Corps hybrides dans les espaces hybrides

Autor(en): **Prins, Stefan / Hongler, Camille**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Dissonanz = Dissonance**

Band (Jahr): **- (2017)**

Heft 140

PDF erstellt am: **25.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-927440

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Corps hybrides dans les espaces hybrides

Stefan Prins

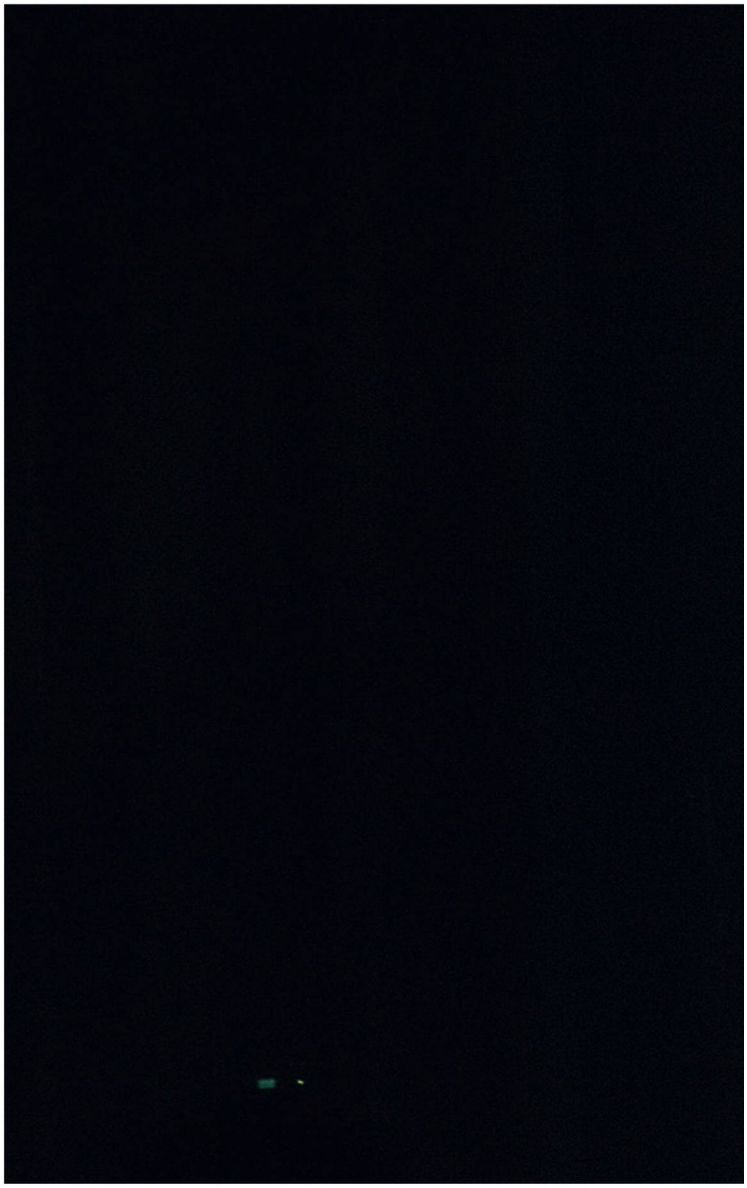
RÉALITÉS ENTRECROISÉES

En juillet 2016, le jeu *Pokemon Go* pour smartphone ébranla le monde comme un ouragan. Pendant cette tempête d'été – à son climax, un smartphone sur quatre avait téléchargé l'application – le jeu a couvert d'un voile virtuel la réalité physique que ses utilisateurs pouvaient expérimenter à travers l'écran de leur smartphone, créant ainsi une réalité augmentée.

