Le vide comme expérience scénique

cirque et réalité virtuelle avec la compagnie Fheel concepts

Léa de Truchis de Varennes

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/lcc/4735>

DOI : 10.4000/lcc.4735

ISSN : 2430-4247

Éditeur

Université Aix-Marseille (AMU)

Référence électronique

Léa de Truchis de Varennes, « Le vide comme expérience scénique », *Les chantiers de la création* [En ligne], 13 | 2021, mis en ligne le 12 juillet 2021, consulté le 14 juillet 2021. URL : <http://journals.openedition.org/lcc/4735> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/lcc.4735>

Ce document a été généré automatiquement le 14 juillet 2021.

Tous droits réservés

Le vide comme expérience scénique

cirque et réalité virtuelle avec la compagnie Fheel concepts

Léa de Truchis de Varennes

Introduction

- 1 Si le vide a toujours effrayé, l'artiste de cirque a souvent fait de sa discipline l'art de le dompter. Les danseurs sur corde puis les funambules, les trapézistes comme les spécialistes de la suspension, tous s'amuse de notre peur du vide. Mais il faut comprendre ce concept à travers le principe de relativité générale d'Einstein, qui établit la théorie de la gravitation, et non dans la perspective de la physique quantique. Cette distinction, rappelée par Étienne Klein, permet de se centrer sur l'idée de vide comme étant « ce qui reste quand on a enlevé les objets physiques » (Klein, 2019), selon la pensée de Newton, c'est-à-dire comme étant un espace, plutôt que de se baser sur les considérations atomiques de la physique quantique, qui semblent un peu loin des préoccupations matérielles des artistes de cirque. En effet, dans les disciplines aériennes, la maîtrise de cette peur du vide va de pair avec une conscience aigüe de ce qu'il représente physiquement, c'est-à-dire un espace soumis à la loi de la chute des corps. Pour cet art du déséquilibre, de la voltige et du vertige, le vide est avant tout l'espace dangereux, aussi physique que métaphorique, qui existe entre l'agrès et le sol, entre l'artiste et le public, entre la maîtrise et l'erreur, voire entre la vie et la mort. Aussi, gare à celui qui traverserait cet espace car cette traversée ne peut être qu'une chute à laquelle rien ne peut remédier. La chute est donc l'expression du vide au cirque, sa matérialisation physique par le corps de l'artiste.
- 2 La première partie de cet article sera consacrée à la compréhension du lien entre vide et cirque, pour mieux appréhender l'étude de cas qui suivra. En effet, la seconde partie aura pour enjeu de décrire et d'analyser la proposition artistique de la compagnie française *Fheel Concepts*. La fondatrice de cette compagnie de cirque, Corinne Linder, a vécu un accident de tissu aérien et revient sur son expérience de chute à travers deux spectacles de réalité virtuelle, *Hold On* et *The Ordinary Circus Girl*, créés en 2019. On se penchera donc sur les méthodes spécifiques utilisées pour ces spectacles,

particulièrement sur les raisons pour lesquelles l'utilisation des casques de réalité virtuelle permet de traduire le vide pour un artiste aérien, grâce au travail technique et à la mise en scène, mais aussi comment la sensation est reçue par les spectateurs. De la pensée du vide comme néant à l'appréhension du vide comme expérience scénique, nous verrons comment le cirque permet une approche sensorielle de cet espace.

