

ETC



Pratiques interdisciplinaires : les corps-écrans de Stéphane Gladyszewski

Julie Lafrenière

Number 72, December 2005, January–February 2006

Corps en (r)évolutions

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35240ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Lafrenière, J. (2005). Pratiques interdisciplinaires : les corps-écrans de Stéphane Gladyszewski. *ETC*, (72), 33–37.

Montréal

PRATIQUES INTERDISCIPLINAIRES : LES CORPS-ÉCRANS DE STÉPHANE GLADYSZEWSKI

Q fin de combler le vide laissé par la disparition du FIND, le dernier Festival de Théâtre des Amériques consacrait son volet *Nouvelles Scènes* à la danse contemporaine. C'est dans ce contexte que plusieurs ont pu découvrir *In Side* et *Aura*, deux œuvres multidisciplinaires orchestrées par Stéphane Gladyszewski¹. Inclassable, cet artiste brouille les frontières entre les genres en élaborant une rencontre complexe entre la vidéo, le corps en mouvement, le son et la matière. Aboutissement des diverses explorations qu'il a menées tout au long de son baccalauréat en études interdisciplinaires à l'université Concordia, les deux pièces de Gladyszewski présen-

tent une étonnante synthèse des arts qui n'est pas sans évoquer le concept de *Gesamtkunstwerk* ou d'art total. Ici, connaissances scientifiques et outils technologiques s'allient à une vision artistique forte pour mieux interpeller les sens du spectateur.

Dans un monde où nous voudrions être partout à la fois, un monde technologique qui échappe à notre contrôle et dans lequel le virtuel occupe de plus en plus d'espace, la place du corps semble trop souvent menacée. Or, le corps demeure au centre de l'œuvre de ce jeune créateur, qui nous propose un « déverrouillage sensoriel² » à travers cette expérience esthétique fascinante. En effet, agissant par voie sensorielle, cognitive et affective, l'œuvre nous amène à perce-

Stéphane Gladyszewski, *Aura*, suspendu 2 (chaud), 2005.



