

## *Day of the Figurines* de Blast Theory — Une illustration du théâtre techno-nomade comme reflet de la situation post-dramatique

### Préambule

*Day of the Figurines* (2006) est un jeu de société multi-joueurs utilisant des SMS de téléphones portables pour une expérience de survie dans une ville imaginaire. Nous montrerons comment ce travail s'inscrit dans ce cours "La Figure dans le paysage" pour une nouvelle recherche d'espace-temps abstrait dans la perspective du dispositif de théâtre post-dramatique, une illustration du théâtre techno-nomade.

En 1998, Blast Theory était déjà une troupe reconnue de théâtre expérimental. Son intérêt portait sur un monde saturé par les médias dans lequel les règles de la culture populaire utilisent la vidéo, l'ordinateur, la performance, l'installation, les téléphones portables et les technologies en ligne.

Ils utilisaient ces technologies pour poser des questions sur les idéologies contenues dans l'information qui nous enveloppe.

Depuis l'année 2000, avec la collaboration de Mixed Reality Lab de l'université de Nottingham, Blast Theory développe des nouvelles formes de performance-jeu interactives basées sur les technologies GPS et WiFi, comme *Can You See Me Now?* réalisée en 2001 et qui est la plus connue, jusqu'à la pièce la plus récente *Rider Spoke* en 2007.

Ils proposent souvent aux participants des expériences du jeu, avec un dispositif portable et en réseau afin de créer la communauté mobiles-virtuel entre l'espace physique / urbain et l'espace virtuel.

### Description de *Day of the Figurines*

#### Comment jouer

L'oeuvre *Day of the Figurines*, est constituée d'un plateau sur lequel sont disposées une maquette de ville et des figurines représentant des personnages existant réellement.

Au début, les artistes ont d'abord invité des participants/joueurs à visiter ce plateau puis de choisir leur propre figurine qui portera leur nom.

Les figurines sont donc reliées aux personnages qu'elles représentent par le biais des informations que les joueurs leur communiquent.

#### Directive spatiale

Les figurines sont disposées en même temps au hasard dans un lieu de cette ville imaginaire. Avant de quitter le plateau, chaque participant reçoit un plan de la ville et les règles du jeu pour commencer.

#### Durée

Chaque jour représente une heure dans cette ville imaginaire. La durée de ce jeu est donc de 24 jours.

#### Le but du jeu

Le but du jeu est d'aller à la rencontre des autres habitants-participants et de les aider par l'intermédiaire de SMS à apprendre à survivre jusqu'à la dernière heure de la journée, ceci

malgré les différents problèmes et obstacles qui peuvent arriver comme les catastrophes naturelles, les problèmes de santé, les guerres.

Les outils à disposition permettent

- de déplacer le joueur à la destination indiquée;
- d'envoyer un message aux joueurs à proximité;
- de vérifier si le joueur en question est à la destination actuelle et s'il y a des mouvements qui le placent dans un rayon où il peut communiquer avec les autres: prendre l'objet mentionné; observer les joueurs du voisinage et leur rappeler quel est leur état de santé actuel en même temps que proposer une possibilité d'aide.

Deux personnes sont particulièrement importantes dans ce jeu:

- l'une est l'opérateur (qui reçoit les messages des participants et déplace les figurines sur le plateau en fonction de ces ordres);
- l'autre est le chef d'orchestre qui veille à ce que l'activité soit bien répartie, il contrôle aussi la fréquence des messages.

Projections

la vidéo réalisée à Berlin (5min)<sup>1</sup>

un exemple de message envoyé entre les figurines (3 min)

Matt Adam

Dans une interview, un des membres de Blast Theory, Matt Adam, qui est un metteur en scène de théâtre, pense paradoxalement que *Day of the Figurines* est plus un jeu qu'une pièce de théâtre. Cette remarque est une piste importante pour rechercher si elle signale une nouvelle esthétique qui résonnerait comme une invitation à faire la séparation entre leurs œuvres et le théâtre conventionnel.