Le vide et le cirque

De l'importance du vide dans les arts du cirque

- 3 Commençons par comprendre le mot « vide », qui suscite tant de frisson en Occident. Dès l'Antiquité, les philosophes grecs ont réfléchi à ce concept. On retient la formule de Parménide – « l'être est, le non être n'est pas » (Klein, 2019) – qui initie l'idée que le vide serait le pendant de l'être, c'est-à-dire le néant. De cette conception du vide comme non-être découle la pensée aristotélicienne, qui conçoit que la nature a horreur du vide. Gaston Bachelard la résume ainsi : « le vide est un facteur d'anéantissement apportant dans toute substance la contagion de son néant » (*Les Intuitions atomistiques*, 36). Aussi, on comprend que l'utilisation du mot « vide » dans les expressions usuelles découle de cette conception du vide comme néant. Cependant, comme l'explique Étienne Klein, « Le vide et le néant sont différents, car penser le vide, c'est le penser dans un certain volume alors que le néant peut être défini sans faire référence à l'espace. Bergson disait que le néant n'est pas pensable, car rien qu'en le pensant, on le détruit : c'est une idée destructrice d'elle-même » (France Inter, 2019).
- 4 Le vide, donc, ce n'est pas rien, c'est un espace. Un espace sans rien, certes, mais un espace. Bachelard utilise cette formule, « Le vide, cette matière de la possibilité d'être » (*La Poétique de l'espace*, 23). Une expression aussi pertinente physiquement¹ que métaphoriquement, selon la philosophie taoïste qui considère le vide comme l'origine de la création². Le vide, c'est donc un espace de possibles, que l'art a su prendre en compte comme espace de création. Comme le dit Peter Brook dans *L'espace vide*, « je peux prendre n'importe quel espace vide et l'appeler une scène. Quelqu'un traverse cet espace vide pendant que quelqu'un l'observe, et c'est suffisant pour que l'acte théâtral soit amorcé » (Brook 25). Appréhender le vide comme espace nous permet donc d'aborder le cirque comme expérience du vide, à travers les situations que permettent différents agrès.
- 5 Le cirque, c'est cet art du spectacle qui met les corps dans un jeu permanent entre déséquilibre et rééquilibrage (Goudard 30). Les disciplines à grande hauteur³ en particulier – le funambulisme, les aériens (trapèzes, cordes, tissus, etc.), la suspension – mettent les artistes en situation d'être suspendus dans le vide. Francine Fourmaux le rappelle dans son article consacré au risque, « le péril le plus fréquent et le plus spectaculaire est physique et mortel, quand l'artiste se jette dans le vide » (Fourmaux 659). Tout l'art de ces disciplines consiste à prendre la mesure du vide et du vertige. Dans une archive radiophonique de 1968 proposée dans l'émission « Qu'est-ce que le vide ? », on peut entendre le guide d'alpinisme Gaston Rebuffat distinguer le vertige et l'appréhension du vide. Le vide c'est bien ce qui a en dessous, et non ce qui est au-dessus des alpinistes. La force de la gravité indique la direction du regard et donc l'espace du vide. Au cirque, on retrouve la même approche puisque physiquement, il s'agit de l'espace entre l'agrès et le sol. Cet espace oblige donc à un impératif

technique : il faut maîtriser son corps et son agrès pour ne pas faire d'erreur ou être pris par le vertige, par peur de tomber. À travers cet impératif de réussite vitale, le vide devient donc un des grands enjeux techniques du cirque qui pousse à aller toujours plus haut, faire toujours plus grand. La performance technique et artistique d'être au-dessus du vide, voir dans le vide de l'espace aérien, est une constante des arts du cirque. Dès lors que le vide est compris comme un espace, il est un espace à conquérir.

La chute, l'expression du vide

- 6 Cependant, si le vide est un espace de conquêtes techniques et artistiques, il est aussi un espace qui ne retient aucun corps qui tombe. Selon la théorie de la relativité générale d'Einstein, qui comprend la loi de la chute des corps, le vide est bien cet espace de chute par la gravité. Or, la chute accidentelle est ce que tout artiste de cirque cherche à éviter car la conquête du vide n'a pas de droit à l'erreur. En représentation, cet espace n'existe que par la potentialité de sa traversée accidentelle. Le vide – espace sans corps matériel – devient palpable par la possibilité rendue tangible de la chute, la traversée du vide. Johanne Humblet, funambule de la compagnie *Les filles du Renard Pâle*⁴, a d'ailleurs enregistré au micro les réactions que suscitent ses performances dans l'espace public, parmi lesquelles reviennent invariablement des questions du type « mais, elle ne va pas tomber⁵ ? ». C'est l'idée du corps qui chute qui remplit le vide, qui lui donne une densité. Qu'il soit espace ou concept, le vide au cirque n'existe que dans un jeu « [d']incarnations de contraires [qui] permettent des équilibres tendus entre chute et rebond, gravité et apesanteur. Ainsi, le circassien peut « tutoyer les dieux », relier le ciel et la terre, imposer un mouvement ou le retenir, allier prouesse et risque de chute pour « dire » dans un même élan l'enfermement autant que son échappée, la vie comme la mort » (Quentin 96).
- 7 Dès lors que le vide se transforme en référent métaphorique, on comprend qu'au cirque, « le vide n'est pas *rien* puisqu'il pousse à la réflexion » (Bianco 16). Ou plutôt, il pousse à la conceptualisation de sensations. L'artiste au-dessus du vide est un être qui est au-delà, proposant une représentation du surhumain. N'oublions pas que le philosophe Friedrich Nietzsche utilise la métaphore du funambule pour expliquer son concept de Surhumain dans le prologue (§4) d'*Ainsi parlait Zarathoustra* : « L'homme est une corde tendue entre la bête et le Surhumain, une corde sur l'abîme » (14). L'homme est cette corde qui fait pont entre deux polarités. Cependant, l'équilibre est fragile et même dans la fable philosophique de Nietzsche, le danseur sur corde tombe et meurt (§6). La mythologie n'a eu de cesse d'utiliser cette métaphore, celle de la vie, d'une humanité fragile, représentée comme une ficelle que les Moires de la mythologie grecque peuvent décider de couper. Les jeux d'équilibre et de déséquilibre au cirque entraînent presque malgré nous une lecture symbolique universalisante :