Or, il est évident que nous ne sommes qu'au début, la réalité va être de plus en plus hybride et augmentée, elle va devenir une « x-reality » (« cross-reality ») comme le nomme Beth Coleman, professeur d'études comparées des médias, dans son ouvrage *Hello Avatar, Rise of a Networked Generation*.[1] Plusieurs laboratoires d'entreprises de pointe testent actuellement des technologies pour que cette réalité augmentée puisse franchir des nouvelles étapes. L'une des caractéristiques essentielles de cette x-reality est le réseau d'interactions entre nous-mêmes, en tant qu'êtres physiques, et nos nombreux avatars (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, sites de rencontre …).

En même temps, les espaces hybrides de cette x-reality sont habités par des corps techniquement améliorés. Il suffit de regarder les progrès accomplis dans le domaine de la robotique et des prothèses orthopédiques pour voir dans quelle direction nous nous acheminons.

Le corps hybride du performeur constitué de son identité physique, d'extensions prothétiques (instruments, préparations, micros, haut-parleurs) et/ou des avatars virtuels (haut-parleurs, projections vidéo), est constitutif du concept et de la musique des compositions *Not I* (guitare électronique et live-electronics, 2007), *Fremdkörper #1-3* (ensembles de taille différente et live-electronics, 2008–2010), *Piano Hero #1-2* (piano, midi-synthétiseur, live-electronics et live-video, 2011–2016), *Generation Kill* (4 musiciens, 4 contrôleurs de jeu, live-electronics et live-video, 2012) ou encore *Flesh+Prosthesis #0-2* (ensemble et live-electronics, 2012–2014). Initialement, mon approche était dialectique : le corps physique contre ses extensions technologiques. Dans ces travaux, les



Stefan Prins: mirror box extensions, *Nadar Ensemble.* © SWR, Tilman Stamer

nouvelles technologies (digitales) étaient considérées comme des puissances perturbatrices qui troublaient (et pourtant fascinaient), comme des *fremdkörper,* le monde organique et charnel.

VERS UN ESPACE HYBRIDE

Mais graduellement, j'ai commencé à imaginer des compositions dans lesquelles ces dialectiques se dissolvent et une nouvelle réalité synthétique apparait, mêlant physique et digital pour créer un corps hybride qui opère selon sa propre logique. Cette démarche est fondatrice pour *Flesh+Prosthesis #1* ou *Generation Kill* par exemple. Dans *Generation Kill,* les performeurs et leurs avatars ne fusionnent pas seulement au niveau sonore mais aussi visuellement par le biais de projections vidéo superposées sur les corps physiques des perfomeurs grâce à des écrans semi-transparents.

Pour l'étape suivante, il fallait non seulement imaginer le fonctionnement de ces corps hybrides, mais aussi celui des espaces hybrides (audio/visuel) dans lesquels ces corps existent. J'ai fait un pas dans cette direction avec *FITTINGinSIDE* (trombone, lecteurs mp3 et électronique, 2007), mais j'ai approfondi cette réflexion six ans plus tard avec *Mirror Box* (2013–1014). Avec *FITTINGinSIDE,* j'ai envisagé de créer deux espaces hybrides et un morphing graduel de l'un à l'autre. Le public expérimente le premier espace lors d'une promenade guidée de 7 minutes dans les rues autour de l'espace de concert en écoutant, avec des casques, une bande sonore pré-composée. La bande son, élaborée à partir de sons épars de trombone, crée une sorte de couverture acoustique au-dessus des sons aléatoires de la ville (un *Pokemon Go*

acoustique !). Alors que la bande-son continue, le public entre dans la salle de concert où un joueur de trombone, physiquement présent, exécute la seconde partie de la pièce. La bande sonore, synchronisée avec la partie live, se transforme peu à peu en sons traités de trombone puis en sons urbains non traités. À ce moment, une inversion du premier espace hybride a effectivement lieu: les sons du trombone sont joués à présent directement par le musicien, alors que les sons de la ville sont entendus dans les écouteurs.

MISE EN SCÈNES

Dans *Mirror Box Extensions* (7 musiciens, live-electronics et vidéo, 2014-2015), la scène est transformée en permanence par quatre rangées de rideaux semi-transparents, créant de multiples espaces au moyen de projections vidéo. Le premier espace se compose de performeurs physiques et de performeurs virtuels « holographiques ». Le deuxième tableau se compose d'un espace physique et de son double (suggéré) produit par une caméra de sur-veillance.

