

Dirigé par
Josette FÉRAL

COLLECTION

LES VOIES
de l'acteur

L'ACTEUR FACE AUX ÉCRANS

Corps en scène



Publication du LIRA (Laboratoire international de recherches en arts, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3) et du groupe de recherche « Performativité et effets de présence » (Université du Québec à Montréal)

Avec la collaboration de :

Audrey-Anne Cyr (Université du Québec à Montréal, HEC)
et de
Catherine Girardin (Université Paris Nanterre
et Université Goethe Frankfurt am Main)

ainsi que de Bérengère Levet (Université de Montréal)

En complément à la publication en français, les textes en anglais sont publiés dans la revue électronique *Archée, revue d'art en ligne : arts médiatiques et cyberculture* (février, mai, juillet, septembre, novembre 2018, Montréal, <http://www.archee.qc.ca/>). Ils prolongent la réflexion présentée dans ces pages, en rendant accessibles les contributions des chercheurs anglo-saxons rédigées en anglais, textes dont les approches et les perspectives inscrivent des modes d'analyse qui ouvrent ce champ d'études aux *Cultural Studies* et aux *Performance Studies*.

SOMMAIRE

Quand l'écran et l'acteur font corps – Avant-propos, Josette Féral.....	13
La présence médiatisée.....	19
Automatisme, autonomie et esthétique dans les arts vivants –	
Edmond Couchot, Université Paris 8	21
Flux et hybridation : méthode d'acteur multimédia –	
Xavier Lemoine, Université de Paris-Est Marne-la-Vallée.....	35
<i>Eurydice après Orphée</i> : la technologie comme langage chorégraphique – Cláudia Marisa Oliveira, École Supérieure de Musique,	
Arts et Spectacles de Porto	45
Entre corps et objet – Kris Verdonck, metteur en scène et plasticien.....	51
Performeur et écran : quel dialogue ?.....	61
Le chanteur d'opéra face aux écrans vidéo : <i>King Arthur</i> de Motus (2014) et <i>La Pietra del paragone</i> de Giorgio Barberio Corsetti et Pierrick Sorin (2007) – Fabio Raffo, Université Paul-Valéry Montpellier 3.....	63
Écologies des médias, écologies de l'esprit : vers une dialectique de l'incarnation –	
Christophe Collard, Vrije Universiteit Brussel	75
Le jeu de l'acteur et le dispositif technologique : vers des techniques hybrides ? – Izabella Pluta, Université Lumière Lyon 2	87
Répétitions et mises en scène : la projection vidéo et la mise en abyme de l'image chez Daniel Benoin – Angélique Derambure, Université Nice Sophia-Antipolis	103

Acteur et avatar	119
Corps charnel / Corps virtuel / Corps dansant : <i>Blush</i> de Wim Vandekeybus – Gilles Jacinto, Université Toulouse-Jean Jaurès	121
Négation de la présence ou de l'image – Violaine Chavanne, Université Paris Nanterre	129
Marionnette, masque, spectre : les trois vertus des avatars numériques – Thomas Morisset, EnsadLab / EnsAD.....	137
<i>Les débordements de Roussalka</i> ou la suspension du temps entre l'image et la chair – Juliette Mézergues, comédienne et metteure en scène.....	143
Le jeu cinématographique et la capture d'interprétation : la crise des catégories – Philip Auslander, Georgia Institute of Technology	157
Le corps-écran	175
L'acteur chosifié : nouvelles technologies et composition théâtrale – Menez Chapleau, Université du Québec à Montréal	177
Le corps mutant ou les différentes formes du corps performatif – Ester Fuoco, Université de Gênes	191
Le rapport corps / écran : pour une esthétique de la performance – Dina Noaman, Université Ain Shams.....	201
Dissection de la caméra : les positions bougent entre le théâtre et la science – Nele Wynants, Université libre de Bruxelles et Université d'Anvers	213
Le corps face à la caméra : l'émergence d'une mesure corporelle ? – Mélissa Bertrand, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3	227
Effets de présence du corps	241
De la main à l'écran : au sujet de la performance de Joan Jonas – Bonnie Marranca, The New School for Liberal Arts / Eugene Lang College	243
L'écran chez Romeo Castellucci : une recherche sur l'humain – Sunga Kim, Université Paris 8	249
Caméra directe et métalepse : <i>JULIA</i> de Christiane Jatahy, entre réalité et fiction – Arielle Meyer MacLeod, Haute École de Théâtre de Suisse romande	257
Percer le voile : la scène contemporaine à travers le filtre du tulle – Margot Dacheux, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3	267
<i>Résonances</i> : théâtre immersif et poétique de l'instabilité – Catherine Cyr, Université du Québec à Montréal.....	275
Le spectateur en question	283
Ce Je c'est Moi : le public en scène à travers les outils technologiques – Andrea Caruso Saturnino, Université de São Paulo	285

La construction technologique de l'acteur social dans le théâtre de Roger Bernat – Julio Provencio, Université Libre de Bruxelles	297
Paradoxe sur les écrans : entre présence et disparition. Le cas de Gob Squad – Émilie Chehilita, Université Paris Nanterre	305
Le théâtre au risque de la technologie	319
Danses des esprits au milieu des ruines de la Troie de Shakespeare – Johan Callens, Vrije Universiteit Brussel	321
Au croisement du théâtre et du cinéma – Christiane Jatahy, metteuse en scène, dramaturge, actrice et cinéaste	333
Habiter les images – Clarisse Bardiou, Université de Valenciennes.....	341
Vidéo et création dans <i>Vanishing Point</i> de Marc Lainé – Céline Paringaux, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3	349
La théâtralité de « l'acteur augmenté » : un oxymore ? – Julia Gros de Gasquet, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3	361
Paroles d'artistes	369
Le hiéroglyphe humain tend à s'effacer – Jacques Delcuvellerie, metteur en scène	371
Les enjeux de la formation – Table ronde animée par Georges Gagneré, Université Paris 8	387
Guy Cassiers : « L'acteur et l'écran : une expérience jouissive » – Table ronde animée par Edwige Perrot, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 / Université du Québec à Montréal	405
Mi-chair, mi-calcul, le corps en 3D – Conclusion, Josette Féral.....	421
Collaborateurs.....	429

AVANT-PROPOS

QUAND L'ÉCRAN ET L'ACTEUR FONT CORPS

Josette Féral

Depuis une vingtaine d'années, l'apport des nouvelles technologies a modifié en profondeur la scène théâtrale et, avec elle, le jeu de l'acteur. Désormais les corps de chair y côtoient fréquemment les corps synthétiques ou hybrides, créant des corporéités mixtes, « mi-chair, mi-calcul¹ », dont l'équilibre varie selon les choix esthétiques des artistes (metteurs en scène, acteurs, concepteurs du spectacle). Que devient l'acteur dans cette confrontation avec la scène transformée ? Quelles techniques de jeu ces nouvelles modalités scéniques imposent-elles aux performeurs ? Comment les esthétiques nouvelles qui dérivent de ces mutations conjuguent-elles la juxtaposition du charnel et du virtuel ? Comment se déploie, dans ce contexte, la présence du performeur ? Comment se gère son énergie ? Son rapport à la voix ? À l'espace ? Au temps ? Au mouvement ?

Face aux nouveaux dispositifs scéniques, l'acteur se voit contraint de développer des stratégies de travail inédites, lesquelles doivent mener à un jeu spécifique naviguant entre présence réelle et présence médiatisée. Le metteur en scène, toujours au cœur de ce travail de création, y développe parfois de véritables talents de vidéaste, voire de cinéaste. Nombreux sont les metteurs en scène et les compagnies dans cette mouvance : Berlin, le Big Art Group, Blast Theory, Guy Cassiers, Romeo Castellucci, Frank Castorf, CREW, Dumb Type, Pippo Delbono, La Fura dels Baus, Rodrigo García, Heiner Goebbels, House Station Opera, Ivo van Hove, Christiane Jatahy, John Jesurun, William Kentridge, Marc Lainé, Elizabeth Lecompte, Michel Lemieux et Victor Pilon (4D Art), Robert Lepage, Krystian Lupa, Simon McBurney, Denis Marleau, Katie Mitchell, Fabrice Murgia, Motus,

1. Edmond Couchot, *La technologie dans l'art*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998, p. 149.

Carole Nadeau, Ontroerend Goed, Thomas Ostermeier, Jean-François Peyret, René Pollesch, Jay Scheib, Studio Azzurro, Temporary Distortion, Cyril Teste, Kris Verdonck, Marianne Weems et beaucoup d'autres... Cette liste, spécifiquement centrée sur des pratiques européennes et nord-américaines, pourrait être prolongée bien davantage si l'on devait y ajouter d'autres continents comptant eux aussi de très nombreuses formes de théâtre faisant appel aux écrans.

Aidé de tous ses collaborateurs et du travail du comédien qui demeure au centre de la scène, le metteur en scène s'entoure donc de concepteurs de l'image qui peuvent prendre parfois une place prépondérante, jusqu'à devenir cocréateur du spectacle (comme Leo Warner avec Katie Mitchell). Son travail n'en consiste pas moins à traduire le dialogue des corps (charnels et virtuels) dans l'espace, corps dont les formes s'expriment en présences scéniques de densités diverses sur le plateau.

