

## La notion d'identité, en trois mouvements

L'identité c'est paradoxalement à la fois l'exacte même chose, et ce qui est différent en chaque chose.

Elle ne s'applique pas qu'aux personnes, mais aussi aux formes, choses, objets, tout ce qu'on peut nommer. Je donnerai pour exemples Cortana, le système de commande vocal par défaut du système d'exploitation Windows, un jeu dont j'ai oublié le nom où un carré est mené à la vie par le joueur qui le déplace, le fait bondir. Je pense aussi à un personnage dans un film récent sur les bêtes fantastique du monde magique de JK Rowling, *Credence*, qui est défini à la fois par sa forme humaine et par un immense nuage noir de haine, destructeur.

Dans certains groupes connus, the Blue Man Group, Anonymous, Daft Punk, l'identité n'est pas la personne mais une construction. Peut-être pourrait-on imaginer construire l'identité comme une entité extérieure à la personne ? Un objet que l'on se transmet et qui véhicule la notion d'identité, qui active la définition que l'on veut donner à l'identité, qu'elle soit visuelle, comportementale ou sonore ?

Le thème est vaste, et je vous propose trois angles d'attaque que je crois non-traditionnels dans les arts vivants : l'informatique, les mathématiques et la physique quantique.

En informatique et dans l'ensemble des services que l'on utilise tous les jours, l'identité c'est un identifiant, unique, dans une base de données. Banque en ligne, sécurité sociale, magasin, compte de jeu, carte Velo'v, rien n'échappe à cette règle. L'identité d'un site web (graphique, UX, interaction) est un méta-sujet à part entière, faisant l'objet de postes bien spécifiques dans l'industrie, qui en essence se concentrent sur la façon d'utiliser les composants web pour véhiculer un sentiment. On peut assez facilement jouer avec l'identité côté numérique, car imaginons que l'on associe une couleur identifiante à un artiste sur scène, il suffit de permuter ces marques d'identité par la programmation pour créer la confusion ou la compréhension chez le spectateur.

En mathématiques, l'identité est une fonction qui amène une entité à l'exacte même situation de départ. Il y a des théorèmes connus, complexes, qui sont égaux à l'identité, par exemple la multiplication d'une matrice par son inverse. Donc on peut imaginer beaucoup de mouvements, puis des mouvements antithétiques, pour revenir au point de départ. Entre temps il y a l'oeuvre, éphémère.

Sur cette idée de l'identité comme une matrice avec une diagonale d'éléments unitaires, on peut imaginer une subdivision de l'espace scénique en deux, avec une diagonale peuplée d'objets qui représentent l'unité (par ex. des monolithes, qui sont une forme d'identité supérieure proposée par Kubrick) et des identités opposées de chaque côté. Tous les personnages forment une unité d'un

côté - par le mouvement, par le caractère, par la couleur, par le registre théâtral - qui est miroité à l'inverse par l'autre groupe.

Avec une subdivision de l'espace scénique encore plus fine, conformément à la représentation d'une matrice carrée, on quadrille la surface, et chaque carré individuel fait l'objet d'une consigne comme dans cet exercice d'improvisation théâtrale où l'on divise l'espace en 4 émotions.

Au-delà des considérations scéniques, l'utilisation de toute forme d'augmentation numérique d'une performance est rendue possible par les matrices, qui sont y par conséquent présentes de manière indirecte : la chaîne de rendu graphique consiste à appliquer successivement trois matrices (model, view and projection) qui vont donner vie à un volume.

En physique quantique enfin, la notion d'identité renvoie à la difficulté de cerner une particule. D'une part, on ne peut pas connaître de façon exhaustive l'identité de la particule, par le principe d'incertitude de Heisenberg : plus on connaît la vitesse, moins on connaît la position, et inversement. D'autre part, pour observer une particule, on n'a pas d'autre choix que de la projeter sur un autre objet, une autre identité, pour observer sa trace et en retirer des informations. On ne peut donc pas imaginer l'identité comme quelque chose d'auto-suffisant et de perceptible directement. J'aime aussi l'idée que l'on existe pas de façon intrinsèque, mais que l'identité personnelle unique n'existe pas car nous avons autant de versions de *moi* qui existent à travers les yeux des autres, y compris les nôtres.

J'aimerais partager aussi dans ce sens la vision d'Emily Levine, une éminente humoriste, philosophe et actrice qui a donné un TED talk à la fin de sa vie, atteinte d'un cancer en phase terminale. Au-delà de son invitation à embrasser la vie et la mort avec amour, elle conclut son discours émouvant comme ceci :

"And I am so grateful to you. I don't want to say, *the audience*, because I don't really see it as we're two separate things. I think of it in terms of quantum physics, again. And, you know, quantum physicists are not exactly sure what happens when the wave becomes a particle. There are different theories -- the collapse of the wave function, decoherence -- but they're all agreed on one thing: that reality comes into being through an interaction. (Voice breaking) So do you. And every audience I've ever had, past and present. Thank you so much for making my life real." Le comédien, le musicien, l'artiste numérique, n'ont-ils d'identité qu'à travers les yeux du public ?

Ces élucubrations en trois temps que vous venez d'entendre/de lire sont ma participation à un début de réflexion sur le sujet qui nous rassemble pour ces trois jours, et je suis ravi de pouvoir travailler, concevoir, rêver, avec vous.

**Alex Andrix**

*Introduction laboratoire mobile spectacle vivant - 18 juin 2018*