Nous allons maintenant voir pourquoi et comment *Day of the Figurines* de Blast Theory est un modèle de théâtre post-dramatique. Je vais tenter d'analyser cette œuvre *Day of the Figurines* à partir de cette perspective du théâtre qui est basé sur cinq éléments principaux:

- le texte;
- le rapport acteur-audience;
- l'espace théâtral;
- l'organisation du temps.

## 1. Le texte — mobilisation de narration en forme modulaire

Dans *Day of the Figurines*, la narration joue un rôle important sous une forme particulière. *Day of the Figurines* est un théâtre médiatisé comme «hypermedium»<sup>2</sup>, comme un lieu où les relations entre ces différents éléments se connectent et influencent les façons de raconter des histoires à partir des textos que s'échangent les participants.

*textos*/SMS

La substance essentielle dans *Day of the Figurines* est constituée de *textos*/SMS.

Les actes simples comme ceux d'ouvrir un téléphone portable ou de presser sur ses touches sont devenus de vrais micro-jeux: ils fonctionnent avec des histoires courtes enrichies d'effets visuels, tactiles et tri-dimensionnels. *Day of the Figurines* est une tentative d'accentuer la combinaison étrange d'intimité et d'autorisation donnée à des étrangers de pénétrer dans notre monde sans les connaître.

---

<sup>1</sup> First Play Berlin Festival, Hebbel am Ufer theatre, HAU2, 28.Sep - 21.Oct. 2006.

<sup>2</sup> Marina Turco, THE SUDWESTERN SAGA: LIVE MEDIA AND MODULAR NARRATIVES BETWEEN COMMEDIA DELL'ARTE AND DIGITAL HYPERTEXTS, VJ Theory, University College Falmouth (UK), 2007.

Un texte n'est pas nécessairement narratif

Selon Mieke Bal, un élément culturel est narratif<sup>3</sup>:

- s'il contient un acteur et un narrateur;
- s'il est organisé sur trois niveaux, le texte, l'histoire et la fable;
- si le contenu est une série d'événements reliés provoqués ou expérimentés par des acteurs.

Dans *Day of the Figurines* le public est associé à la création de l'histoire et «vit» dans l'espace fictionnel en temps réel. Le contenu est a-historique et les personnages n'ont pas de profondeur psychologique, ni ne se développent.

Modules de situation; modules de personnages; modules de dialogues

Ce type de construction de la narration est effectué dans une forme *ouverte* de modularité qui opère à deux niveaux, en montrant des personnages typés, des situations et des valeurs:

- d'abord, la matrice de la structure générale (la trame romantique) est constituée de modules de situation (déguisements, malentendus, kidnappings, etc.) et des modules de personnages (Pantalone, le Docteur, etc.) qui créent l'identité de la figurine;
- ensuite, la matrice au deuxième niveau est constituée de modules de dialogues (blagues et gags apportés par les joueurs).

Mobilisation de narration; une «communi-capacité»

*Day of the Figurines* agit plutôt comme une entrée (Input) dans l'interaction humaine avec le dispositif écran-moblie. Cela inverse la logique des jeux basés sur la localisation et qui sont construits comme une présentation (location-based game), comme un dispositif de sortie (output). Au-delà, il est intéressant de considérer l'impact potentiel de l'espace physique des joueurs sur leur expérience du jeu et de leurs interactions avec cet espace.

Les joueurs peuvent recevoir plusieurs messages en provenance du jeu, et cadrer leurs réponses à l'intérieur de diverses localisations physiques qui peuvent influencer leurs comportements, en termes d'humeur ou de connexions qu'ils pourraient établir entre leur espace physique du moment et celui virtuel. Cet apport non négligeable est fourni par les autres joueurs présents qui sont susceptibles de partager et commenter les messages.

Les narrations modulaires contiennent ce caractère participatif et performatif qui est aussi bien impliqué qu'influencé par la vie réelle du joueur. Ces narrations sont à même de créer un sentiment de communauté, ce qui les rend plus proches des cultures orale et numérique.