Ce sont ces questions qu'abordent les textes présentés dans ce livre et qui ont fait l'objet de communications au colloque *Corps en scène : L'acteur face aux écrans*. Tenu à la Sorbonne Nouvelle-Paris 3 en juin 2015, et consacré à ces questions à l'initiative du groupe de recherche « Performativité et effets de présence » (Université du Québec à Montréal) et du LIRA (Laboratoire international de recherches en arts, Sorbonne Nouvelle-Paris 3), il a rassemblé des participants de près de vingt pays (Allemagne, Autriche, Belgique, Brésil, Canada, Chypre, Danemark, Égypte, États-Unis, France, Grèce, Inde, Italie, Liban, Lituanie, Malte, Nouvelle-Zélande, Pologne, Portugal, Royaume-Uni, Singapour, Suisse). Les textes sélectionnés ici ouvrent donc sur de multiples horizons, se complètent et dialoguent entre eux. Centrés sur la pratique théâtrale, ils restent ouverts à différentes formes artistiques, tant les arts vivants que les arts de l'image (performance, vidéo ou arts médiatiques bien sûr, mais aussi cinéma, peinture et dessin), ce que montrent notamment les textes de Philip Auslander, Bonnie Marranca, Cláudia Marisa Oliveira, Fabio Raffo et Céline Paringaux. Notre souci principal au cours de ce questionnement a toujours été non seulement d'analyser, mais aussi de souligner le dialogue entre les arts et entre les formes. Les artistes n'ignorent pas ces croisements, qu'ils sont les premiers à mettre en œuvre, eux qui ne s'enferment ni dans les catégories ni dans les champs de recherche, et qui convoquent, selon leurs besoins, théâtre et installation, performance et arts médiatiques. Les textes de Kris Verdonck, Andy Lavender, Thomas Morisset, Juliette Mézergues et Christiane Jatahy témoignent justement de cette ouverture par rapport aux catégories, et des conséquences liées à l'intégration des nouvelles technologies dans la pratique artistique.

Bien sûr, la question des technologies n'est pas neuve, pas plus que celle des écrans sur la scène, et d'importants ouvrages ont été publiés à cet effet depuis plus de trente ans. Les chercheurs, tant français qu'anglo-saxons, se sont penchés sur la multiplication des dispositifs visuels et sonores sur la scène (Steve Dixon, Greg Giesekam, Chris Salter, Jean-Marc Lachaud et Olivier Lussac...), en ont décrit la multiplication sur le plateau (Clarisse Bardiot, Steve Dixon, Gabriella Giannacchi, Béatrice Picon-Vallin, Izabella Pluta...) et repéré les effets sur les modalités du récit (Chantal Hébert, Irène Perelli-Contos, Jean-Pierre Ryngaert et Julie Sermon ou encore Arielle Meyer Macleod et Dina Noaman dans

le présent volume), sur le rapport à l'espace soudain explosé (amplifié, augmenté ou contracté). Ils se sont penchés sur les répercussions de ces installations sur la temporalité scénique, à la fois réelle et modifiée (ralentie ou indûment augmentée), sur la scénographie dont la nature a changé profondément dans ces environnements numériques ; ils ont enfin étudié le rapport au réel soudain convoqué (et nié tout à la fois) par les images, déconstruit et reconstruit, soulignant la remise en question de la représentation qu'opèrent ces dispositifs scéniques.

Nous en sommes désormais à la seconde vague de ces recherches qui ne s'emploient plus à souligner la nouveauté de ces processus, mais leur incrustation dans le paysage théâtral, leur récurrence, leur permanence même, créant de nouvelles esthétiques et ouvrant le champ des possibles scéniques. Si les problématiques passées demeurent prégnantes (rapport au temps, à l'espace, à la narration), celles d'aujourd'hui (caméras multiples, fixes et mobiles, système d'amplification de la voix, des sons, des bruits, écrans de toutes natures et de toutes sortes, dispositifs de captures du mouvement) s'intéressent plus largement à la manière dont ces scènes technologiques interpellent de façon atypique la subjectivité de l'acteur. Celui-ci côtoie les images, dialogue avec elles, s'y fonde parfois, comme l'expliquent par exemple les textes de Xavier Lemoine, Sunga Kim, Julia Gros de Gasquet, Margot Dacheux et Menez Chapleau, quand il n'a pas la charge de les activer comme le font les membres de compagnies aussi diverses que Motus, le Big Art Group, Temporary Distortion, Blast Theory, le Wooster Group ou, plus près de nous, des metteurs en scène comme Guy Cassiers, Jacques Delcuvellerie, Kris Verdonck, Christiane Jatahy, Joris Mathieu, Jean-François Peyret (tous présents au colloque), ou Frank Castorf, Heiner Goebbels, Robert Lepage, Wajdi Mouawad, René Pollesch, Marianne Weems et beaucoup d'autres. Il faut également, pour être exhaustif, élargir le questionnement au spectateur, lui aussi sollicité, appelé souvent à passer images et dispositifs au crible de sa perception, quand il n'a pas lui aussi à suivre les contraintes du dispositif, comme chez Blast Theory ou CREW. La question est ici étudiée de plus près par Andrea Caruso Saturnino et Julio Provencio, qui abordent l'œuvre de Roger Bernat, et par Émilie Chehilita, qui analyse les spectacles de Gob Squad dans la section « Le spectateur en question ».

Au cœur de ces axes multiples d'exploration, toutefois, une certitude : l'importance du corps de l'acteur, tout comme celui du spectateur, machines à sensations mais aussi machines désirantes dans ces environnements technologiques. Que devient le corps de l'acteur, du performeur dans ce contexte technologique ? C'est l'interrogation de départ des textes de Gilles Jacinto et Izabella Pluta dans ce volume. Comment le performeur réagit-il à cet environnement ? Comment l'« habite »-t-il ? Questions qu'énonce Clarisse Bardirot, et qu'illustre, pour sa part, Angélique Derambure. Quelles mutations subit ce corps ? Ce sont ces interrogations fondamentales que nous avons placées au cœur de ce livre, d'où l'accent mis dans le titre sur le *Corps en scène*. Que devient le corps, et à travers lui l'acteur, *face aux écrans*, en interaction avec eux, en fusion ou en rupture avec l'image ? Que fait l'image au corps du performeur (et à celui du spectateur) ? Le transforme-t-elle ? L'absorbe-t-elle ? En

modifie-t-elle la structure ? Certains des textes de ce recueil abordent de front la question, ainsi en est-il des contributions d'Edmond Couchot ou de Philip Auslander qui nous paraissent ouvrir des perspectives surprenantes à ce propos.

Les textes rassemblés ici mettent précisément en lumière, non seulement la nature de cette mutation de la conception du *jeu* scénique qui affecte la scène depuis une trentaine d'années, mais aussi, plus concrètement, la façon dont les corps, nos corps, faits de chair et de sang, sont affectés par les images dont ils s'entourent et dans lesquelles ils plongent totalement parfois, même jusqu'à en oublier leurs origines, comme l'analyse Johan Callens. Les résultats seront à mesurer, peut-être, en aliénation de l'art de dire ou de faire dans ces contextes, ou tout du moins en conceptions différentes du jeu scénique par rapport aux grandes traditions existantes. Les grandes références du théâtre qu'étaient, il y a encore quelques années à peine, Anatoli Vassiliev, Jerzy Grotowski, Eugenio Barba, Peter Brook, Tadashi Suzuki – tout comme ces maîtres plus éloignés dans le temps que furent Antoine Vitez, Constantin Stanislavski, Michael Tchekhov –, ne semblent plus trouver leur place sur ces nouvelles scènes médiatisées à mesure qu'un jeu plus performatif semble l'emporter, comme l'illustrent admirablement André Wilms dans *Eraritjaritjaka* ou les acteurs d'Ivo van Hove dans *Kings of War*, ou encore ceux de Marianne Weems, Katie Mitchell ou John Jesurun (voir l'article de Christophe Collard à cet effet). L'événement scénique y devient d'une autre nature, il *représente* moins qu'il ne *fait*, un propos illustré par l'analyse de Catherine Cyr commentant *Résonances*, l'œuvre saisissante de Carole Nadeau.

Quand dire, c'est faire (*How to Do Things with Words*²) titrait le livre de John Austin, paru en 1962 (traduit en français en 1970), qui est à l'origine de toute la réflexion sur le performatif aujourd'hui. Nous pourrions inverser la formule et dire que sur la scène, aujourd'hui, *faire c'est dire*. Mais qu'y fait-on ? Qu'y dit-on par le biais des dispositifs technologiques ? Ou encore, quels discours tiennent les corps d'acteurs face aux écrans chez Guy Cassiers, Rodrigo García ou Heiner Goebbels par exemple ? Il nous semble que le rapport au jeu, sinon la vision même de ce que ce dernier implique, a changé, et que le personnage, le récit, en émergent transformés. C'est ce que les spectacles de Robert Lepage, Katie Mitchell, Elizabeth Lecompte, Cyril Teste, Jean-François Peyret ou Marianne Weems révèlent aisément.

