou entendre la bande sonore lui correspondant. L'expérience de dépassement, voire de débordement que vit le visiteur n'est sans doute pas étrangère aux sentiments que peut faire naître InterNet chez certains usagers.

La version théâtrale de *DATA+* part des mêmes principes pour créer un dispositif plus riche. Le texte est écrit avant les répétitions par Laurent Colomb, auteur de théâtre, à partir des requêtes accumulées via une base de données, spécifiquement conçue par un ingénieur réseau pour le projet. Le spectacle est connecté au réseau pendant la représentation ; les requêtes apparaissant à l'écran sont ainsi de véritables requêtes formulées en temps réel.

Sur scène, l'écran de l'ordinateur est figuré par des rangées de stores blancs. Ce dispositif, qui tient aussi du bricolage, a l'avantage immédiat de matérialiser une surface normalement immatérielle ; la motorisation des stores joue sur la correspondance entre ce dispositif et l'écran immatériel et ses multiples fenêtres. Sur le plateau, un acteur, Olivier Cherki, prend en charge l'ensemble du texte tandis que les concepteurs du projet, sont occupés à déclencher les différents médias et participent parfois à certaines actions physiques avec le comédien.

---

[7] Je reprends la typologie proposée par J.-P. Fourmentraux dans son ouvrage de référence, *Art et InterNet, Les nouvelles figures de la création* (Paris, CNRS Editions, (2005) 2010, p. 123).

[8] Dans cette lignée, voir aussi le travail de Christophe Bruno (http://www.christophebruno.com/). Si *Data+* est postérieur à l'une de ses œuvres les plus connues, *Google Adwords Happening*, *Key words* était en revanche antérieur.

Au niveau visuel, le détournement de Google est plus mis en avant que dans la version on line : avant de s'envoler un peu partout les requêtes des internautes sont entrées de manière conforme dans la case du célèbre moteur de recherche. Si la mise en page et le graphisme parfois sommaire des pages web sont repris, ils sont aussi vite dépassés par ce qui pourrait apparaître comme des dysfonctionnements de la machine : l'apparition incessante d'images ou encore le jeu sur des phrases types comme par exemple « Objet non trouvé » et sa traduction anglaise « Not found ». Le texte joue, lui aussi, sur l'incongruité de la navigation web :

> « Je clique sur la préfecture de Perpignan et je tombe sur page introuvable
> Je frappe grotte : la grotte d'Osselle se trouve sur la commune de Saint Vit
> Je tombe sur girl ; je clique sur girl, je tombe sur vierge
> Je clique sur vierge, je tombe sur "Lourdes c'est d'abord et avant tout une grotte" »

La mise aux enchères de mots – l'un des principes de fonctionnement de la version on line – est figurée à travers une scène réaliste durant laquelle le comédien se voit contraint de remettre à plus tard la vente de Dieu, le prix de réserve n'ayant pas été atteint. Olivier Cherki apparaît ainsi tour à tour comme un conférencier, un usager d'Internet ou encore sa personnalisation même, « I am Internet », entend-on en bande sonore. On demeure dans une adresse frontale au public, marquée par l'emploi de la seconde personne du singulier. Le public est ainsi, lui aussi, considéré comme un usager du Net auquel on présente les travers de son utilisation de ce média tout en l'encourageant à une réflexion sur ces usages quotidiens et familiers.

Magali Desbazeille avoue elle-même que le fait de passer une commande d'écriture pour ce projet a finalement constitué un obstacle : le temps de cette écriture, sa forme, ses procédés ne correspondaient pas entièrement aux processus d'élaboration du travail scénique qui mettaient en avant une création instantanée et hybride fruit de la rencontre d'un dispositif scénique, d'une conception sonore et visuelle particulière et d'un travail simultané sur le web. Depuis, l'artiste a pris l'habitude de combiner elle-même ses partitions scéniques sur le vif en fonction des avancées des répétitions.

L'autre limite du travail des deux artistes – et là encore de leur propre aveu – est la question de leur position dans ce projet : venant des arts visuels et de la musique mais décidés ensemble à se tourner vers le théâtre, ils n'ont d'abord pas pris la mesure de ce qu'exigeait un tel revirement. Placés, de manière significative, derrière l'écran en fond de scène, ils avouent ne pas avoir trop su quoi faire de l'acteur engagé, n'étant eux-mêmes pas

comédiens, et ne voulant pas assumer un rôle, qu'il jugeait trop « traditionnel », de metteur en scène.

A l'évidence donc, le décalage entre les processus mis en avant dans le dispositif on line et le relatif conformisme des procédés scéniques adoptés n'est pas tout à fait propre à interroger les conditions de la représentation théâtrale. *DATA+,* s'il se base plus volontiers sur une tentative d'analogie formelle entre architecture du web et forme scénique a toutefois le mérite d'exporter au théâtre les interrogations qu'est susceptible de faire naître la mise à disposition du langage et des mots dans les moteurs de recherche.