La force suggestive de ces narrations modulaires permet grâce à leur aspect fragmentaire une réécriture scénique englobant les aspects textuels qui agissent comme des moyens d'exploration d'une «communi-capacité» dans le sens de Walter Benjamin.

«Porter conseil, en effet, c'est moins répondre à une question que proposer une manière de poursuivre une histoire (en train de se dérouler). Pour pouvoir demander conseil, il faudrait d'abord être capable de raconter cette histoire. Le conseil, tissé dans l'étoffe même de la vie est sagesse.»<sup>4</sup>

*Day of the Figurines* est un jeu pervasif, mais pas seulement en ce qu'il intervient dans la vie quotidienne des joueurs, mais aussi dans le fait qu'il reflète et romance ce quotidien par l'intermédiaire des narrations modulaires. Cette capillarité produit une contamination entre la vie et le jeu, l'art et la technologie, le réel et la représentation, c'est un mécanisme fondamental de la pièce.

## 2. Acteur-audience — Surréalisme social

L'acte d'entrer dans *Day of the Figurines* constitue un moment très public. Comme les joueurs regardent les autres joueurs, écoutent les conversations, supervisent les envois de textes, ils ont conscience qu'ils sont eux-mêmes observés et sont devenus des spectateurs

---

<sup>3</sup> Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* University of Toronto Press, Toronto, 1985, p. 8.

<sup>4</sup> Walter Benjamin, *Le conteur - Réflexions sur l'oeuvre de Nicolas Leskov*. Oeuvres complètes volume III, Gallimard, pp.119-120.

aussi bien que des acteurs dans le jeu des autres.

*Day of the Figurines* contient des aspects performatifs, non seulement à cause de la nature performative de l'acte d'écrire des messages, mais aussi parce que le jeu est joué dans un jeu de rôle. L'expérience incarnée est une composante nécessaire de l'apprentissage. Ceci suggérerait que nous ne puissions pas vraiment connaître quelque chose que nous n'avons pas expérimenté.

Nous pouvons connaître des choses par l'intermédiaire de l'expérience des autres aussi bien qu'en raisonnant ou en suivant le raisonnement d'autres personnes au sujet de choses que nous n'expérimenterons jamais. En privilégiant une forme de connaissance au détriment d'une autre, nous limitons la vitalité de l'échange, cette expérience devient une création de savoir.

Surréalisme social par une expérience orale

À partir du jeu de rôle, les spectateurs deviennent aussi des acteurs. À partir de cette expérience orale dans *Day of the Figurines*, les joueurs créent un état d'inconscience collective. Le sens de la participation des joueurs peut sembler une insertion surréaliste dans le contexte théâtral.

Apparemment, l'inconscient collectif est plus important, plus «parlant» que la somme des inconscients individuels représentés par les textos qui représentent une forme d'oralité.

- Mais qui parle?
- Et pourquoi?
- Est-ce pour occuper le terrain?
- Occuper le terrain est un des plus grands défis de notre époque: occuper le terrain au nom de quoi?

Remarques des personnes qui ont travaillé à ce projet :

«Ils rentrent vraiment dans la peau de leurs personnages.»

«Ils commencent à se référer aux immeubles de la ville comme s'ils habitaient là depuis longtemps. Ils quittent leur identité d'habitant d'une ville réelle pour devenir citoyen de celle du plateau, une ville virtuelle.»

Ce jeu de rôle par la parole produit une hallucination

Dans ce cas, l'identité devient une simple projection. L'hallucination est une altération de la perception : visions inexistantes, objets et sons qui deviennent pour un individu des éléments concrets réels. L'art peut être le produit de telles hallucinations dérivantes d'une condition de psycho-perception altérée que l'artiste et le public a expérimentée.