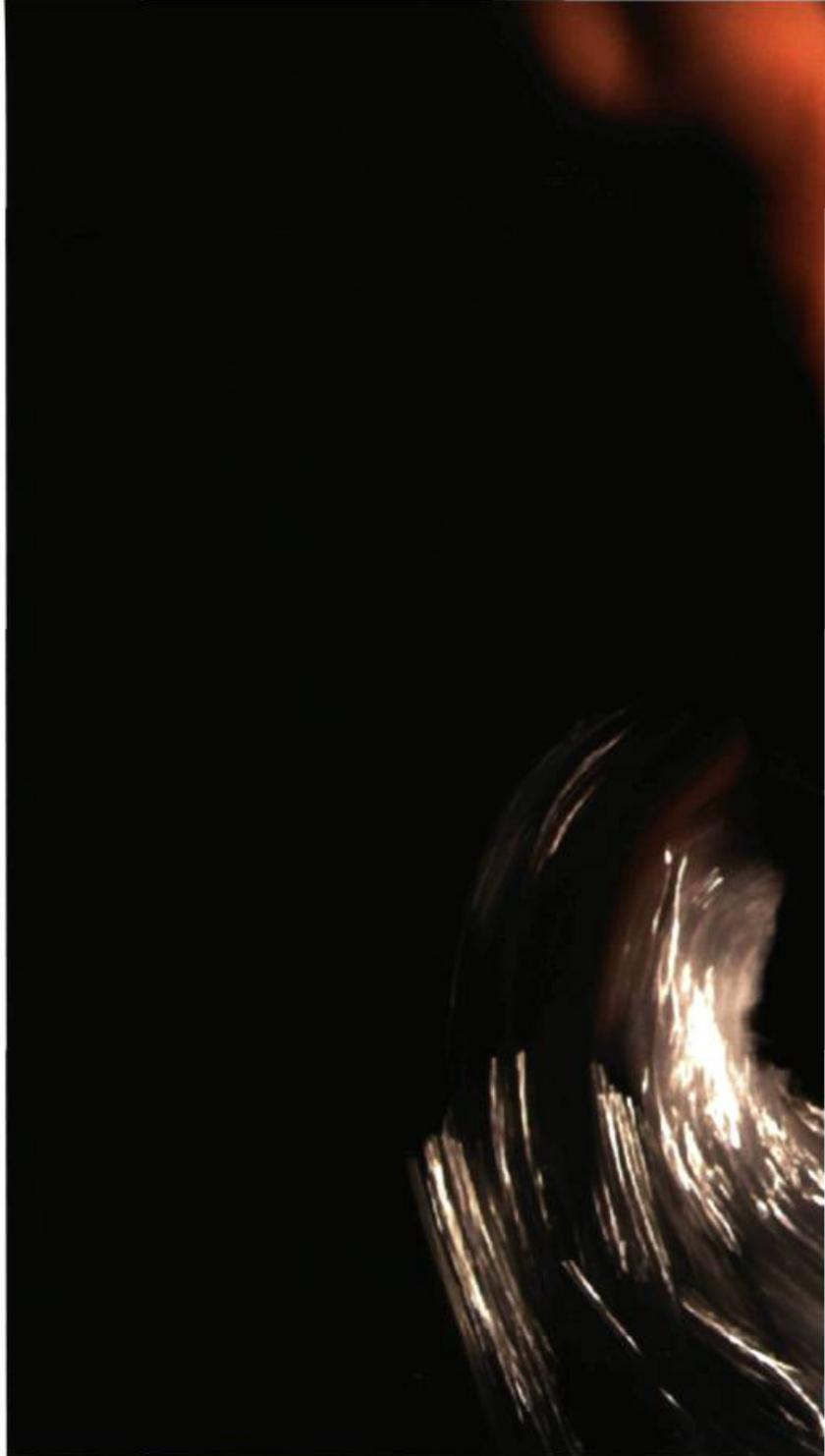
voir différemment l'espace, l'autre, ainsi que notre propre corporalité. Nous nous intéresserons donc aux moyens utilisés par Gladyszewski pour inviter le spectateur à *faire l'expérience* de l'œuvre. Il semble que les stratégies esthétiques déployées puissent permettre au spectateur de comparer les images du corps mises en scène à l'image mentale qu'il se fait de son propre corps, et l'amener ainsi à mieux prendre conscience de son identité corporelle et de son être-dans-le-monde.

Une œuvre « expérientielle »

D'abord photographe, puis sculpteur, danseur et vidéaste, il n'est pas étonnant que Gladyszewski situe le corps au centre d'une problématique de l'image et du mouvement. Le concept de base des expérimentations qui ont mené d'abord à *In Side*, puis à *Aura*, consiste à filmer des séquences chorégraphiques qui seront ensuite projetées sur le corps des danseurs, créant ainsi des effets de tridimensionnalité et permettant une multiplication de l'image en mouvement. Comme un clin d'œil à l'histoire, certaines images du spectacle évoquent d'ailleurs les chronophotographies de Muybridge et Marey ou encore les magnifiques pas de deux filmés par Norman McLaren. L'artiste a élaboré son projet en privilégiant une approche non hiérarchique des divers éléments représentés, percevant son travail comme un échange à fleur de peau entre la danse, la vidéo, la lumière, l'espace et la matière. En fait, l'artiste veut désarmer la réception passive en créant un environnement polysensoriel stimulant. Tout le dispositif d'installation vise donc à procurer une expérience esthétique intense, au cours de laquelle le spectateur se trouve physiquement engagé. En puisant dans ses connaissances en photographie, l'artiste joue, par exemple, sur le phénomène de persistance rétinienne, afin de créer des effets de surimpression et de trompe-l'œil. Ainsi, lorsque des images du corps sont projetées sur la peau des danseurs ou encore sur des écrans de tissu, il se produit des effets de tridimensionnalité et de dédoublement qui empêchent le spectateur de distinguer les corps virtuels des corps charnels. De plus, le système de sonorisation acoustique développé pour *Aura* permet au spectateur non

seulement d'entendre différentes couches sonores, mais aussi de ressentir physiquement les vibrations de la musique. Si le spectacle s'avère une expérience optique déstabilisante, il éveille aussi d'autres sens et utilise la technologie comme vecteur de l'Imaginaire. L'ensemble des stimuli sensoriels vient ainsi confondre le spectateur, l'ébranler dans ses certitudes et l'invite donc à la réflexion.