Les écoles de théâtre prennent-elles acte de ces changements qui touchent la scène dans les formations qu'elles dispensent ? Modifient-elles leurs programmes en conséquence ? Les réponses de Stanislas Nordey, du TNS (Théâtre National de Strasbourg) ; de Claire Lasne-Darcueil, du Conservatoire national supérieur d'art dramatique ; de Frédéric Plazy, de la Haute École de théâtre de Suisse romande, et de Didier Abadie, de l'ÉRAC (École régionale d'acteurs de Cannes) donnent un panorama très contrasté des postures et des convictions autour de la table ronde consacrée à la formation, qui se trouve à la fin du volume. Si, pour les formateurs, il est évident que les médias font désormais partie de la vie des jeunes bien plus que de celle des

2. *How to Do Things with Words*, 1962 (traduction française : Seuil, 1970).

ainés qui les encadrent, ils sont convaincus également, du moins pour certains d'entre eux, que la technologie ne serait précisément pas une nécessité esthétique sur scène puisqu'elle appartiendrait déjà au quotidien de chacun. D'où les positions de Stanislas Nordey ou de Jacques Delcuverrie, pour lesquels la question cruciale aujourd'hui ne serait pas celle des changements qu'apportent les technologies sur scène, – et notamment la présence multiple des écrans –, mais celle de l'être scénique de l'acteur, l'expression de sa fragilité sur scène, de son être-*là* au présent. Stanislas Nordey redit ainsi sa conviction profonde que l'acte théâtral est un acte de résistance, et que la fascination pour les images au théâtre est en train de mourir, alors que Jacques Delcuverrie, dans un texte qui a toute la force d'un manifeste, revendique la nécessité de trouver des techniques singulières et surtout l'absolue exigence de lutter contre le « présupposé positif de la présence », présence de l'image ou présence du comédien, une question que traitent Violaine Chavanne et Ester Fuoco. Il préconise en ce sens de ne pas séparer réel et virtuel et de ne pas qualifier de « présence » ce que le spectateur a simplement sous les yeux. La présence est d'une toute autre nature, d'où cette réflexion paradoxale que si l'image peut certes augmenter la présence, elle peut aussi la diminuer. Ce que nous aimons au théâtre, rappelle-t-il, c'est la présence et la fragilité de l'acteur, l'archaïsme de cette rencontre qu'il faut chercher à préserver.

Derrière ces discours, qui sont certes séduisants, se pourrait-il que l'on assiste à une dérive croissante entre les convictions de certains artistes (formateurs peu enclins à privilégier les technologies) et les pratiques multimédias observées sur nos scènes ? Se pourrait-il que les écoles soient en décalage par rapport aux formes esthétiques dominantes ? Si la nostalgie peut nous porter encore vers l'acteur seul sur le plateau, et qu'un goût pour une pureté scénique nous habite encore, il nous semble plus que jamais que les nouvelles technologies sur la scène, – notamment la présence des écrans –, ont suscité des pratiques qui renouvellent le jeu de l'acteur, développant à la fois son extrême maîtrise des dispositifs et une fragilité de jeu que ne gomment ni l'image ni la technique, bien au contraire. C'est ce que soulignent avec force Guy Cassiers et ses acteurs dans la table ronde qui leur a été consacrée, tout comme le fait Claire Lasne-Darcueil, voix dissidente et forte, qui affirme dans son intervention à quel point technologie et art permettent une créativité propre à notre temps.

La question de la présence du corps et de l'acteur ressurgit donc. Si l'image augmente bien notre sensibilité au corps de l'autre, accroît-elle pour autant la présence scénique de ce dernier ? Les textes que l'on pourra lire dans les pages qui suivent abordent tous cette question de façon diverse, euphorique ou dysphorique face à ces mutations sociétales et esthétiques. Jacques Delcuverrie, que nous citons au début de cette préface, résume parfaitement l'ambiguïté de notre rapport à ces changements qui affectent le plateau, lorsqu'il rappelle qu'il s'agit bien sûr d'appivoiser l'outil, mais que les technologies ne sont pas nécessairement le chemin du renouvellement théâtral.

L'intérêt principal de ce livre est donc de reposer les questions fondamentales du rapport du jeu du comédien aux écrans, en interaction avec eux. Il a pour ambition d'ouvrir nos horizons et ébranler nos certitudes. En effet, penser qu'il existe une essence du théâtre, voire une quintessence, – que Brook aurait définie en termes simples (un espace, un acteur et un

spectateur) –, c'est penser que le théâtre est un, qu'il n'est ni multiforme, ni altérable au cours des siècles. Or il semble que ces nouveaux dispositifs réarticulent autrement la notion même de théâtre et que, confronté à certaines créations, le terme de théâtre devienne insuffisant. Les nouvelles formes performatives relèvent à la fois de l'installation, de la performance, de la danse et du théâtre. C'est donc notre vision qu'il faut élargir et adapter aux pratiques d'aujourd'hui plutôt que vouloir continuer à user de catégories aux contours étroits. C'est ce genre de réflexion cruciale que permet ce livre.

Si l'homme n'existe qu'à travers les formes corporelles qui le mettent au monde, toute modification de sa forme engage une autre définition de son humanité. Si les frontières de l'homme sont tracées par la chair qui le compose, retrancher ou ajouter en lui d'autres composantes métamorphose l'identité personnelle qui est la sienne et les repères qui le concernent aux yeux des autres

écrivait David Le Breton, dans son texte « Vers la fin du corps : cyberculture et identité³ ». Edmond Couchot, pour sa part, loin d'insister sur un corps perçu comme obstacle dans un affrontement avec la technologie, préfère mettre en lumière la démultiplication des capacités physiques et sensorielles du corps que permet la technologie. Selon lui, les technologies permettraient, au contraire, le développement d'un langage plus complexe où « le monde limpide et froid de l'algorithme et le monde organique et psychique du corps, des sensations et des gestes, sont mis en demeure de commuter⁴ ». Ce sera au lecteur de choisir la vision qu'il souhaite privilégier.

3. David Le Breton, « Vers la fin du corps : cyberculture et identité » in Fintz, Claude (dir.), *Du corps virtuel à la réalité des corps : littérature, arts, sociologie*, tome 1, L'Harmattan, Paris, 2002, pp. 173-195, p. 174.

4. Edmond Couchot, « Autre corps, autre image, autre image, autre corps » in *Ce corps incertain de l'image : art / technologies*, dir. Josette Sultan et Jean-Christophe Vilatte, L'Harmattan, Paris, 1998, coll. Champs visuels, n° 10, pp. 12-16, p. 15.

LA PRÉSENCE MÉDIATISÉE

AUTOMATISME, AUTONOMIE ET ESTHÉTIQUE DANS LES ARTS VIVANTS

Edmond Couchot, Université Paris 8

Les artistes des arts vivants et de la scène disposent actuellement de technologies dont la variété et la complexité sont sans précédent par rapport aux moyens classiques. Elles leur permettent, sans oublier obligatoirement la tradition, de se familiariser avec des artefacts qui n'avaient pas à l'origine de vocation artistique, tels que les humains virtuels et les robots. Il est important, avant de tenter de comprendre comment les artistes se saisissent de ces artefacts et ce qu'ils changent dans la création, d'en décrire succinctement les différents types et principes de base, car ces êtres artificiels, que l'on pourrait considérer à tort comme des matériaux ou des outils un peu plus compliqués que les matériaux et les outils traditionnels, sont d'une nature totalement différente. Ils portent en eux les germes d'une esthétique nouvelle avec laquelle ceux qui les utilisent doivent composer librement, mais avec une connaissance suffisante de cette nature.

De l'automate à l'être technique

C'est pourquoi je m'attacherai dans la première partie de ce texte à rappeler les principes techniques et fonctionnels de ces technologies. Si divers qu'ils soient dans leurs structures et leurs fonctions, ces artefacts ont en commun, mais à des niveaux de perfectionnement différents, d'utiliser des modèles informatiques qui tendent à simuler la vie et l'intelligence. L'informatique, en effet, a profondément bouleversé le monde des techniques. Elle a introduit dans des processus essentiellement matériels ou énergétiques (mécaniques, électriques, électroniques) le langage abstrait de la pro-

grammation. Tout ordinateur est un hybride de circuits, de processeurs, de mémoires, de capteurs, d'actionneurs divers, et d'algorithmes exprimés sous la forme d'un code symbolique exécutable par la machine, directement inspiré de théories et de modèles issus des sciences. Dans les premières années de l'informatique, c'était essentiellement les mathématiques, la logique, la physique, l'optique et l'informatique elle-même qui fournissaient ces modèles. Mais avec l'apparition des sciences cognitives, – vaste ensemble interdisciplinaire regroupant les sciences de l'information, la psychologie, les neurosciences, la théorie de l'évolution, la robotique, la linguistique et différents secteurs de la philosophie et des sciences sociales –, les ordinateurs ont pu progressivement simuler certaines compétences propres aux êtres vivants et intelligents et à leur évolution, ainsi qu'à tous les systèmes artificiels traitant de l'information.

Jusqu'à l'apparition des ordinateurs, le perfectionnement des machines s'évaluait en fonction de leur degré d'automatisme. Plus une machine comportait d'éléments capables d'accomplir des tâches en éliminant le plus possible l'intervention humaine, plus elle était considérée comme techniquement supérieure aux autres. Parfois très complexes, les tâches exécutées par ces machines étaient totalement répétitives. Ce qu'avait bien vu Gilbert Simondon : « L'automatisme, disait-il, est un assez bas degré de perfection technique⁵. » Pour ce philosophe, le perfectionnement des machines ne correspondait pas à un accroissement de l'automatisme, mais au contraire au fait que leur fonctionnement recélait une certaine « marge d'indétermination⁶ ». Forts de cette qualité, les ordinateurs étaient pour lui, non plus de « purs automates », mais des « êtres techniques » dotés d'une certaine ouverture capables d'effectuer des tâches très différentes – extraire des racines carrées ou traduire un texte simple, donnait-il à titre d'exemple.