Lucille Calmel : *jetedemandedemedemander.fr*

En 2008, le théâtre Paris-Villette décide d'accueillir, comme un spectacle de théâtre, une proposition de Lucille Calmel, intitulée *jetedemandedemedemander.fr*[9]. L'enjeu, pour l'artiste, était de mettre à profit les nombreuses années qu'elle avait passées sur le réseau à chatter avec des inconnus.

Lucille Calmel s'installe dans la salle blanche du théâtre comme si elle y était chez elle ; elle y mange, y dort, y travaille. Elle poursuit ainsi ces échanges ordinaires avec des hommes et des femmes inconnus mais demande à l'équipe du théâtre de l' « augmenter » véritablement, de faire d'elle autre chose qu'un être humain de chair devant son ordinateur : plusieurs capteurs, caméras et autres gadgets sont placés sur elle ou sur son ordinateur. Elle avoue elle-même s'être sentie « saturée » sur ce projet[10].

Durant plusieurs jours, Lucille Calmel invite donc des internautes à chatter avec elle, à lui demander des choses et ces conversations, ces demandes, sont retransmises sur le site d'une part (donc accessible à n'importe quel autre internaute), sur le plateau d'autre part (donc visible les soirs de représentation). Elles sont toutefois reprises et manipulées par l'artiste et les représentations s'apparentent à des reconstitutions de tout ce temps passé à discuter avec des internautes.

Le site internet est ainsi bien plus qu'une version on line de la proposition scénique. Il est tout à la fois un support et une extension de celle-ci. Le visiteur peut non seulement y lire les échanges de Lucille Calmel avec un internaute mais également choisir son point de vue sur celle-ci à partir du streaming vidéo et audio de plusieurs caméras disposées en différents points du plateau. Enfin, un graphique représente le rythme de respiration de

[9] http://www.jetedemandedemedemander.fr/

[10] Au cours d'un entretien qu'elle m'a accordé le 27 mars 2012.

Lucille Calmel, à partir d'une ceinture de capteurs placée au niveau abdominal et thoracique, qui mesure en temps réel le litrage de ses poumons. Cette représentation constitue une forme de téléprésence originale puisque ce n'est plus seulement un indice visuel ou auditif qui rend compte de la présence de la performeuse mais bel et bien une information physiologique, organique. Dans la salle, les spectateurs l'observent devant son ordinateur ; l'écran de celui-ci est projeté sur l'un des murs du fond, ce qui permet également d'avoir une vue précise de ses manipulations écrites, dont on peut se rendre compte ci-dessous.

Capture d'écran (source : http://www.jetedemandedemedemander.fr/)

L'interface, qui est composite et ne cherche vraisemblablement pas une forme d'harmonie voire de lisibilité optimale, a été spécialement conçue, pour le projet de Lucille Calmel, par l'ingénieur réseau du théâtre Paris-Villette, Estelle Senay. Elle lui permet notamment d'écrire et de manipuler des images et du son ou d'introduire des médias supplémentaires, comme des jeux vidéos. Ce procédé déhiérarchise les contenus : texte, image, son, procédés techniques sont mis sur le même plan. L'écriture devient combinaison et s'inscrit dans une double temporalité. D'une part, elle est une écriture instantanée qui s'invente sur le vif : on en voit les reprises, les corrections, les repentirs. D'autre part, elle implique, au-delà de l'opération de montage, un rapport performatif à la mémoire ; l'artiste joue en effet avec des échanges passés qu'elle essaie, dans une certaine mesure de reconstituer. A côté des différents médias manipulés, elle joue ainsi avec ses propres paroles et celles de ses

interlocuteurs. Il y a là une forme d' « échantillonnage », au sens musical du terme, c'est-à-dire une composition faite à partir de courts extraits sonores assemblés les uns aux autres[11]. On retrouve ici le format de l'écran comme support de l'expression scénique. Toutefois, les propriétés de l'écran de l'ordinateur paraissent plus exploitées : les fenêtres se multiplient, on reconnaît des logiciels audio et vidéo et une alternance s'installe entre ce qui tient de l'écran-machine (ou écran-processus), c'est-à-dire le tableau de bord qui permet les manipulations (introduction de bande-son, d'images, etc.) et ce qui tient de l'écran composé, c'est-à-dire d'une forme de tableau composite animé, de « websculpture » pour reprendre les mots du texte de présentation du théâtre[12]. Le bruit des touches du clavier ne contribue pas moins à rendre prégnante la dimension de technique poétique à l'œuvre.