D'autre part, malgré l'aspect technique très sophistiqué et la précision nécessaire aux succès des effets optiques recherchés, chaque représentation de *Aura* laisse toutefois place à de micro espaces de liberté, de variation, d'accident. En effet, chaque représentation demeure unique puisque Gladyszewski contrôle les projecteurs vidéo en direct, le compositeur Nicolas





Stéphane Gladyszewski, *Aura, métal*, 2005.

Basque manipule la trame musicale et une des danseuses, Katie Ward, ajoute une couche sonore par un travail de vocalisation *live*. C'est donc en toute logique que la troisième phase du projet, qui sera présentée à l'espace Tangente la saison prochaine, évolue vers un environnement interactif axé encore davantage sur la rencontre et l'expérience du spectateur.

Vers de nouvelles modalités de performance

Lors des premières étapes du processus de création, le chorégraphe dirige des improvisations qui visent à faire jaillir le mouvement organique que chaque danseur porte en soi, à susciter l'inconnu, l'inconscient. Or, une fois enregistrées sur vidéo, les séquences dansées seront ensuite projetées sur le corps même

des danseurs, servant alors d'écran corporel. Des gestes passés réapparaissent ainsi dans le présent et se confondent, sur scène, avec les corps des danseurs *in praesentia*. Ce procédé exige, de la part du danseur, une mémoire kinesthésique aiguë, doublée d'une grande humilité. Dans un nouvel espace-temps, les danseurs doivent entrer en relation avec l'image de leur corps, ils doivent retrouver avec exactitude la position de leurs corps au moment de la captation vidéo-graphique, reproduire l'arrêt sur image d'une séquence improvisée pour ensuite la décomposer sous nos yeux incrédules.

Ce dispositif de présentation somme toute assez contraignant transforme donc radicalement les modalités de performance des danseurs qui deviennent des

corps-écrans, leur présence physique servant de support à une performance qu'ils ont préalablement exécutée. Les danseurs doivent ainsi adapter leur niveau de performance, puisqu'ils partagent l'espace avec leurs images virtuelles. Au moment de la représentation, le sujet dansant ne performe pas pour le public, il n'entre pas en contact avec lui mais davantage avec l'image virtuelle. Ce procédé exige du danseur une présence scénique tout en retenue. Le sujet doit se contenir, laisser son enveloppe corporelle se dissocier et prendre l'avant scène. Il doit laisser sa surface corporelle se confondre avec l'image virtuelle, sacrifiant ses qualités d'interprétation et sa satisfaction personnelle au profit de l'illusion. L'exploration sensorielle que favorise cette démarche, qui fait un usage inédit du corps, semble traduire la nécessité anthropologique d'une alliance nouvelle avec une corporalité sous-utilisée à l'époque des nouvelles technologies et du monde virtuel³. En effet, ce processus invite à une plus grande conscience de soi, des autres et du monde. Il permet aux danseurs d'abord, puis aux spectateurs, d'atteindre l'usage de soi le plus entier et d'intégrer les différents niveaux de leur existence. Dans ce contexte, la scène devient alors l'interface entre les différentes strates du réel.