le corps circassien joue des lois physiques du monde qu'il expérimente très concrètement dans sa pratique d'agrès [...]. Nul autre mieux que l'artiste de cirque peut éprouver dans sa chair et dans son art la gravité, l'équilibre, le vide, le désir de voler ou de s'échapper. L'exposition délibérée de l'artiste, le risque réel ou sublimé, la résolution des déséquilibres par les balles, le fil... Le propos métaphorique est décliné à l'infini. (Quentin 96)
- 8 Le vide dans la pratique des disciplines circassiennes invoque un champ métaphorique largement déployé, selon les agrès et les pratiques. Il agit donc comme un référent symbolique qu'il est important d'avoir à l'esprit pour aborder la particularité des

spectacles *Hold On* et *The Ordinary Circus Girl* de la compagnie *Fheel Concepts*, car ces créations traitent la question du vide, non pas en l'esquivant mais en l'intégrant dans le propos, à travers une méthode innovante pour le monde du cirque.

L'expérience du vide proposée par la compagnie *Fheel Concepts*

La réalité virtuelle pour traduire le vide

- 9 Si les spectacles de la compagnie *Fheel Concepts* innovent en matière de représentation circassienne, c'est parce qu'ils proposent une expérience de réalité virtuelle du vide. Patrick Schmoll définit la réalité virtuelle « comme un système informatique capable de simuler [...] des mondes tridimensionnels artificiels dans lesquels, par sollicitation de plusieurs de nos sens (vision, audition, mais aussi kinesthésie) on peut s'immerger et se déplacer avec des sensations corporelles » (Schmoll 133). Aussi, les propositions artistiques de cette compagnie permettent cette immersion sensorielle dans le monde tridimensionnel du spectacle et proposent une nouvelle conquête de l'espace du vide.
- 10 Comme l'explique la présentation de *The Ordinary Circus Girl*, « c'est la chute qui met fin à la carrière d'artiste de Corinne Linder. Basé sur cette expérience, *The Ordinary Circus Girl* relate de la sempiternelle question du risque, de la chute, qui touche tous ceux dont le corps est un outil de travail⁶ ». En effet, l'expérience douloureuse de la chute chez Corinne Linder conduit à produire ces deux spectacles qui partagent une expérience sensorielle de la pratique des aériens (principalement du tissu aérien). L'idée est de faire prendre conscience du vide par la sensation, et non par la représentation. La réalité virtuelle permet donc cette immersion totale : assis sur leurs tabourets rotatifs avec des masques et des casques audio, les spectateurs sont plongés dans l'univers aérien de la créatrice. La réalité virtuelle permet une identification immersive du spectateur au mouvement des artistes de cirque. Normand Marcy détaille ce processus :
 les interfaces numériques de capture et d'analyse du mouvement nous offrent la possibilité d'introduire une impression de poids et de gravité, dans un monde virtuel où – théoriquement – il n'y en a pas. En outre, cette impression de poids semble un facteur constituant de la personnalité du mouvement d'un sujet dans le monde. Et cette personnalité du mouvement donne l'impression d'une présence humaine, lorsqu'on la reconnaît dans le virtuel par un phénomène d'empathie naturelle. (Marcy 265)
- 11 La réalité virtuelle donne donc à la compagnie *Fheel Concepts* la possibilité de partager des sensations avec son public grâce au phénomène kinesthésique produit par cette technologie, dans deux formats artistiques différents.
- 12 *Hold on* est une expérience de réalité virtuelle de quinze minutes, durant laquelle le spectateur est un artiste en préparation, qui va sur scène et performe un spectacle d'aériens avec d'autres artistes. Dans l'espace de représentation virtuel, on peut se déplacer tout en suivant l'agitation des artistes qui se préparent en coulisses et qui montent sur scène. L'espace réel du public est composé des tabourets des spectateurs répartis dans la salle et entourés de grosses cordes au sol qui délimitent l'espace de chacun. La feuille de salle du spectacle annonce au public :
 Glissez-vous dans la peau des artistes et laissez-vous envahir par les sensations : la notion du risque, le trac, la joie, ou encore l'adrénaline.