Si *jetedemandedemedemander.fr* apparaît d'abord comme une expérience Net art complète, mettant en jeu les procédés de l'écriture numérique, s'appuyant sur la contribution et la collaboration d'un ou plusieurs internautes et proposant une forme de téléprésence originale, elle interroge par là même sa pertinence dans le champ théâtral.

Archiviste maniaque, Lucille Calmel souhaitait non seulement rendre publics les échanges entretenus pendant des années avec des inconnus mais également le faire dans un temps et un espace donnés, celui d'une représentation théâtrale. Toutefois, l'exposition de ces relations n'est évidemment pas une représentation de celles-ci, mais bien plutôt une reconstitution. Ce que les spectateurs viennent voir est bel et bien une relation entre une personne présente et une autre absente, connexion qui a parfois commencé avant même l'entrée dans la salle des spectateurs. Plus que les internautes ce sont eux qui sont mis dans une position de voyeurs, tant aussi ils sont impuissants, passifs et extérieurs à cette relation, ce rapport qu'ils observent, à travers ce que l'on pourrait presque re-considérer comme un quatrième mur.

Agnès de Cayeux : de *In my room* aux *Données dans les nuages*

Agnès de Cayeux a un double parcours, l'un personnel, l'autre collaboratif. Si elle est elle-même une Net artiste reconnue, elle dirige également depuis 2006, le programme x-réseau

[11] Je dois cette remarque à Marie-Christine Lesage qui utilise le terme pour commenter le travail scénique d'Heiner Goebbels (Séminaire *Paroles & Musiques*, Université Paris Sorbonne Nouvelle, mars 2012).
[12] http://www.x-reseau.fr/historique.php

au Théâtre Paris-Villette, une « scène artistique et technologique dédiée aux arts vivants en réseau », accueillant et accompagnant différents artistes dans leur projet.

L'une de ses premières pièces interactives s'intéressait également à la question de l'échange. En 2005, reprenant le principe des premières chatrooms – sorte de chambre virtuelle où sept à huit internautes discutaient via webcam – elle crée *In my room* qui, comme *jetedemandedemedemander.fr*, se tient en équilibre entre monde réel et monde virtuel : une jeune femme vêtue d'une seule nuisette rouge se tient sur un podium blanc ; elle se filme avec une minuscule caméra lovée au creux de sa main, tandis que résonne un texte spécialement écrit pour le projet par sept auteurs[13].

Le premier niveau de proposition et donc le premier degré de présence – les jeunes femmes en nuisettes s'auto-filmant sur fond de voix off – ne pouvaient se lire qu'en regard d'un second niveau : la retransmission dans les chambres de lecture des images réalisées par les actrices et du texte littéraire. Pour l'artiste, il s'agissait de reprendre les pratiques visuelles que faisait naître l'usage des webcams dans les chambres de parole. Lorsqu'elle évoque les débuts des chatrooms dont s'inspirait *In my room*, elle parle d'une facture visuelle nouvelle, des dons de certains internautes pour inventer une écriture du corps totalement inédite qui procédait par fragments et grossissements. Le jeu des actrices avec leur caméra miniature voulait restituer la singularité de cette écriture. Par là, il abordait aussi la reconfiguration des rapports à l'intimité que supposaient ces nouvelles visions.

Par ailleurs, désabusée par la banalité, voire la vulgarité de la teneur des échanges dans les chatrooms, Agnès de Cayeux souhaitait y introduire la littérature. Commandant des textes courts à des auteurs reconnus, elle marquait, dès ses débuts, son souci de ne pas écarter la littérature de ce lieu dématérialisé qu'est le web. Une manière aussi de répondre à la question de l'utilisation de nos histoires, nos romans à l'heure de l'accès illimité et instantané au patrimoine littéraire et culturel. Les sept comédiennes de *In my room*, sont les premières manifestations d'une figure féminine qui depuis habite la pratique artistique d'Agnès de Cayeux, notamment à travers des expériences Net art comme l'élaboration d'un agent conversationnel, *Alyssa*, pour la galerie virtuelle du Jeu de Paume, en 2010[14] : ce robot, avec lequel l'internaute pouvait discuter, était le fruit de la superposition et de l'accumulation de plusieurs figures féminines romanesques ou cinématographiques dont l'artiste estime que nous sommes les héritières.

---

[13] REF BOOK. Les vidéos sont visibles sur : http://inmyroom.arte-tv.com./index.htm

[14] http://ns204836.ovh.net/alissa/

En 2011, elle propose à Jean-François Peyret, metteur en scène, une véritable extension de son spectacle *Ex vivo / In vitro*, crée au Théâtre National de la Colline, vers les mondes virtuels, intitulée « Les données dans les nuages ». Le principe est le suivant : dans un logiciel simulateur de régions 3D, *Open simulator*, Agnès de Cayeux invente une île consacrée entièrement au spectacle. Sur cette île, elle modélise des arbres qui ne vieillissent pas mais rajeunissent, aménagent des hangars à archives vidéos, celles des répétitions, équivalents des chambres de lectures des débuts du web, et installe quatre avatars, réalisés à partir des quatre comédiens du spectacle. Ces chatbots[15] sont implémentés à partir des partitions scéniques qui ont circulé durant les répétitions. Dans ce monde particulier, l'internaute peut ainsi se promener d'un hangar à l'autre, donc d'un jour de répétition à l'autre ou parler avec un des quatre acteurs et ainsi découvrir ou re-découvrir toute la matière textuelle du projet[16].