De l'image du corps dissocié aux corps-écrans

Les images vidéo et les corps en mouvement évoquent une façon d'appréhender le monde propre à l'artiste, font naître des sensations étranges et jaillir des émotions parfois irrationnelles. L'univers qui se déploie sur scène est peuplé des figures qui semblent issues d'une mythologie personnelle, d'êtres reptiliens se mouvant bruissement et de corps en constante métamorphose. Échappant à une trame narrative traditionnelle, les pièces *In Side* et *Aura* invitent le spectateur à découvrir des éléments de sens dans l'organicité même du corps mis en scène. Par le biais de la vidéo, l'artiste présente des images du corps qui se multiplient, se détachent du corps propre des danseurs, s'évanouissent et renaissent en un autre point de l'espace. Ce sont des corps de passage, des corps nomades, en processus. Dépouillés de tout accoutrement vestimentaire, ces corps laissent transparaître très peu d'inscriptions sociales. La nudité ainsi mise en représentation s'expose plutôt comme un « moi-peau⁴ », un point de rencontre entre soi et le monde, l'intime et le public. Par ailleurs, les matières et les accessoires que manipulent les danseurs (une queue articulée, une pièce de fourrure, une couverture d'aluminium ou un liquide photosensible), s'intègrent à leur image du corps, comme pour nous faire prendre conscience de la manière dont nous appréhendons les choses, dont nous entrons en contact avec les éléments de notre quotidien. Chez Gladyszewski, le

contact à l'autre demeure essentiellement sensuel et s'ancre dans le corps.

Dans *Anthropologie du corps et modernité*, David LeBreton explique que le corps, dans l'imaginaire, devient « une surface de projection où se remettent en place les fragments du sentiment d'identité personnelle morcelée par les rythmes sociaux. À travers la mise en ordre et en sens de soi, par la médiation d'un corps qu'il dissocie et transforme en écran, l'individu agit symboliquement sur le monde qui l'entoure. Il cherche son unité de sujet en agençant des signes où il cherche à produire son identité et à se faire socialement reconnaître⁵ ». Les corps-écrans de Gladyszewski semblent illustrer ces propos de façon tout à fait éloquente. À l'ère du clonage et des autres biotechnologies, on serait tenté de croire que le corps se détache peu à peu du sujet et qu'il pourrait, à la limite, poursuivre seul son aventure personnelle. Dans le travail de Gladyszewski, si l'enveloppe du corps se détache virtuellement de l'individu et se multiplie, le sujet n'est pas tout à fait évacué et la dissociation n'est que temporaire. Car la danse ou le mouvement du corps traduit la singularité de l'individu, de son être propre et laisse voir ce qui est caché, enfoui sous les couches. La performance semble ainsi mettre en scène une négociation constante entre soi, le réel et le virtuel. Enfin, par leur impact indéniable sur le spectateur, les créations de Gladyszewski viennent confirmer que « le corps dissocié devient dans l'imaginaire moderne le plus court chemin pour atteindre et transformer le sujet immatériel qu'il revêt de chair et de sensations⁶ ». Ainsi, peut-être que la récupération de notre identité somatique que favorisent des œuvres comme *In Side* et *Aura* pourrait nous permettre de changer notre manière de voir et de penser le monde, de mieux comprendre et d'habiter notre corps en dehors des dualismes traditionnels que représentent le corps et l'esprit, le naturel et l'artificiel, l'organique et virtuel.

JULIE LAFRENIÈRE

NOTES

¹ Les deux premiers volets du travail de Stéphane Gladyszewski, les pièces *In Side* et *Aura* ont respectivement été présentées dans le cadre de l'événement *Repérage : danse à Lille 2004*, en France, et dans la série *Corps électroniques de Tangente*.

² Terme emprunté à Jocelyne Lupien, « L'intelligibilité du monde par l'art », dans *Territoires perçus, territoires imagés* (ouvrage collectif), Paris, Éditions L'Harmattan, 2004, p. 17.

³ David LeBreton, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses Universitaires de France, 1990, p. 129.

⁴ Didier Anzieu, *Le Moi-peau*, Paris, Dunod, 1985, 254 p.

⁵ David LeBreton, *op. cit.*, p. 179.

⁶ *Ibid.*, p. 164.