Cette expérience repose sur la fragilité du moment. Un moment où la chute paraît inévitable, et qui, lorsque celle-ci se produit, suspend à jamais la grâce de l'instant⁷.

- 13 *The Ordinary Circus Girl* propose une autre expérience entre réel et virtuel puisque la forme est plus longue, comprenant quarante-cinq minutes de réalité virtuelle et trente minutes de performance en direct. Le spectacle est présenté ainsi : « le spectateur est invité à suivre la narratrice Anna, artiste aérienne, à vivre une expérience scénique des coulisses jusqu'à sa participation au numéro aérien final ». Cette fois, le spectateur est immergé dans l'action, sans pour autant y participer en tant que personnage. Cependant, l'idée reste la même pour les deux spectacles puisqu'il ne s'agit pas de chuter mais de faire vivre cet état de risque permanent d'un vide apprivoisé par l'artiste, jouant entre réel et virtuel.

Chute, vide et réalité virtuelle

- 14 Ce qui est central pour les deux propositions artistiques, c'est le rapport entre cirque, vide et chute qui semble inhérent à cet art. Avec la perspective de la chute, le vide est un espace qui ne doit pas être franchi sous peine de danger fatal, au sens littéral (si la chute est mauvaise) comme au sens métaphorique (l'échec involontaire de l'artiste en public est vécu comme une déchéance). La réalité virtuelle plonge donc le spectateur dans une relation d'empathie avec les personnages virtuels, en reprenant les mêmes processus d'identification kinesthésique que lors de spectacles de cirque classiques :

Lorsque vous êtes assis sous le chapiteau d'un cirque et que votre cœur bat à tout rompre en voyant l'acrobate perché tout en haut sur son fil de fer, il se passe quelque chose d'étrange, car même si vous n'êtes pas là-haut, avec l'acrobate, vous avez peur qu'il tombe et vous êtes suspendu à ses moindres gestes. [...] vous vous sentez intérieurement *comme si vous étiez à la place de cet acrobate*. (Marcy 261-262)

- 15 Normand Marcy insiste sur cette métaphore pour faire comprendre l'intérêt de la réalité virtuelle dans l'approche de nouvelles sensations. C'est pourquoi les propositions artistiques de la compagnie *Fheel Concepts* sont si pertinentes dans le rapport au vide, qui n'est plus seulement envisagé comme une réalité de la pratique du cirque, mais plutôt comme la matière première des spectacles.
- 16 Le vide n'est alors pas seulement une réalité technique mais porte aussi sa dimension symbolique. Comme le rappelle Anne Quentin dans son étude d'entretiens d'artistes, « Si au cirque l'on parle tant de chute, de gravité, d'équilibre, c'est parce que ces sensations existentielles constituent l'essence même de l'art du cirque » (Quentin 297). Le vide, compris comme espace et métaphore, permet une ouverture philosophique dans la réception de la performance circassienne. Il devient le basculement entre la maîtrise et la chute, entre la vie et la mort. Dans une étude terminologique menée dans un cadre doctoral⁸, on peut constater que le champ lexical du vide (les mots chute, vide, vertige et leurs dérivés) est utilisé dans plus d'un tiers (36 %) des dossiers artistiques du corpus d'étude⁹. Le vide comme référent métaphorique est souvent investi comme champ d'action par les artistes de cirque contemporain, qui reprennent un élément repère du cirque classique (le vertige) pour se le réapproprier et l'esthétiser. Mettre la chute au cœur du dispositif de la réalité virtuelle participe à une volonté de matérialiser du vide.
- 17 Dans le cas des expériences spectatoriennes proposées par la compagnie *Fheel Concepts*, la chute est éludée et remplacée par un espace neutre et sans dimension, aux couleurs gris bleu dans lequel flotte un texte énoncé à voix haute par l'artiste. La réalité virtuelle