L'autonomie

Bien que les premiers ordinateurs aient été définis comme des machines à traiter *automatiquement* de l'information, on ne se limita pas à leur demander d'automatiser certaines tâches, parfois très compliquées. On leur confia la mission très ambitieuse de simuler la pensée même de l'homme, ses capacités à raisonner, son intelligence. Ce qui fit l'objet d'une spécialisation de l'informatique, l'Intelligence Artificielle. L'hypothèse radicale à la base de ces recherches, formulée à l'origine par Alan Turing⁷, reposait sur l'idée que la pensée était réductible à du calcul et à des manipulations de symboles. « Penser, c'est calculer. » Les

5. Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris, 1969, p. 11.

6. *Id.*

7. Cette idée avait été pressentie par Thomas Hobbes, au milieu du XVIII^{ème} siècle, qui considérait la pensée (au sens de raison), comme un calcul composé de mots entretenant entre eux des rapports logiques d'inclusion et d'exclusion.

résultats, dans cette première conception de l'Intelligence Artificielle⁸, ne furent que partiellement satisfaisants. Beaucoup de problèmes restaient irrésolus.

On chercha alors, au lieu de simuler l'intelligence avec des processus logico-mathématiques, à découvrir comment le cerveau humain acquérait cette intelligence au cours de son ontogenèse et comment le corps contribuait à l'émergence et au développement d'une pensée différente. On équipa les artefacts virtuels simulés par l'ordinateur de moyens de perception, d'action, et de coordination actions-perceptions, pour pouvoir réagir et s'adapter à des modifications imprévisibles de leur environnement. Grâce à ces algorithmes, les ordinateurs purent s'autoprogrammer et jouir d'une certaine *autonomie*, c'est-à-dire, si l'on remonte à l'étymologie de ce terme⁹, établir ses propres lois et disposer d'une relative liberté dans un cadre d'actions limitées et très spécifiques. Ces algorithmes, combinés au progrès des machines, étaient, et sont, pour la plupart, de plus en plus issus des sciences cognitives¹⁰. Ils permettent aux machines d'effectuer des opérations non réalisables avec les programmes classiques déterministes. J'en donnerai cet exemple récent : la mise au point par Google d'un algorithme qui apprend lui-même à jouer à des jeux vidéo en ligne comme *Space Invaders*, sans que ses programmeurs ne lui aient inculqué au préalable la règle de ces jeux. Il agit alors aussi bien qu'un humain, dans les mêmes conditions. Mais il ne saurait être pour autant qu'un bon joueur. Cette compétence ne s'étend pas plus loin.

L'autonomie d'un système ne saurait être que relative. Nous-mêmes, nous ne sommes que partiellement autonomes dans la mesure où nous sommes soumis à différentes pressions : milieu physique, héritage génétique, contraintes sociales, etc. Par ailleurs, beaucoup de nos fonctions, vitales en particulier, sont (heureusement) réglées par des automatismes puissants et non conscients, ainsi que beaucoup de nos processus mentaux et comportements. L'homme est un composite naturel d'automatisme et d'autonomie très évolué. Il fut ainsi possible de programmer des êtres virtuels ou fabriqués avec des matériaux concrets, le plus souvent anthropomorphes, dotés de compétences cognitives proches de l'humain : perception multimodale du monde, apprentissage par essai-erreur, reconnaissance des formes naturelles (visages par exemple) ou artificielles, développement d'une mémoire associative, prise de décision suivie d'actions, intentionnalité, inventivité, création d'informations nouvelles, simulation d'émotions et d'empathie, socialité.

8. On doit cependant à l'IA de ces années-là des succès incontestables dans le domaine de la perception (vision artificielle, reconnaissance des signaux acoustiques et de la parole), du raisonnement (systèmes experts, aide à la décision, au diagnostic et au contrôle, bases de données intelligentes, jeux numériques, etc.), du langage (traduction, analyse et traitement de textes automatiques, indexation, classification, etc.), et de l'action (planification, robotique, etc.).

9. Il est composé des termes empruntés au grec ancien : « *auto* » (*soi-même*) et « *nomos* » (la loi).

10. D'autres modèles, comme les algorithmes génétiques inspirés du darwinisme (variation, adaptation par sélection), ou mécanistes comme les modèles de marche, fournissent et fournissent toujours une réserve d'applications extrêmement utiles pour la création des humains virtuels, leurs morphologies, leurs comportements dans un milieu particulier, ou leur interaction avec d'autres êtres et choses.

Avatars

Les humains artificiels se répartissent en deux grandes catégories : les humains virtuels et les robots. Tout en partageant beaucoup de principes techniques de base, ces artefacts ont des modes d'existence distincts et des degrés d'autonomie différents. Les humains virtuels, qu'on appelle aussi « avatars », ne possèdent aucune matérialité. Ce sont des projections d'images. Leur mode d'existence consiste à représenter un humain, sous une forme virtuelle, au sein d'un espace virtuel, comme celui du cyberspace et des dispositifs de réalité virtuelle ou augmentée. Toutefois, dans le cyberspace comme dans *Second Life* (première et deuxième versions) ou les jeux vidéo en ligne, les avatars ne sont pas toujours des représentations fidèles du joueur, mais des représentations imaginées permettant à ce dernier d'apparaître masqué, sous une autre identité, voire sous un autre sexe et de jouer un rôle incognito. L'avatar peut aussi représenter un animal ou un être purement imaginaire.

Les plus simples de ces êtres, – qui se tiennent au niveau zéro de l'autonomie, mais qui ne sont plus des automates –, sont capables de reproduire en temps réel les mouvements et les gestes de leurs utilisateurs. L'avatar est un double de l'utilisateur, à la fois augmenté et réduit ; augmenté dans la mesure où il peut tantôt réaliser dans le monde virtuel des actions (voler, marcher sur l'eau, devenir invisible) impossibles dans le monde réel ; et réduit, dans la mesure où il n'est qu'une simulation très incomplète de l'utilisateur. Ces avatars peuvent aussi être dirigés par leurs utilisateurs, mais leurs mouvements ne correspondent pas alors exactement à ceux que ces derniers exécutent. Ils sont comparables à des marionnettes guidées au moyen de fils : les mouvements de la marionnette ne correspondent pas aux mouvements de la main du marionnettiste. Cette différence, toutefois, ne leur confère pas forcément d'autonomie¹¹.

L'autonomie apparaît chez les avatars avec la catégorie des « acteurs autonomes » qui, eux, sont dotés de comportements leur permettant d'agir d'une manière relativement autonome pour accomplir leurs tâches. Ils voient, entendent, touchent, se déplacent, grâce à des capteurs et à des actionneurs virtuels. Ils jouent même au tennis en basant leur jeu sur celui de l'adversaire, précise Daniel Thalmann, spécialiste des humains virtuels. Ils peuvent alors, après avoir interprété des informations provenant de leur environnement, prendre des décisions et agir en conséquence.

À un niveau d'autonomie supérieur, on compte les acteurs qui possèdent une représentation du monde qui les entoure (objets, autres acteurs de synthèse, avatars représentant des humains) et qui sont susceptibles de communiquer avec eux. Les univers virtuels sont d'autant plus crédibles qu'ils sont habités par des avatars autonomes. Cette communication met en jeu une capacité à interpréter et à employer un langage non verbal, basé sur les postures spécifiques du corps exprimant un état émotionnel. La communication

11. Cette technique est utilisée en Réalité Virtuelle dans les systèmes d'Environnements Distribués. Voir Daniel Thalmann de l'EPFL-DI-Laboratoire d'Infographie, qui propose de classer les humains virtuels en quatre types. <<http://dir-archives.epfl.ch/FI98/ft-sp-98/sp-98-page56.html>>.

non verbale est essentielle pour diriger l'interaction entre des êtres de synthèse ; elle est une expression de la pensée du corps.

Robots

Les humains artificiels classés en tant que « robots » sont des artefacts matériels ; ils possèdent des corps que l'on voit et que l'on touche, ils agissent sur des objets réels. Le terme « robot » a été inventé par un auteur de théâtre au début des années 1920 et désignait des humains artificiels, mais de constitution organique¹². Il fut largement utilisé par la suite pour désigner des humains mécaniques ou des artefacts non humanoïdes capables de remplacer l'homme dans certaines tâches. Prolongeant une quête mythique qui remonte loin dans le passé, le robot apparaît dans la culture moderne comme un double de l'homme sous deux aspects opposés. Un aspect redoutable (il vole le travail des hommes, par exemple), ou un aspect bienveillant (il est l'ami des enfants et des handicapés). Le robot condense toutes nos peurs ou toutes nos espérances devant les avancées mal socialisées ou mal comprises de la technologie.