«La photographie devient pour moi un médium bizarre, une nouvelle forme d'hallucination: fausse au niveau de la perception, vraie au niveau du temps; une hallucination tempérée en quelque sorte, modeste, partagée [...] image folle, frottée de réel.»<sup>5</sup>

«Ce n'est pas l'hallucination qui feint la présence, c'est la présence qui est hallucinatoire.»<sup>6</sup>

### 3. Espace théâtral — la situation de transition

La disposition des figurines sur la scène-plateau évoque la situation théâtrale, ou le lieu habituel du rassemblement réel d'une communauté. *Day of the Figurines* commence dans ce lieu déterminé. Dit autrement, les joueurs doivent se rendre à une destination réelle. Ils transforment le plateau en scène, avec des destinations qui agissent en tant que «logements»; le reflet des destinations apparaît dans un miroir grossissant et crée un double directement dans l'espace présent, l'ensemble contribue à former une installation évocatrice et quelque peu étrange.

---

<sup>5</sup> Roland Barthes, *La chambre claire*, Seuil, Paris, 1980, p.177.

<sup>6</sup> Gilles Deleuze, *Le Pli. Leibniz et le Baroque*, Minuit, Paris, 1988.

Certains joueurs ont raconté que des aspects de leur situation à un moment précis, leur humeur, etc., influençaient les actions de leurs figurines. Peut-être que dans cet exemple extrême est inclus le fait que de montrer des messages à d'autres personnes à l'endroit où elles se trouvent à ce moment les amènent à répondre au jeu. En conséquence, un brouillage peut survenir entre la réalité physique des joueurs et leurs rôles fictifs dans *Day of the Figurines*.

#### Le Hub

Michael Wright (un chercheur du Mixed Reality Lab) a offert une définition du hub comme un espace de transition entre des espaces, comme un carrefour.

Les questions en relation avec le hub sont:

- Combien de temps les gens devraient-ils passer dans cet espace de transition?
- Quelle relation existe entre le temps passé d'un lieu à l'autre et la sensation de présence d'un joueur à l'intérieur du jeu?
- Qu'est ce qui se passe entre les destinations?
- Combien de temps un joueur doit-il passer entre les lieux pour avoir une idée de voyage ou de déplacement?
- Quelle est l'importance de l'idée de voyage dans l'œuvre (entre les lieux, entre les figurines et soi-même, entre le rôle joué et la vie réelle quotidienne)?

*Day of the Figurines* est emblématique et permet d'esquisser les contours d'une typologie de la situation:

- mode de placement;
- position, posture;
- disposition psychologique;
- état d'une personne par rapport à sa condition, à ses passions, à ses intérêts; •moment de l'action qui excite l'intérêt.

Exemple d'impressions: un joueur a eu l'impression d'être un flâneur dans une demi-réalité, voyageant d'un site à l'autre, d'un objet au suivant, cherchant d'autres joueurs, des sens, des missions, des événements à explorer. Ces caractéristiques permettent de faire l'expérience de l'altérité et réaliser l'ouverture vers l'espace potentiel.

#### Sur le paysage de zéro-g

«Walking in space», outside the spacecraft looking towards Earth

«You're okay. You're okay. You're not going to fall. The bottom is way far away. And now a second, even more intense feeling washes over me: I am not just plunging off a cliff. The entire cliff is crumbling away. It wasn't just me falling, but everything was falling, which gave (me) even a more unsettling feeling. So, it was like you had to overcome 40 years of whatever of life experiences that (you) don't let go when everything falls. It was a very strong, almost overwhelming sensation that you just had to control. But I could see where it could have put me over the edge. The disorientation is paralyzing. There is no up, no down, no side. There is only three-dimensional space.» Jerry Linenger, NASA Astronaut on a spacewalk around MIR, USA.

C'est une notion de territoire qui englobe des formes géologiques, physiques, naturelles, et des actions de l'homme sur cet espace. Le paysage est aussi un espace littéraire et romantique qui parle et dans lequel se déroule. Cet espace est le théâtre de légendes et de mythes, il est porteur d'histoire(s) dont il présente les traces et dans lequel on peut déambuler. Aujourd'hui le paysage symbolise aussi le tableau d'ensemble d'un secteur d'activité ou d'un environnement.