ne sert donc pas à illustrer une chute mais à en esthétiser l'expérience à travers des représentations plus symboliques. Comme le rappelle Marc Boucher, « nous ne sommes jamais vraiment totalement immergés dans la réalité virtuelle, notre sens du poids est ancré dans la réalité physique, qui est aussi l'espace où nous respirons » (Boucher 193). L'ouïe et la vue, nos capteurs d'équilibre, sont perturbés et les informations sensorielles divergent, mais le repère du tabouret permet de garder l'ancrage dans la réalité physique. Si c'est la gravité qui entraîne le corps dans le vide réel, en revanche dans cet espace virtuel, c'est la gravité qui nous évite le vertige grâce à un repère sensoriel. Le vide, à travers les sensations de vertige, est donc mis en scène par l'histoire de l'artiste et mis en sens grâce à la réalité virtuelle : « le spectateur passe entre le réel et le virtuel, se laissant emporter par la narration de l'expérience » (Guez 304) de l'artiste de cirque.

La sensation du vide chez le spectateur

- 18 *Hold On* et *The Ordinary Circus Girl* permettent donc une expérience spectatorielle nouvelle qui transforme le rapport à l'espace grâce à leur dispositif technologique. La réalité virtuelle intervient sur la perception du vide car elle bouleverse les repères fondamentaux de l'espace. Or, l'espace au cirque est habituellement et traditionnellement cristallisé par le cercle, qui permet une sensation d'être ensemble, la formation d'un groupe réuni autour de l'artiste. Ce rapport est complètement modifié puisque le spectateur n'est plus avec le groupe, il est seul dans sa bulle virtuelle. C'est une première forme de vide, celle de la solitude, en comparaison à une salle ou un chapiteau plein. C'est mettre le spectateur dans la position de solitude de l'artiste qui chute. En investissant ce que l'on peut considérer comme la mort de l'artiste de cirque (la chute), la compagnie *Fheel Concepts* s'attache à parcourir une thématique douloureuse (sur le terrain tant narcissique que physique). C'est donc en transformant le rapport à l'espace, grâce à la réalité virtuelle, que le vide redevient « cette matière de la possibilité d'être », selon l'expression de Bachelard, c'est-à-dire un espace possible de création pour l'artiste qui chute en ce qu'il peut en faire le partage narratif.
- 19 En offrant la possibilité au spectateur de se mettre à la place de l'artiste, il partage cette expérience, et le vide qui sépare le public de l'artiste est aboli. Le spectateur vit littéralement et virtuellement le vide de l'artiste aérienne en action, à travers la perte de repères sensoriels. D'ailleurs, chacun est prévenu en début de représentation (avant de plonger dans la dimension virtuelle) qu'il est important de garder le repère tactile du tabouret sur lequel chacun est assis pour ne pas se perdre dans l'espace car les vides virtuels proposés au début et à la fin de l'expérience de *Hold on*, par exemple, peuvent donner des sensations de vertige. De la même manière, la prestation sur tissus aériens qui amène le regard du spectateur dans les airs, aux côtés d'autres artistes, le met dans une position de déséquilibre des repères. Marc Boucher le rappelle dans le cas de croisements entre danse et réalité virtuelle, « le lien génétique ne passe pas par la dimension visuelle, mais par la dimension « kinésique » (du mouvement) » (Boucher 175). Aussi, l'identification du spectateur au mouvement de l'artiste permet de le mettre en situation au-dessus ou dans du vide. Ainsi, comme l'explique Michel Bret, « contrairement à l'idée reçue que les arts numériques seraient dématérialisés et décorporalisés, nous constatons que l'interactivité a introduit une certaine forme de sensorialité dans ces arts » (Bret 336). Le vide, cet espace sans rien, est bien affaire de

sensations absentes, et les propositions de la compagnie *Fheel Concepts* permettent d'expérimenter, de matérialiser et d'esthétiser le vide avec lequel flirte quotidiennement un artiste de cirque, en élargissant le champ des sensations du spectateur par cette immersion numérique.