Le travail sur le réseau d'Agnès de Cayeux consiste ainsi essentiellement en une réflexion autour de ses relations avec le monde réel : que feront nos avatars, se demande-t-elle, à quoi serviront nos mémoires archivées, une fois que nous ne serons plus là ? Au-delà du caractère un peu prophétique de la question, il s'agit surtout de comprendre la relation que nous pouvons aujourd'hui entretenir avec ces mondes, ces ailleurs, c'est-à-dire la façon dont nous les construisons et ce qui nous y mettons de nous-mêmes. Envisagées comme des hétérotopies, ces nouveaux mondes sont aussi fonction de ce que l'on y investit, des fonctions qu'on leur confère, du temps qu'on y injecte. Ils sont tout à la fois la représentation, la contestation ou la condensation de nos mondes réels. En injectant dans ces lieux utopiques, du réel, c'est-à-dire paradoxalement, pour elle, de la littérature, des images d'archives, Agnès de Cayeux donnent chair à ce monde immatériel.

Ces trois propositions ouvrent des hypothèses relatives à certains éléments caractéristiques de l'écriture théâtrale aujourd'hui. Le langage, au centre des expériences Net art, reporte dans le champ théâtral ses procédés et ses préoccupations : l'écriture se fait en direct et relève d'une combinaison de différents modes de communication. Elle est partie intégrante du processus exposé et ne peut s'inventer ailleurs que dans l'espace et le temps du dispositif mis en place. Ces conditions font de la représentation bien plus une *expérience,* dont il faudrait pouvoir mesurer la teneur de performance, afin aussi de mieux définir la

[15] Personnage virtuel, doué de la parole : on parle aussi d'agent conversationnel. Ils reposent sur les mêmes principes qu'Alyssa, déjà mentionnée.

[16] Pour découvrir quelques extraits de ce travail : http://vimeo.com/32645422. Pour vous rendre sur l'île : http://www.bonjourmonde.fr/lesdonneesdanslesnuages.php

nature de la présence en scène de ces corps de chair et de sang, connectés avec d'autres à travers des réseaux ou des mondes virtuels.

In fine, ce que le Net art vient injecter dans le théâtre, c'est une obligation de re-penser ses rapports à la technique : les travaux de Lucille Calmel ou d'Agnès de Cayeux posent la question de l'appareillage du corps et de ses prolongements prothétiques[17]. Mais au-delà du rapport avec la machine, elles interrogent aussi la dimension de technique poétique à l'œuvre. Pour Franck Cormerais, « la poétique du numérique amorce un retour à l'origine de l'œuvre d'art pensée comme ce qui mobilise toujours déjà une technique. […] Avec la poétique du numérique, aucune forme artistique ne peut échapper à la contrainte exercée par des formats techniques qu'il s'agit de (dé)jouer dans l'établissement d'une relation entre le logiciel et l'existentiel ».

Evidemment, il est impossible de considérer Internet comme un modèle pour le théâtre pour la bonne et simple raison qu'ils sont chacun la même chose : des hétérotopies dont la fonction, « est de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles »[18]. Contrairement à l'utopie qui entretient avec le lieu un rapport d'analogie directe ou inverse, l'hétérotopie est un contre-emplacement construit fragmentairement de toutes sortes de lieux autres, une « utopie effectivement réalisée »[19].

Internet n'est donc pas un miroir mais bel et bien un pied-de-biche. Dans les expériences présentées, ce que le spectateur est invité à venir voir c'est comment le pied-de-biche fera sauter la porte. Et ce qui est beau et insaisissable, c'est que d'Internet ou du théâtre personne ne sait – et de cette incertitude les artistes ne cessent de jouer – qui fera sauter l'autre, qui est le pied-de-biche et qui est la porte.

---

[17] La relation que Lucille Calmel entretient avec son ordinateur est à cet égard significative (elle trouve d'ailleurs le dernier Mac Book trop anguleux et donc blessant). Pour Agnès de Cayeux, Lucille Calmel est « passée ailleurs, de l'autre côté de l'écran » et a entièrement incorporé la logique de la machine.

[18] Foucault Michel, « Des espaces autres », in *Dits et écrits*, IV, Paris, Gallimard, 1994, p. 758.

[19] Foucault Michel, *Ibid*., p. ???