

SYNTHESE HABITATION - TANGENTE
GABRIEL BECK - FEVRIER 2019

REALITÉ.S PARTAGÉ.E.S



Habiter sa création sans lui donner d'intention, se laisser porter par ses intuitions sans obligation de production : telle était la difficulté et l'immense privilège de ce cadre de création.

J'ai nommé cette recherche « réalité.s partag.e.s » afin d'interroger l'expérience de l'art comme un outil de communication entre individus. Ce projet s'inscrit dans une démarche cherchant à inventer du langage et de nouvelles manière d'être ensemble. Mon approche est de créer des dispositifs - qui en dialoguant soudainement avec ceux préexistants et invisibles - génèrent un espace dans lequel se situe l'expérience du participant.

Faire parler l'inconscient et la réalité virtuelle (VR) ont été mes outils de jeu. J'ai invité chaque jour des ami.e.s passionné.e.s par le champ de la psyché dans leurs disciplines respectives. Je propose durant la semaine à mes invités la création d'expérience collective différente chaque jour autour de la question suivante : comment relier deux réalités qui coexistent séparément? Dans le cas de cette recherche comment relier le monde virtuel d'un côté et le monde réel de l'autre? La présentation du dernier jour, que je résume ici, retrace littéralement la chronologie de ces expériences en trois chapitres.

Dans le premier chapitre, je me base sur l'écriture performative dramaturgique (scénario) avec un fil conducteur. L'idée : j'agis avec un casque de réalité-virtuelle débranché (je suis aveuglé) pour tromper l'audience (qui croit que mon casque est activé). Ce qui est donné à "voir" ici est un corps en mouvement modifié par la projection d'un désir. Ce chapitre pose le point de départ : le dispositif "scène" impose au spectateur une manière de regarder. Enfin, en faisant référence à Hubert Godard, il est aussi dit que des choix artistiques peuvent intervenir sur ce qui précède le regard.

Le deuxième chapitre est une tentative pour s'échapper du dispositif "scène" : je propose aux spectateurs de jouer. L'objectif du porteur du casque est de deviner qui est l'auteur de deux dessins réalisés séparément par deux joueurs.ses, en temps réel. Instantanément, j'observe que ce dispositif transforme le regard du participant. Dit autrement, l'expression du jugement fait place à celle de la candeur qui me touche. L'enfant intérieur commence à se révéler et en tant qu'auteur, je me sens en sécurité. Cependant,, le dispositif n'est pas entièrement inclusif : il n'y a que trois joueurs.ses et les autres gardent leurs positions de spectateur.rice qui observent.

Dernier chapitre, je retourne sur "scène" et performe une improvisation. J'ai le casque de réalité virtuelle. Pas de retour vidéo, seul mon corps « branché » est donné à voir. Dans mon casque j'active un logiciel de dessin et démarre dans un espace blanc avec comme outil un pinceau qui me permet de dessiner en 3D. A partir de là, chacun est dans son monde, moi d'un côté, les spectateurs de l'autre. Je décide de dessiner dans l'espace virtuel chaque corps que j'approche dans la réalité. De là s'ensuit une improvisation qui dessine ce lien que je désir découvrir. Que partage t'on? Et que partageons nous pas? Qu'est ce qui permet de tisser un lien entre deux mondes différents? Quel est le langage de ce lien? Comment ce lien peut émerger, non pas de la volonté d'un des deux partis (acteur ou spectateur) mais bien de l'événement lui même, de la rencontre?

Je conclus cette habitation épuisé, l'acte de création, ici à fabriquer son propre langage m'a semblé douloureux. La dernière présentation a offert seulement un préambule à mon questionnement initial, je n'ai pas réussi à déjouer certaines résistances des participants. Néanmoins, je ressors avec la sensation d'ouverture sur de nouvelles questions plus pragmatiques qui m'inspirent clairement à une suite de ce projet : un dispositif "hors-scène" qui prendrait la forme d'un jeu de réalité virtuelle envisageable dans un futur proche qui connectera en ligne les participants chacun chez soi.