Conclusion

- 20 Si donc le vide est un espace soumis à la loi de la chute des corps, il n'est pas matériel mais plutôt sensoriel, et il est vécu au cirque particulièrement à travers la possibilité de sa traversée (chute, déséquilibre, gravité). Aussi, l'utilisation des casques de réalité virtuelle permet de traduire le vide quotidien d'un artiste aérien et d'en partager les sensations de chute à travers un processus d'esthétisation. La réalité virtuelle conduit à une approche sensorielle du vide grâce à l'identification kinesthésique du spectateur mais aussi par le bouleversement sensoriel qu'elle permet. En effet, au cirque, le vide n'est plus une notion à prendre au singulier, mais plutôt à appréhender dans sa pluralité de significations et d'expériences corporelles. Les dispositifs-spectacles de la compagnie *Fheel Concepts* déploient cette pluralité en traitant la notion non pas comme potentialité mais comme actualité. Ainsi, on ne joue pas avec la peur ou la sensation de chute, mais avec l'expérience du vide que peut procurer une chute. Si les scientifiques ont su apprivoiser le vide en lui donnant une consistance, le corps, lui, reste méfiant quant aux sensations que le vide impose. C'est pour cela que les pratiques jouant avec ces sensations comme les arts du cirque continuent de fasciner, et que le partage d'expériences avec les spectateurs, via l'utilisation du numérique, permet d'éprouver ces sensations tout en limitant le danger (vécu par les artistes) que représente la chute.

BIBLIOGRAPHIE

- « Qu'est-ce que le vide ? ». *Du vent dans les synapses*. France Inter, 26/10/2019. <<https://www.franceinter.fr/emissions/du-vent-dans-les-synapses/du-vent-dans-les-synapses-26-octobre-2019-0>>.
- « Qu'est-ce que le "sentiment de vide" ? ». *La conversation scientifique*. France Culture, 12/09/2020. <<https://www.franceculture.fr/emissions/la-conversation-scientifique/quest-ce-que-le-sentiment-de-vide>>.
- Bachelard, Gaston. *La Poétique de l'espace*. 3^e éd, Les Presses universitaires de France, 1957.
- Bachelard, Gaston. *Les Intuitions atomistiques (Essai de classification)*. Vrin, 1975.
- Bianco, Manon. « L'importance du vide dans l'art ». *Revue NÓtos, Espaces de la création : arts, écritures, utopies*. N° 2 (2014), http://www.revue-notos.net/?page_id=580. consulté le 7 août 2020.
- Boucher, Marc. « Capture de mouvement, capture de performance et danse virtuelle ». *Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence*. Presses de l'Université du Québec, 2013.

Bret, Michel. « L'interactivité "intelligente" (connexionnisme, évolutionnisme et vie artificielle) dans les arts numériques en relation avec la physiologie de la perception du mouvement et de l'action », 2005, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00003690>. consulté le 19 novembre 2020.

Brook, Peter. *L'espace vide. Écrits sur le théâtre*. Traduit par Christine Estienne et Franck Fayolle, Seuil, 1977.

Goudard, Philippe, *Le cirque entre l'élan et la chute : une esthétique du risque*. Espaces 34, 2010.

Guez, Judith. « Ente présence et illusion : créer la réalité virtuelle ». *Stéréoscopie et illusion. Archéologie et pratiques contemporaines : photographie, cinéma et arts numériques*. Presses universitaires du Septentrion, 2018.

Fourmaux, Francine. « Le nouveau cirque ou l'esthétisation du frisson ». *Ethnologie française*. PUF. vol. 36 (2006), <https://www.cairn.info/revue-ethnologie-francaise-2006-4-page-659.htm>. consulté le 14 septembre 2020.

Klein, Étienne. 27 Février 2019. *La notion de vide*. Mise en ligne le 20 mars 2019. CEA Recherche, <https://www.youtube.com/watch?v=eYJCrflYabA>. consulté le 7 août 2020.

Marcy, Normand. « Capture du mouvement, intelligence du corps et sentiment de présence ». *Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence*. Presses de l'Université du Québec, 2013.