L'espace lui-même est en quelque sorte abstrait et constitué chez chaque individu sur la base de sa propre perception subjective. Aujourd'hui, les outils numériques embarqués sont certainement parmi les principaux «médiateurs» paysagers, pour faire passer les espaces épars que nous traversons, au statut de «paysage». Comment les outils numériques liés à la mobilité modifient la perception du paysage urbain? La combinaison des espaces médias réels et virtuels, un espace souple (ou fluctuant) —Réalité augmentée— crée cette perception inhabituelle ou cette perception spatiale dépourvue de gravité.

### La figure de *Day of the figurines*

La figure de *Day of the figurines* est donc dans le paysage de zéro-g, un univers en trois dimensions libéré de la gravité comme s'il s'agissait de la description d'une expérience:

«Nous devons nous concentrer sur l'espace interne de notre propre corps et l'interaction avec l'espace environnant aussi bien que sur l'imagination, ce qui est directement stimulé par ce nouvel environnement, ce nouveau corps espace-temps.

Dans un espace tri-dimensionnel, univers sans poids, nous devons créer des références subjectives ego-centrées parce qu'il n'y a plus de centre de gravité. Nous pouvons nous représenter à nous-mêmes un point situé dans une verticalité subjective. Il n'y a plus de référence universel. Chaque chose est relative et chaque personne est libre de se construire ses propres structures autour d'un axe subjectif de verticalité. Partant de cette construction interne, c'est possible d'appréhender l'espace extérieur et de réagir par une relation avec lui.»<sup>7</sup> Kitsou Dubois ,zero-g Dancer

#### 4. Acteur et la corporalité — la présence réelle et nomade

«Pas d'acteurs. (Pas de direction d'acteurs.) Pas de rôles. (Pas d'étude de rôles.) Pas de mise en scène. Mais l'emploi de modèles, pris dans la vie. ÊTRE (modèles) au lieu de PARAÎTRE (acteurs).»<sup>8</sup>

«Les Approches de la Vérité: aucun décor, aucun costume n'auront le pli, l'allure de la vérité. Aucun faux professionnel n'aura les admirables gestes techniques du gabier ou du pêcheur.»

«Cachez les idées, mais de manière à que les gens les trouvent. Le plus important sera le plus caché.»<sup>9</sup>

Il y a des aspects théâtraux dans *Day of the Figurines* qui commencent par situer le début dans un lieu actuel où, pour paraphraser Peggy Phelan<sup>10</sup>, le «réel» est impliqué par la présence de corps vivants et la possibilité, bien que virtuelle, pour les joueurs d'agir depuis l'endroit où ils se trouvent. En passant de la position de spectateur à celle de participant, de joueur à performer, nous prenons conscience de l'étrangeté contenue dans le fait de passer d'une présence à une autre, prise entre des mondes apparemment dichotomiques, entre des présences et des absences essentielles, « toujours déjà » augmentées, jouant notre présence.

#### Le corps-SMS éphémère

De l'autre aspect sur les corps-SMS, ils peuvent être sauvegardés, mais la plupart n'existent que le temps pris pour les écrire, les transmettre et les lire. La plupart des messages de téléphone portable sont à l'échelle de l'immédiat et du court terme, créés, lus et souvent répondus aussi vite qu'ils sont souvent superficiels et sans conséquence. Il est en est de même des traces qu'ils laissent dans la mémoire.

Il n'existe pas de messages faits pour durer ; ils appartiennent soit au monde social d'un changement subit de programme, de dispositions de dernière minute, ou alors au royaume des tics gestuels de presse-bouton – petits et intimes – envoyés directement entre les corps.

---

<sup>7</sup> Une citation de Kitsou Dubois dans SKIZZEN DES VERSCHWINDENS-theatrale raumproduktionen, édité par Claudia Bosse et Christina Nägele, theatercombinat&revolver, Frankfurt am Main, 2007.