Au niveau zéro de l'autonomie, on recense les robots dont les fonctions sont strictement répétitives : les machines à peindre de l'industrie automobile ou les robots ménagers, par exemple. À un niveau supérieur, on recense des machines, humanoïdes en général ou animales, dotées d'une composante autonome. La différence entre les robots autonomes eux-mêmes tient essentiellement dans leur niveau d'autonomie et dans leur champ d'intervention, deux paramètres liés. Il n'existe pas de robots universels, dont l'autonomie leur permettrait de résoudre n'importe quelle tâche, et l'on n'est pas prêt d'en trouver – nous ne sommes d'ailleurs pas nous-mêmes aptes à résoudre n'importe quelle tâche. Toutefois, certains roboticiens pensent qu'une forme de conscience pourrait être simulée chez les robots et faciliter l'émergence d'une intentionnalité et d'une autonomie décisionnelle de très haut niveau. La programmation de ces artefacts s'inspire souvent des algorithmes issus de l'Intelligence Artificielle et de la théorie de l'évolution, utilisés dans la création des humains virtuels.

Doter un robot d'un niveau d'autonomie très proche de l'homme dans ses actions et dans ses relations avec d'autres entités intelligentes exige de lui inculquer des compétences cognitives similaires (raisonnement, évaluation, décision, adaptation de l'action à la situation, élaboration d'une stratégie tenant compte des expériences passées, du présent et du futur, etc.). Ce robot devrait être également capable de manifester des émotions (sans qu'il soit nécessaire qu'il les éprouve), voire de l'empathie (objet actuellement de recherches pointues), s'il est destiné à évoluer avec d'autres entités intelligentes.

Il existe une catégorie intermédiaire entre le robot et l'homme, le cyborg, « un être humain » qui, selon Anaïs Bernard et Bernard Andrieu, a reçu des greffes de pièces mécaniques ou biologiques, mêlant les technologies du numérique, la logistique et la robotique.

12. Il fut initialement utilisé par l'écrivain tchécoslovaque Karel Čapek dans sa pièce de théâtre *R. U. R. (Rossum's Universal Robots)* qui fut jouée pour la première fois en 1921.

Exosquelettes et prothèses font ainsi du corps de l'individu un lieu d'hybridation et de transformation, dans le but de recréer de nouvelles perceptions de son environnement à travers une modification des notions d'espace et de temps¹³.

Ces greffes, qui sont habituellement destinées à des usages utilitaires, peuvent faire l'objet d'expériences esthétiques, comme *The Third Hand* (1980) de Stelarc, qui donnait la possibilité à un internaute de stimuler par décharges électriques une main et un bras électronique greffés sur l'avant-bras de l'artiste.

Une co-espèce humaine

On a vendu, dans le monde, environ quatre millions de robots à usage personnel en 2013 et on en vendra trente-et-un millions d'ici 2017, selon la Fédération internationale de robotique. Et bien qu'il soit impossible de prédire pour quels usages précis ils seront conçus, on peut s'attendre à ce qu'ils soient destinés principalement à remplacer l'homme, totalement ou partiellement, dans des situations dangereuses ou pénibles, ou dans des milieux hostiles (leurs applications militaires ou nucléaires font l'objet de soins attentifs). Ils aideront les handicapés (des appareils robotisés pourront même être pilotés par la pensée, comme quelques prototypes le font déjà), ils permettront de secourir, de diagnostiquer et de soigner les accidentés, et ils serviront d'ami intelligent, empathique et sympathique aux personnes âgées et aux enfants. Ces applications sont innombrables, et quelques-unes fonctionnent déjà assez bien à l'heure actuelle. Tout se passe comme si l'espèce humaine, consciemment ou inconsciemment, en externalisant les compétences cognitives qui lui sont propres (comme elle l'avait déjà fait avec l'outil), ainsi que ses facultés émotionnelles et empathiques, était en train de mettre au monde une espèce humaine très proche, une sorte de co-espèce humaine¹⁴. Si, présentement, aucun de ces êtres artificiels ne réussit à se confondre totalement avec un être humain, la tendance est de s'approcher de plus en plus du modèle. Certains chercheurs envisagent même, comme le philosophe Gérard Chazal¹⁵ ou le biologiste évolutionniste Richard Dawkins, pour ne citer qu'eux, que dans un avenir, sinon proche du moins probable, les ordinateurs acquerraient une conscience de soi (*self-awareness*). La technologie qui sous-tend ces artefacts ne constitue plus seulement pour l'homme un milieu. Elle crée les conditions d'un contact avec des êtres artificiels quasi vivants. D'un point de vue évolutionniste, nous avons provoqué une inflexion inattendue de l'évolution naturelle et substitué aux lois de la sélection naturelle, en partie dues au hasard, le choix volontariste de la science, avec toutes ses utopies et tous ses risques. L'évolution ne s'arrête jamais.

13. Anaïs Bernard et Bernard Andrieu, « Corps / cyborg » in *100 Notions pour l'art numérique*, dir. Marc Veyrat et Ghislaine Azémard, Les Éditions de l'immatériel, Paris, 2015.

14. Voir Edmond Couchot, « Tout un peuple dans un monde miroir » in *Personnages virtuels et corps performatif-Effets de présence*, dir. Renée Bourassa et Louise Poissant, Presses de l'Université du Québec, Montréal, 2013.

15. Gérard Chazal, *Le miroir automate*, Champ Vallon, Ceyzérieu, 1995, p. 68.

La relation esthétique humains naturels-humains artificiels

C'est dans ce nouveau peuple d'humains artificiels, qui croît et nous ressemble de plus en plus, que les artistes des arts vivants et de la scène recrutent, non pas des serviteurs zélés, mais des partenaires et des complices. Historiquement, l'usage d'humains artificiels dans ces arts s'inscrit dans le mouvement de dé-spécification de l'art accompagnant celui de dé-définition de l'art (pointé par Harold Rosenberg¹⁶), amorcé avec la fin des techniques traditionnelles pratiquées dans les beaux-arts. Toutes les techniques sont désormais utilisables à des fins artistiques. Mais, tandis que la dé-spécification dispersait le champ de la création à travers une aire illimitée de possibles, au risque de sa disparition, l'introduction des technologies numériques propres aux humains artificiels tendait à réunifier ce champ en un ensemble spécifique assez cohérent et structuré, malgré la variété de ses composantes.

L'approche esthétique des relations entre les humains naturels et les humains artificiels des arts vivants change profondément la nature de ces relations. Elles ne s'évaluent plus en termes de puissance et de rapidité de calcul, d'efficacité communicationnelle, de tâches à accomplir, mais en termes de plaisir, d'un plaisir propre à l'expérience esthétique – un plaisir accompagné d'une large palette d'émotions, de sentiments, d'humeurs et de pensées. En sorte que le débat, par exemple autour de la question de la « vallée étrange » (*uncanny valley*), – une théorie qui veut que plus un robot ressemble à un être humain, mais sans y parvenir totalement, moins nous éprouvons d'empathie pour lui –, n'a plus lieu d'être puisque les imperfections d'un tel robot pourraient être créées volontairement par son auteur pour provoquer chez le récepteur non plus un malaise, mais un plaisir esthétique. C'est le paradoxe de l'art de transformer la laideur en beauté.

Il y a une esthétique propre aux avatars et aux robots. Lorsque nous observons ces artefacts en action, notre attention cognitive se porte sur les *formes* (formes physiques, mais surtout attitudes, gestes, comportements, éventuellement expression des émotions) qui nous révèlent, ou semblent nous révéler, leur autonomie. Nous guetons le moindre indice qui nous confirmerait, ou nous infirmerait, qu'ils partagent avec nous quelque chose. Nous vivons alors une expérience esthétique singulière, qui nous fait éprouver à leur égard une empathie d'autant plus forte que nous reconnaissons ce quelque chose. Autonomie et empathie sont liées. Des indices d'autonomie chez un humain artificiel stimulent l'empathie de l'observateur humain et le projettent mentalement à la place de l'artefact.

Empathie et coprésence

L'empathie est un état mental et corporel qui simule la subjectivité d'autrui ; selon le thérapeute Jean Decety c'est la capacité à se mettre à la place des autres, tout en gardant sa propre iden-

16. Voir Harold Rosenberg, *The De-definition of Art*, Copyright 1972 by Harold Rosenberg. Cet ouvrage est traduit en langue française : *La dé-définition de l'art*, trad. de l'anglais par Christian Bounay, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1992.

tité¹⁷. L'empathie comprend deux composantes fondamentales. La première est une résonance motrice et émotionnelle déclenchée automatiquement, non contrôlable et non intentionnelle : nous ne comprenons les gestes et les émotions d'autrui que dans la mesure où nous les simulons mentalement dans une sorte de « partage d'un état du corps », mécanisme neuronal appelé « résonance sans médiation¹⁸ », commun à l'observateur et à l'observé. La seconde composante est une prise de perspective subjective de l'autre, contrôlée et intentionnelle. J'ajouterai une troisième composante à l'empathie, la résonance temporelle : l'empathie nous fait aussi partager le temps de l'autre, elle nous plonge dans le même flux temporel. Elle nous rend *coprésents* à l'autre. Réciproquement, nous ressentons un être comme étant autrui si nous sommes capables d'entrer en résonance motrice, émotionnelle, subjective et temporelle avec lui.

Selon le psychothérapeute Daniel Stern, l'esprit s'incarne toujours dans l'activité sensori-motrice de la personne. Il s'entrelace avec l'environnement physique immédiat qui le co-crée. Il se constitue par le biais de ses interactions avec d'autres esprits. Il tire et entretient sa forme et sa nature de ce trafic ouvert. Il n'émerge et n'existe que grâce à son interaction continue avec des processus cérébraux intrinsèques, avec l'environnement, dont d'autres esprits¹⁹.