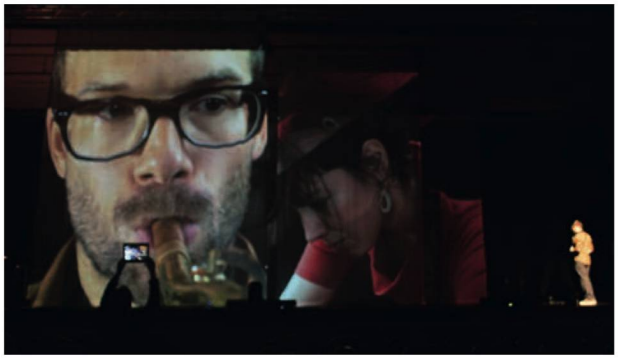
Un mixage des trois couches des tableaux précédents est créé dans le troisième tandis que dans le tableau 4, les performeurs physiques traînent littéralement leur avatar à travers la scène tirant les rideaux sur lesquels ils sont projetés. Dans la scène finale, l'espace du concert est hybridé une dernière fois. Alors que tous les performeurs tant physiques que virtuels jouent sur scène, le quatrième mur du théâtre est brisé au moyen de 30 tablettes commandées par des complices cachés dans le public. Ces tablettes montrent des gros plans filmés des actions sur scène, avec la bande son correspondante. Dans un dernier changement, les lumières s'allument et le public voit son reflet sur scène dans une projection vidéo. Mais dans cette vidéo, un joueur de trombone se dresse au milieu du public « virtualisé », comme un fantôme, jouant les dernières pages du morceau.

Piano Hero #3 (piano et live-electronics, 2016), explore les multiples dimensions de la x-reality contemporaine au moyen d'un changement permanent entre différentes perspectives sonores. Par exemple, quand un passage de field recordings apparaît, l'oreille du compositeur semble être placée entre la source du son et les oreilles de l'auditeur. Quand deux signaux en dents de scie persistantes produisent des sons différentiels que l'on entend à l'intérieur de la tête, la perspective se réduit au plus petit espace possible : celui qui se trouve entre nos oreilles. Dans cette composition, plusieurs autres strates sonores modifient la perspective sonore : des sons produits sur et à l'intérieur du piano (principalement au moyen d'un système de commande à rétroaction dans lequel le piano fonctionne comme un filtre), des sons électroniques purement synthétiques et des sons de piano traités. Dans *Piano Hero #4* (synthétiseur midi, electronics et vidéo, 2016) la perspective prédominante, montrée dans la vidéo est celle d'un jeu de tir à la première personne : on regarde à travers les yeux de quelqu'un d'autre, dans ce cas ceux du pianiste. Mais nous ne savons pas si nous regardons à travers les yeux d'un pianiste virtuel ou réel, et par conséquent quel est l'espace dans lequel nous le voyons. Il s'agit un instant de la salle de concert elle-même, l'instant suivant, le pianiste est assis dans un autre espace, anonyme, et à la fin de la pièce, il sort de la salle qui s'ouvre sur un large champ. La perspective du public est constamment dérangée, les frontières entre les différentes réalités sont brouillées.

Cet intérêt croissant pour les espaces hybrides dans mon travail m'a mené vers des terrains plus psychologiques, là où les technologies digitales ne sont pas seulement utilisées pour hybrider le corps performatif ou manipuler, transformer et faire éclater notre perception de la scène, mais aussi pour questionner notre place au sein de cette mise en scène.

Traduit de l'anglais par Camille Hongler.

1 B. Coleman, *Hello avatar. Rise of the networked generation,* Cambridge, MA, MIT Press, 2011.



Stefan Prins: mirror box extensions, *Nadar Ensemble.* © Nadar, Kobe Wens