<sup>8</sup> Robert Bresson, *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard, 1988, p. 16.

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Peggy Phelan, «The ontology of performance: representation without reproduction» in *Unmarked: The Politics of Performance*, Routledge: London and New York, 1993.

### Théâtre techno-nomade<sup>11</sup>

La concentration sur l'inscription de la corporalité dans le théâtre n'est pas la question de ce qu'est ou n'est pas le corps, comment et pourquoi est-il répété, doublé ou hanté, mais elle est de l'ordre de ces questions: •Qu'est ce qu'un corps peut faire ? De quels affects est-il capable ? Spinoza n'a jamais cessé d'être étonné d'avoir un corps. Il n'est pas surpris d'avoir un corps, mais par ce que le corps peut faire. Les corps ne sont pas définis par leurs gènes ou leurs espèces, par leurs organes et leurs fonctions, mais par ce qu'ils peuvent faire, par les affects dont ils sont capables<sup>12</sup>; •Comment l'espace peut-il être fonctionnellement transitoire (fugitif), transformable, ou éphémère et représenter psychologiquement un point d'ancrage existentiel?

Le nomadisme est un moyen agréable de naviguer dans la pensée, et c'est une qualité qui écarte la conception du théâtre conventionnel – le nomadisme réside dans l'extension plutôt que dans la frontière. En même temps, la connexion avec l'extérieur, l'insertion de la pensée nomade conduit à un réexamen du théâtre.

### «*Verfremdung*»

Dans ce réexamen, le théâtre apparaît comme un espace dans lequel les différentes strates temporelles, les conceptions de la réalité et du public et de ses espaces, et de l'homme et de sa transformation en un autre, se rencontrent. *Day of the Figurines* ne fonctionne pas avec un seul type de présence nomade mais avec plusieurs, avec l'aura, la notion d'être dans l'instant, et, à un certain niveau, l'acte de repositionner sa propre conscience – Berthold Brecht «*Verfremdung*»: •la présence du rôle du double; •la présence du déplacement; •la présence du temps; •la présence/pré-sens de la fragmentation de soi augmenté; •la présence du rôle de l'aura du lieu; •la présence d'une réalité partagée.

Le théâtre nomade est un théâtre en processus, qui ne suit pas de direction. Le théâtre nomade est un théâtre de hasard, de substance, de parcours sans but, aussi un terrain étendu de collection et d'assemblages inconnus.

## 5. Organisation du temps — balancement entre les tempos

La construction temporelle de *Day of the Figurines* a des implications esthétiques cruciales. Des travaux antérieurs de Blast Theory ont exploré les thèmes de l'expansion spatiale, notamment dans *Can You See Me Now* (2003-2005), mais *Day of the Figurines* vise à explorer le thème de l'expansion temporelle dans les jeux pervasifs.

Le jeu a fondamentalement deux rythmes

Le jeu a fondamentalement deux rythmes:

- l'un, calme, insouciant —pour le voyage exploratoire solitaire;
- un autre, rapide, stimulant et imprévisible —pour des échanges par SMS avec d'autres joueurs.

Entre deux tempos, le déplacement, ou l'étrangeté, de sa vie par le jeu, et du jeu par l'intermédiaire de sa vie dans un état quasi constant de l'ignorance ontologique, ils expérimentent des formes complexes de présence du joueur et de la co-présence sociale.

Entre les tempos du jeu extérieur et intérieur

Ceci rappelle une observation initiale au sujet des strates qui allaient éventuellement constituer le temps de l'œuvre, dans *Day of the Figurines*, le jour (Day) fait référence au jour de la rencontre avec les figurines, la durée du jeu (24 jours à Berlin, ceci avec un lien évident au nombre d'heures dans une journée et le nombre de jours que dure le jeu).

---

<sup>11</sup> Gary Brown, FREEDOM AND TRANSIENCE OF SPACE- Techno-nomads and Transformers, University of Liverpool, <http://www.garybrowninfo.net/Singapore%20Book%20Copy2.htm>

<sup>12</sup> Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, Flammarion, Paris, 1996.