Une communauté d'esprits réunis au sein d'une « matrice intersubjective » est à la source de la vie mentale de chacun de nous et donne à nos esprits leur forme actuelle²⁰.

Paradoxalement, nous pouvons aussi éprouver de l'empathie pour un objet (une architecture, un tableau) sous certaines conditions. Le philosophe Adam Smith a été le premier à parler d'empathie à propos du théâtre (bien qu'il employât non pas le mot « empathie », qui n'existait pas à son époque, mais le mot « sympathie » au sens voisin)²¹. Pour lui, les spectateurs d'une pièce de théâtre devaient, pour comprendre l'action des personnages, s'identifier à l'acteur, se projeter en lui, adopter son point de vue, tandis que, dans l'autre sens, l'acteur devait s'identifier aux spectateurs pour ressentir leurs réactions et leurs sentiments. Adam Smith voyait là une double communication, – nous dirions une communication intersubjective –, qui conditionnait la bonne réception du sens de la pièce. La notion d'empathie inspira largement l'esthétique au tournant du XIX^{ème} siècle. Theodor Lipps renomma l'empathie sous le terme « *Einfühlung* ». « Toute jouissance esthétique, affirmait-il dans l'*Ästhetik*, est fondée uniquement et simplement sur l'*Einfühlung*. » « La

17. Voir Jean Decety, « L'empathie est-elle une simulation mentale de la subjectivité d'autrui ? » in *L'empathie*, dir. Alain Berthoz et Gérard Jorland, Odile Jacob, Paris, 2004.

18. Vittorio Gallese, « Intentional Attunement. The Mirror Neuron System and its Role in Interpersonal Relations », <www.interdisciplines.org/mirror/papers/1/version/original>.

19. Daniel Stern, *Le moment présent en psychothérapie. Un monde dans un grain de sable*, Odile Jacob, Paris, 2003, p. 119.

20. *Ibid.*, p. 100. Stern s'appuie, pour étayer sa théorie, sur un fait neurologique : la découverte des « oscillateurs adaptatifs » qui agissent à la manière d'horloges à l'intérieur du corps et synthonisent nos actions avec celles d'autrui pour maintenir notre survie individuelle.

21. Adam Smith, *La richesse des nations* (1776). En fait, Adam Smith reprend une idée de David Hume qui, dans son *Traité de la nature humaine. Essai pour introduire la méthode expérimentale dans les sujets moraux*, entre 1739 et 1740, avait déjà vu dans la sympathie un moyen de communication intersubjectif nous permettant de nous mettre à la place des autres et de partager leur souffrance ou leur joie.

jouissance esthétique est jouissance objectivée de soi²². » Jouir esthétiquement, c'était faire de sa perception un objet de jouissance. La notion d'empathie a connu ensuite un certain désintérêt, mais elle a rebondi depuis quelques années grâce à l'apport des sciences cognitives et en particulier grâce à la découverte des neurones miroirs. Pour le neuroscientifique Vittorio Gallese et l'historien de l'art David Freedberg²³, ainsi que pour le neurobiologiste Pierre Changeux²⁴, l'empathie est à la base de la réception esthétique des œuvres d'art. Sans considérer qu'elle est la seule base de cette réception, – le plaisir esthétique naîtrait à travers d'autres voies neurologiques –, je pense cependant qu'elle constitue le régime naturel (un héritage phylogénétique) conditionnant chez un sujet l'émergence du plaisir esthétique²⁵.

Immersion, résonance motrice et résonance temporelle

La question est alors : quels changements la présence d'humains artificiels dotés d'autonomie provoquerait dans la réception esthétique ? Je ferai d'abord remarquer que la très grande majorité des humains artificiels créés à des fins artistiques ne sont pas réellement autonomes, mais, – c'est là toute l'habileté de leurs créateurs –, donnent l'illusion de l'être. Il suffit d'un détail infime dans leurs comportements, d'un semblant d'hésitation (contrôlée, en réalité), pour que le récepteur croie, ou aime à croire, qu'ils ont quelque chose de vivant et d'intelligent. L'artiste japonais Oriza Hirata a mis en scène, pour une performance d'une vingtaine de minutes²⁶, deux robots ménagers vaguement anthropomorphes qui, en compagnie de deux humains, se plaignent de leur situation au travail. La programmation, très difficile à cause de la précision à obtenir dans le dialogue vocal et gestuel, est totalement automatique. Le moindre geste, le moindre silence, la moindre nuance vocale sont prévus. Les robots ne jouissent d'aucune autonomie. Ils ne sont pas différents en cela de *L'Écrivain*, le merveilleux petit automate créé au XVIII^{ème} siècle par Pierre et Henri-Louis Jaquet-Droz. L'empathie n'est pas suggérée par le réalisme des formes mais par le réalisme des gestes et du comportement.

Ce type de réalisme provoque l'illusion de l'autonomie, d'une vie non mécanique réservant des surprises, de l'inattendu, – de l'empathie. C'est ce dont témoignent les réactions du public : les spectateurs ont ri, ils ont pleuré, ils ont eu la sensation que les robots parlaient et se déplaçaient de manière très subjective, constate Oriza Hirata. « Ce qui était très impressionnant, dit-il aussi, c'est que les robots réels étaient complètement différents des robots que l'on voit sur les écrans, dans les films [...]. [À] travers les robots, j'ai redécouvert la force du théâtre : c'est-à-dire que quelqu'un fait quelque chose

22. Theodor Lipps, *Ästhetik. Psychologie des Schönen und der Kunst* (1903).

23. Voir David Freedberg et Vittorio Gallese, « Motion, Emotion and Empathy in Aesthetic Experience », *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 11, 2007, pp. 197-203.

24. Pierre Changeux, *Raison et plaisir*, Odile Jacob, Paris, 1994, p. 46.

25. Voir sur la question de l'empathie, Edmond Couchot, *La Nature de l'art – Ce que les sciences cognitives nous révèlent sur le plaisir esthétique*, Hermann, Paris, 2012, ch. V, « L'empathie dans la communication intersubjective », pp. 149-175.

26. Durée imposée par la batterie qui ne tient pas plus longtemps.

juste en face de moi²⁷. » Cette immersion dans le même espace que les machines et cette résonance avec leur propre temporalité créent, en effet, chez le spectateur, à travers l'empathie qu'il éprouve à leur égard, une impression de coprésence au sein d'une communication intersubjective sans médiation.

Par ailleurs, si l'empathie est une résonance motrice et émotionnelle qui jaillit spontanément, elle est aussi une façon d'accéder à la subjectivité de l'autre. Elle est elle-même modulée par la propre subjectivité de celui qui l'éprouve, son histoire, sa mémoire, sa culture. Je ne pense pas, par exemple, que les cultures qui interdisent les représentations imagées inclinent à développer de l'empathie pour ce type de représentations. La culture japonaise, en revanche, qui attribue à chaque chose, inanimée ou non, un principe de vie, favoriserait plutôt l'adoption de ces artefacts, comme elle a favorisé la culture de la marionnette.

Le réalisme des gestes

Beaucoup d'œuvres jouent sur le réalisme des gestes et du comportement. Il peut être obtenu à moindres frais par des techniques automatiques : c'est l'introduction de faux hasards dans la programmation ou tout simplement le *jeu* (au sens de flottement, d'imprécision) imparfait des mécanismes. Je me souviens, par exemple, d'avoir assisté à une performance mettant en scène des robots, créée par l'équipe de Rick Sayre et Chico MacMurtrie, en 1992, à Nagoya (Japon), lors d'une exposition internationale²⁸ consacrée aux robots à laquelle nous avons été invités à participer, Michel Bret, Marie-Hélène Tramus et moi-même. Cette performance s'intitulait *A Participatory Percussive Robotic Experience Leading to the Birth of the Triple Dripping Fetus*. Un concert de percussions inénarrable exécuté par des robots métalliques de très grande taille, où les bruits pneumatiques et électriques fracassants des mécanismes d'animation se mêlaient aux éclats des percussions. Les robots, contrôlés par ordinateur, ne bénéficiaient d'aucune autonomie. Toutefois, les cahotements entre les éléments mécaniques et une certaine incertitude dans l'enchaînement des mouvements donnaient l'illusion au spectateur d'être en présence de créatures quasi autonomes. Je ressentis moi-même cette impression très intimement au moment où, lors de l'une des représentations, un événement imprévisible se produisit. L'un des robots perdit une de ses pièces qui atterrit à mes pieds, ce qui suscita en moi un sentiment de pitié à l'égard de ce robot qui continuait à s'agiter. Son handicap l'avait rendu humain à mes yeux. Plus récemment, MacMurtrie a introduit dans la programmation de ses robots des éléments d'intelligence artificielle pour rendre leur action plus souple et plus autonome, mais toujours dans le cadre des limites imposées par le scénario.

De fait, l'autonomie, – fût-elle de très haut niveau –, d'un acteur de synthèse ou d'un acteur humain, est forcément limitée, à défaut de quoi le sens de la pièce s'effondre. Face à ce problème, Frank Bauchard estime qu'il y a deux réponses. Soit l'acteur s'adapte aux contraintes

27. Marion Boudier, « Un mois avec Oriza Hirata », *Agôn*, en ligne, <<http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1141>>.