Nietzsche, Friedrich. *Ainsi parlait Zarathoustra. Œuvres complètes de Frédéric Nietzsche*. Traduit par Henri Albert, Société du Mercure de France, vol. 9 des. 1903.

Quentin, Anne. *Le processus de création dans le cirque contemporain*. Centre National des Arts du Cirque, 2019.

Schmoll, Patrick. « L'interrogation du réel par le virtuel ». *Revue des Sciences sociales*. Presses Universitaires de Strasbourg, 2005, pp. 132-145, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01300518>. consulté le 19 novembre 2020.

NOTES

1. Le vide est fait de particules virtuelles, selon la physique quantique.
2. Le vide et le plein formant une dynamique, comme le yin et le yang.
3. On laissera au lecteur le plaisir de découvrir toutes les disciplines de cirque qui lui sont inconnues sur le site de la Bibliothèque Nationale Française (BNF) et du Centre National des Arts du Cirque (CNAC), www.https://cirque-cnac.bnf.fr/, qui recense et catégorise toutes les pratiques circassiennes, tout en précisant leurs histoires et leurs spécificités.
4. <https://www.lesfillesdurenardpale.com/>
5. Ces extraits audio ont été diffusés lors des « Paroles d'artistes » du séminaire international pour le développement des arts du cirque *Fresh Circus #5*, organisé par Circostrada, Artcena et Circa, lors du festival Circa en octobre 2019.
6. <https://www.fheelconcepts.com/tocg-projet>.
7. <https://www.fheelconcepts.com/holdon-projet-fr>.
8. Thèse en cours menée par l'auteure de cet article, « Discours et pratiques dans le champ du cirque contemporain français : identité(s) et esthétique(s) d'un art en quête

de légitimité », sous la direction de Philippe Goudard, Université Paul Valéry Montpellier 3, depuis septembre 2017.

9. Le corpus d'étude regroupe 130 dossiers artistiques, relevés parmi les 154 spectacles de cirque vus durant la période de recherche doctorale. Ces dossiers sont écrits par les artistes, à destination des structures culturelles qui peuvent les programmer, et participent à la production du spectacle. Cette étude terminologique permet donc de mettre en évidence le lexique utilisé par les artistes de cirque, notamment pour la question des thématiques les plus traitées dans ce corpus de spectacles.

RÉSUMÉS

Au cirque, art du déséquilibre, de la voltige et du vertige, le vide est avant tout l'espace dangereux, aussi physique que métaphorique, qui existe entre l'agrès et le sol, entre l'artiste et le public, entre la maîtrise et l'erreur, voire entre la vie et la mort. Aussi, gare à celui qui traverserait cet espace car cette traversée ne peut être qu'une chute, à laquelle rien ne peut remédier. La chute est l'expression du vide au cirque, sa matérialisation physique par le corps de l'artiste qui existe comme potentialité. On s'attachera donc à retracer le lien entre vide, cirque et chute, pour mieux appréhender l'étude de cas de la compagnie française *Fheel Concepts*. Corinne Linder, fondatrice de cette compagnie, est une artiste de cirque qui a vécu un accident de tissu aérien et qui revient sur son expérience à travers deux spectacles de réalité virtuelle, *Hold On* et *The Ordinary Circus Girl*, créés en 2019.

For circus, the art of imbalance, aerobatics and vertigo, the void is a dangerous space, as physical as it is metaphorical, that exists between the apparatus and the ground, between the artist and the audience, between mastery and error, even between life and death. Also, beware of anyone who crosses this space because this crossing can only be a fall, which nothing can stop. The fall is the expression of vacuum in circus, its physical materialization by the body of the artist, which exists as potentiality. We will therefore attempt to retrace the link between vacuum, circus and fall, in order to better understand the case study of the French company *Fheel Concepts*. Corinne Linder, founder of this company, is a circus artist who has lived through an accident of aerial silks and who looks back on her experience through two virtual reality shows, *Hold On* and *The Ordinary Circus Girl* (created in 2019).

INDEX

Mots-clés : cirque, réalité virtuelle, vide, chute.

Keywords : circus, virtual reality, vacuum, fall.

AUTEUR

LÉA DE TRUCHIS DE VARENNES

Université Paul Valéry Montpellier 3, leadetruchis@gmail.com