Une caractéristique de *Day of the Figurines* est que c'est un jeu lent et perversif qui se déroule durant un mois et uniquement au moyen de quelques échanges de textos chaque jour. Ceci se concentre sur le rythme lent du jeu autorisé pour une exploration de la manière dont un jeu omniprésent peut être développé avec les caractéristiques de la vie quotidienne de joueurs, un aspect du jeu omniprésent qui a été largement ignoré au bénéfice de sujets centrés sur la localisation.

*Day of the Figurines* pourrait être ralenti ou accéléré

*Day of the Figurines* pourrait être ralenti ou accéléré en fonction du moment de la journée et du niveau d'activité des joueurs. La vitesse à laquelle le jeu est joué, le timing que les chefs d'orchestre ont choisi pour les joueurs, le nombre des rencontres qu'un joueur peut faire, les conditions générales qui régissent chaque jeu. Les joueurs doivent se balancer entre la vie et le jeu, le réel et la représentation, le temps réel et celui du jeu.

## Conclusion - un théâtre techno-nomade à la post-brechtienne

C'est sur les traces de Brecht que l'art pourrait se présenter en tant que lieu pédagogique pour une pratique sociale, comme un laboratoire social de notre époque. A la différence de Brecht, il ne s'agit pas de la représentation, mais de la tentative de rendre visibles des structures existantes, et par là d'une théâtralisation du quotidien, une «*Verfremdung*» (l'aliénation) du quotidien qui lui oppose d'autres espaces, d'autres scènes, d'autres temporalités ou espaces de concentration du regard par les influences de la plénitude, de la possibilité de co-extension, localisation, vibration, courant d'énergie, et les relations indivisibles entre l'humain, et l'espace, l'être humain et la machine, homme/machine (interface).

Si les technologies existent dans des «réseaux de choses, d'acteurs, d'actants, d'institutions, d'investissements et de relations sociales»<sup>13</sup>, alors ici, dans *Day of the Figurines*, elles fonctionnent dans les deux réseaux d'acteurs, l'actuel et l'augmenté, afin que les relations jouées par les participants soient simultanément matérielles et sémiotiques dans une devenir-machine deleuzienne, ou une recherche une phénoménologie de l'être dans l'espace théâtral à la post-brechtienne.

## Références

### Articles

Pervasive Presence: Blast Theory's *Day of the Figurines*, Matt Adams, Steve Benford and Gabriella Giannachi, IPerG project.

THE SUDWESTERN SAGA: LIVE MEDIA AND MODULAR NARRATIVES BETWEEN COMEDIA DELL'ARTE AND DIGITAL HYPERTEXTS, Marina Turco, VJ Theory, 2007, University College Falmouth (UK).

### Site

The Presence Project: Blast Theory's *Day of the Figurines*, <http://presence.stanford.edu:3455/Collaboratory/627>

### Livres

Bruno Latour, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford, 2005.

---

<sup>13</sup> Bruno Latour, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford, 2005.



Claudia Bosse et Christina Nägele, SKIZZEN DES VERSCHWINDENS-theatrale raumproduktionen, theatercombinat & revolver, Frankfurt am Main, 2007.

Gilles Deleuze, *Le Pli. Leibniz et le Baroque*, Minuit, Paris, 1988.

Robert Bresson, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, Paris, 1988, p. 16.

Roland Barthes, *La chambre claire*, Seuil, Paris, 1980, p.177.

Walter Benjamin, *Le conteur - Réflexions sur l'oeuvre de Nicolas Leskov. Oeuvres complètes volume III*, Gallimard, Paris, 2000.

À lire

Giorgio Agamben, *La communauté qui vient, Théorie de la singularité quelconque*, Seuil, Paris, 1990

Michel Foucault, «Des espaces autres», *Dits et écrits*, Gallimard, Paris, 1984. ), pp. 752 - 762.

<http://www.foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>