28. Exposition intitulée *The Robots-Man and Machine at the End of 20th Century*, 1992, Nagoya, Japon.

de la régie et de la machinerie présente – le dispositif –, soit il interagit avec la machine en échangeant avec elle des informations aléatoires en boucle. « À ce moment-là, dit Bauchard, on a quelque chose qui ne peut plus être fixé, mais qui n'est pas totalement instable. [...] C'est le direct, l'immédiateté. La question aujourd'hui c'est, de plus en plus, comment la machine crée de l'imprévisible sur la scène. Je pense qu'un robot introduit de l'imprévisibilité²⁹. »

Créer de l'imprévisibilité

Jean Lambert-Wild et Jean-Luc Therminarias, les auteurs de la mise en scène, en 2001, de la pièce de théâtre *Orgia*, écrite en 1968 par Pier Paolo Pasolini (un « théâtre de mots » selon celui-ci), ont choisi la seconde réponse : faire interagir l'acteur (dans ce cas humain) avec la machinerie, en l'occurrence des êtres virtuels dont l'image était projetée sur la scène. Le comédien était équipé de capteurs sensibles aux manifestations corporelles (rythme cardiaque, conductivité et température de la peau, volume respiratoire). Ces informations, interprétées par l'ordinateur comme des symptômes émotionnels, étaient traitées en temps réel par un programme informatique (Dedalus) qui le faisait interagir avec ces êtres virtuels, sortes d'organismes marins imaginaires, créés à partir de modèles de vie artificielle, et dotés d'un comportement imprévisible. Au cours du déroulement de la pièce, les émotions vécues par le comédien agissaient via l'ordinateur sur le comportement des organismes, et le comédien réagissait en retour aux comportements de ces organismes. La présence de l'acteur était redoublée par la présence des avatars, dont la présence elle-même dépendait des émotions de l'acteur, lesquelles étaient à leur tour dépendantes des émotions du public – une situation immersive particulièrement troublante où coexistaient et se croisaient plusieurs temporalités.

Une autre manière d'introduire de l'imprévisibilité dans le jeu des acteurs de synthèse et d'accentuer l'effet de présence est d'impliquer le spectateur lui-même dans l'action dramatique : ce qu'ont proposé très récemment, en France³⁰, deux artistes canadiens, Bill Vorn et Louis-Philippe Demers, dans leur spectacle *Inferno*, où, événement inaugural, des bras de robots ont été disposés sur les corps de quelques spectateurs volontaires, les transformant pour quelques minutes en cyborgs. Au cours du spectacle qui comportait plusieurs robots sur scène, ces spectateurs, tout en restant libres de leurs actions, étaient soumis aux pressions des bras robotisés qui, eux, étaient programmés et strictement contrôlés. Ils ressentaient ainsi, sur leurs corps, des gestes mécaniques chargés d'intentions qui atteignaient *directement* leurs systèmes sensorimoteurs. Ceci provoquait une sensation réelle d'oppression et d'asservissement, dont le but, selon les auteurs, était de faire prendre conscience aux spectateurs que le progrès cybernétique peut cacher un enfer. On se retrouve encore, là, dans la situation paradoxale où le spectateur éprouve (ou peut éprouver) un plaisir esthétique en vivant une relation anxiogène.

29. Marion Boudier, *op. cit.*

30. La performance a eu lieu à la Maison des Arts de Créteil, les 14 et 15 avril 2015.

La forme artistique qui autoriserait une autonomie forte susceptible d'adaptation à une situation non prévue par la programmation semble être l'improvisation contrôlée. C'est dans cette perspective que Michel Bret et Marie-Hélène Tramus ont réalisé, avec la collaboration du physiologiste Alain Berthoz³¹, un être virtuel autonome ayant l'aspect d'une danseuse. Cette danseuse était nantie d'un réseau de neurones artificiels, d'une fonction d'apprentissage et d'un corps obéissant aux lois biomécaniques humaines. Lors d'une phase préparatoire, une danseuse réelle revêtue d'un exosquelette captant les mouvements des articulations de son corps apprenait à la danseuse virtuelle divers pas de danse, en la corrigeant à chaque erreur. Une fois instruite, la danseuse virtuelle fut mise en relation avec une danseuse réelle équipée d'un capteur de position. Lorsque la danseuse réelle se mettait à danser face à la danseuse virtuelle, celle-ci lui répondait en improvisant des pas de danse. Ces pas n'étaient pas exactement ceux qu'elle avait appris, mais résultaient d'un compromis entre ces derniers et ceux exécutés par la danseuse réelle. Chaque improvisation donnait lieu, selon les propositions de la danseuse réelle, à une communication non verbale sans médiation se traduisant par un « pas de deux » original.

La réception esthétique des manifestations où sont « engagés » des humains artificiels partage, avec la réception esthétique dans les arts traditionnels, des traits fondamentaux : la possession d'un équipement cognitif hérité de notre phylogénèse, l'empathie, état mental et corporel qui se traduit par des réactions sensorimotrices et émotionnelles, même lors de la contemplation dite à tort « passive » d'une œuvre d'art³². Le corps et la cognition ne sont jamais inactifs dans l'expérience esthétique. Dans les arts de la scène traditionnels, cette empathie, parce qu'elle s'exerce directement sur les acteurs dans le même espace-temps que celui du spectateur, est beaucoup plus intense, l'impression de coprésence plus intime, la communication non verbale plus opérante. Nous nous sentons *naturellement* appartenir à la même matrice intersubjective que les acteurs. Lorsque des humains artificiels interviennent dans la réception esthétique, l'habitude que nous avons de chercher, chez l'autre, des expériences trouvant un écho chez nous, nous pousse à attribuer à ces êtres, par un effet de miroir, des qualités qui nous sont propres et à les intégrer à cette matrice. Dans cette perspective, on aurait quelques raisons de voir, dans les arts vivants, le lieu privilégié et expérimental où, sur le mode gratifiant du plaisir esthétique, les humains naturels fréquentent, s'essaient à comprendre et accueillent dans leur communauté ces êtres qui leur ressemblent.

31. Voir sur le sujet, Michel Bret, Marie-Hélène Tramus et Alain Berthoz, « Interacting with an Intelligent Dancing Figure : Artistic Experiments at the Crossroads between Art and Cognitive Science », *LEONARDO*, vol. 38, n°1, février 2005, pp. 46-53.

32. Voir Edmond Couchot, « La boucle action-perception-action dans la réception esthétique interactive », *Proteus*, n° 6, « Le spectateur face à l'art interactif », 2013.

Bibliographie

- Bernard, Anaïs et Bernard Andrieu. « Corps / cyborg » in *100 Notions pour l'art numérique*, dir. Marc Veyrat et Ghislaine Azémard, Les Éditions de l'immatériel, Paris, 2015.
- Boudier, Marion. « Un mois avec Oriza Hirata », *Agôn*, en ligne, <<http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1141>>.
- Bret, Michel, Marie-Hélène Tramus et Alain Berthoz. « Interacting with an Intelligent Dancing Figure: Artistic Experiments at the Crossroads between Art and Cognitive Science », *LEONARDO*, vol. 38, n°1, février 2005, pp. 46-53.
- Changeux, Pierre. *Raison et plaisir*, Odile Jacob, Paris, 1994.
- Chazal, Gérard. *Le miroir automate*, Champ Vallon, Ceyzérieu, 1995.
- Couchot, Edmond. « La boucle action-perception-action dans la réception esthétique interactive », *Proteus*, n°6, « Le spectateur face à l'art interactif », 2013.
- . *La Nature de l'art – Ce que les sciences cognitives nous révèlent sur le plaisir esthétique*, Hermann, Paris, 2012.
- . « Tout un peuple dans un monde miroir » in *Personnages virtuels et corps performatif-Effets de présence*, dir. Renée Bourassa et Louise Poissant, Presses de l'Université du Québec, Montréal, 2013.
- Decety, Jean. « L'empathie est-elle une simulation mentale de la subjectivité d'autrui ? » in *L'empathie*, dir. Alain Berthoz et Gérard Jorland, Odile Jacob, Paris, 2004.
- Freedberg, David et Vittorio Gallese. « Motion, Emotion and Empathy in Aesthetic Experience », *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 11, 2007, pp. 197-203.
- Gallese, Vittorio. « Intentional Attunement. The Mirror Neuron System and its Role in Interpersonal Relations », <www.interdisciplines.org/mirror/papers/1/version/original>.
- The Robots-Man and Machine at the End of 20th Century*, exposition, Nagoya, Japon, 1992.
- Rosenberg, Harold. *La dé-définition de l'art*, trad. de l'anglais par Christian Bounay, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1992.
- Simondon, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris, 1969.
- Stern, Daniel. *Le moment présent en psychothérapie. Un monde dans un grain de sable*, Odile Jacob, Paris, 2003.
- Thalmann, Daniel. « Des avatars aux humains virtuels autonomes et perceptifs », <<http://dit-archives.epfl.ch/FI98/fi-sp-98/sp-98-page56.html>>.

