

Izabella Pluta

« *Anatomia electronica* ou le théâtre du corps et du média »

L'époque actuelle, déterminée par les technologies de pointe, interroge notre rapprochement de plus en plus important avec le monde informatique, et par conséquent la problématique des frontières entre l'humain et le technologique. Le temps de la cyberculture introduit plusieurs transformations qui touchent à la physiologie de l'être humain et à ses modes de fonctionnement pour arriver à son expression artistique. Selon Roy Ascott, non seulement la télématique et l'interconnectivité permettent de transgresser les frontières géopolitiques, mais elles placent également l'individu et son corps devant de nouvelles possibilités. Il souligne que dans ce contexte, les limites de la chair elle-même sont redéfinies. Bill Nochols évoque à son tour, que l'homme contemporain s'autodéfinit par rapport aux systèmes cybernétiques, ce qui est représenté le plus explicitement par la figure du cyborg. L'impact des changements anthropologiques qui accompagnent la cyberculture est alors évident et non négligeable. Par contre, il est acquis plus ou moins consciemment par un individu. La scène multimédia semble interroger les phénomènes de la médiatisation du corps d'une manière beaucoup plus directe et sans compromis par rapport à son quotidien. Ainsi, elle transpose les figures de l'homme connecté pour qui la base de données informatiques constitue son prolongement technologique. Les jeux de l'image et les interférences avec le dispositif font émerger des corporités hybrides, mi-organiques mi-technologiques, en incarnant de cette manière les êtres post-biologiques. Les corps prothétiques représentés par le vivant et l'image projetée visualisent non seulement notre condition, mais aussi toute la complexité de la corporité médiatisée, assujettie, dispersée. La scène transpose et explicite ce que l'extra-scénique nous garantit : une nouvelle anatomie en fusion avec l'électronique. Nous observons ces phénomènes à travers des spectacles et des performances choisis du Wooster Group, de Stelarc, de Chosse de Pauw appliquant différentes stratégies artistiques où la technologie constitue une dramaturgie supplémentaire en même temps que l'objet d'une interrogation artistique.