FLUX ET HYBRIDATION : MÉTHODE D'ACTEUR MULTIMÉDIA

Xavier Lemoine, Université de Paris-Est Marne-la-Vallée

Le Big Art Group, troupe new-yorkaise expérimentale créée en 1999, intègre la question de la technologie comme essence même de sa production théâtrale. Les co-fondateurs, Caden Manson et Jemma Nelson, ont vite été remarqués pour l'intensité de leurs spectacles qui semblaient faire disparaître l'acteur dans un tourbillon numérique. Leur trilogie, rassemblant les spectacles *Flicker* (2001-2004), *ShelfLife* (2002-2005) et *House of No More* (2004-2007) a inauguré leur expérimentation avec diverses techniques alliant théâtre et technologie. L'utilisation d'images et de sons, pour construire une mise en scène littéralement époustouflante, s'appuie sur un enchevêtrement des corps et de la technologie qui interroge sur la formation de l'acteur. En effet, la *transformation* de l'acteur, au contact de la technologie, est au cœur de leur travail, même si, paradoxalement, l'acteur semble absorbé par les dispositifs vidéo. On peut alors se demander dans quelle mesure les travaux du Big Art Group nécessitent de revisiter la formation de l'acteur, particulièrement grâce à l'hybridation technologique des processus de (re)présentations et de subjectivations, afin d'instaurer de nouvelles corporéités scéniques et médiatiques.

De l'analyse des spectacles du Big Art Group et des entretiens avec leurs créateurs, ressortent quelques grandes caractéristiques qui permettent de proposer des éléments de réponse. Nelson et Manson proposent une réflexion critique et pratique (séries d'exercices) afin de définir une méthode multimédia de jeu. Sans renier l'héritage des différentes écoles de jeu liées à la danse, au théâtre et au cinéma, ils développent leur technique propre, le Film en Temps Réel (*FTR* ou *Real Time Film*), et réorganise l'espace de la performance³³.

33. Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2015. Traduction par l'auteur du présent texte, ainsi que pour tous les extraits de cet entretien ultérieurement cités.

En outre, le Big Art Group cherche à articuler une interaction consubstantielle entre la représentation d'identités postmodernes (*queer*) et la technologie, formulant de nouvelles pratiques performatives via la dés-identification et la création d'un espace hybride.

Entremêlement et Flux : Film en Temps Réel

Le travail de direction d'acteurs de Nelson et Manson a évolué au cours de leur pratique, les menant rapidement à intégrer les influences techniques, cinématographiques et télévisuelles sur le plateau. Cette histoire pratique sera détaillée dans leur livre, *Frameworks*, dont la publication montre bien la nécessité pour cette troupe, mais peut-être aussi pour la scène américaine en général³⁴, d'une réflexion pratique sur le jeu d'acteur face à la technologie. C'est avec leur deuxième spectacle, *The Balladeer* (2000)³⁵, que le Big Art Group a commencé à travailler sur une décomposition de la gestuelle. À l'avant-scène, plusieurs comédiens, face au public, s'assènent des coups virtuels. Ils accomplissent un enchaînement de mouvements, mais seule la sonorisation des chocs et la désarticulation corporelle créent l'effet d'une rixe³⁶. Ce mime frontal, se déroulant sur plusieurs plans simultanés, est à la source de leur méthode qu'ils ont nommée « Film en Temps Réel ». L'acteur sur scène doit jouer, à la fois pour la caméra et pour la salle, afin de créer une pluralité d'images scéniques et filmiques. Comment s'y prendre ?

Dans le principe, le « Film en Temps Réel » cherche à « intégrer les méthodes du théâtre et de la performance avec le langage filmique et télévisuel ». Le but de ce travail est « d'interroger la nature de l'image et de révéler les techniques de cadrage et de contrôle, afin que les spectateurs s'interrogent sur leur rôle dans la construction d'images fausses³⁷. » L'implication théorique du Film en Temps Réel, fondée sur l'oscillation entre le plateau et l'écran, met fondamentalement en scène l'impossibilité du réel. Edwige Perrot souligne cette caractéristique générale de l'utilisation de la vidéo sur scène de la part de nombreux metteurs en scène contemporains. Elle synthétise :

En montrant l'image en train de se faire, ils montrent du même coup qu'aussi vraie et authentique qu'elle puisse paraître – étant filmée et diffusée « en direct » – elle est toujours fabriquée, différée (ne serait-ce que par la déterritorialisation du cadre de scène au cadre d'un écran ou encore par une série d'opérations faites informatiquement *en temps réel*³⁸.)

34. Bien sûr, il existe une réflexion sur ces questions via, par exemple, les analyses de l'intermédialité (évoquée par Beau Coleman, Lin Snelling et Donia Mounsef dans l'atelier « L'éclatement scénique » du 3 juin 2015, au colloque « L'Acteur face aux écrans », Sorbonne Nouvelle-Paris 3, 3-5 juin 2015).

35. Voir l'extrait vidéo : <<http://bigartgroup.com/work/the-balladeer/>>.

36. Jacob Gallagher-Ross, « Image Eater: Big Art Group Brings the Noise », *The Drama Review*, vol. 54, n° 4, hiver 2010, p. 56.

37. Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2015.

38. Edwige Perrot, « Le réel à l'épreuve du direct » in *Le réel à l'épreuve des technologies*, dir. Josette Féral et Edwige Perrot, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2013, p. 80.

Concrètement, le Film en Temps Réel est le fruit d'un travail exigeant et précis qui s'appuie sur des exercices pratiques. Même si le nom de la troupe est, selon Nelson, un peu parodique³⁹, le Big Art Group est conscient de la valeur du travail de troupe afin de construire une maîtrise de la méthode qui devient aussi un style⁴⁰. La troupe est ouverte, et de nombreux collaborateurs ont participé à plusieurs spectacles. En outre, chacun apporte ses idées⁴¹ dans un esprit collaboratif, même si Manson tient à un entraînement et un chronométrage précis pour construire le Film en Temps Réel et faire exister la théâtralisation du médiatique sur scène. L'effet de continuité / discontinuité entre scène et écrans figure l'illusion du flux médiatique et fait advenir le comédien cyborg. Rebecca Parker-Starbuck décrit le résultat de cette démarche à propos de la trilogie :

Par exemple, lorsque l'on regarde le geste d'un acteur qui tend le bras devant la caméra, on voit en fait un autre corps à l'écran ; le corps singulier et individuel est déstabilisé par les doublons qui produisent une étrange sensation, sans être désagréable, tandis que le sujet cyborg émerge⁴².

Cet « effet Frankenstein » atteste de l'entremêlement des corps et signale, de surcroît, le double registre de représentation (mort / vivant), sur scène et à l'écran. Le jeu de l'acteur, pour le Big Art Group, n'est cependant pas limité à un simple « effet », mais il est tout entier modifié par la technologie⁴³. Ainsi le rapport à l'espace doit-il être entièrement revu et adapté aux écrans, touchant une question centrale posée à l'acteur, comme le suggérait

39. « Il s'agit surtout d'un oxymore. Nous ne sommes pas 'Grand', nous sommes un réseau ouvert de participants qui ne forment pas véritablement une 'troupe', et certains remettent même en cause l'idée que nous faisons de 'l'Art'. » (Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2008. Traduction de l'auteur du présent texte, ainsi que pour tous les extraits de cet entretien ultérieurement cités.)

40. Outre les fondateurs, les acteurs suivants ont participé à plusieurs pièces : Diane White (*Flicker, House of No More, Dead Set #2 & #3, SOS*) ; Kathleen Amshoff (*SOS, The People – Halle, Broke House, The People – San Francisco, The People – Portland*) ; Vivian Bang (*Clearcut, Catastrophe!, The Balladeer, Shelf Life, Flicker*) ; Lindsey Bostwick (*The Balladeer, Shelf Life, Flicker, House of No More, Dead Set #2 & #3, The Sleep, SOS*) ; Justin Bond (*Clearcut, Catastrophe!, The Imitation*) ; Rebecca Sumner Burgos (*Clearcut, Catastrophe!, The Balladeer, Shelf Life, Flicker, House of No More, Dead Set #2 & #3*) ; Mandy Caughey (*Dead Set #3*) ; David Commander (*The Balladeer, Shelf Life, Flicker, House of No More, Dead Set #2 & #3, The People – Polverigi, The Sleep, The Imitation, The People – Halle, SOS*) ; Cary Curran (*Shelf Life, Flicker, House of No More*) ; Ebony Marie Hatchett (*House of No More, Dead Set #3*) ; Michael Helland (*SOS*) ; Mikeah Ernst Jennings (*Shelf Life, Flicker, House of No More, Dead Set #2 & #3, SOS*) ; Alex Koch (*Dead Set #2 & #3*) ; Theo Kogan (*The People – Polverigi, The Sleep, The Imitation, The People – Halle*) ; Heather Litteer (*House of No More, SOS, The Imitation*) ; Amy Miley (*The Balladeer, Shelf Life, Flicker, House of No More*) ; Willie Farrad Mullins (*Shelf Life, Flicker, House of No More, SOS*) ; Edward Stresen-Reuter (*House of No More, SOS, The People – Polverigi, The People – Halle, The Imitation*). Source : <<http://bigartgroup.com/about/company/>>.

41. « Les méthodes de répétition sont aussi esthétiquement démocratiques. Tous les ingrédients théâtraux qui sont susceptibles d'apparaître dans un spectacle, tels que les sons, les projections, les moyens vidéo, le texte, les performers sont là dès le départ et ont un poids égal dans le processus de composition du spectacle. » (Jacob Gallagher-Ross, *op. cit.*, p. 60. Traduction par l'auteur du présent texte, ainsi que pour tous les extraits de ce texte ultérieurement cités.)

42. Jennifer Parker-Starbuck, *Cyborg Theatre: Corporeal / Technological Intersections in Multimedia Performance (Performance Interventions)*, Palgrave MacMillan, New York, 2011, p. 198. Traduction par l'auteur du présent texte.

43. « De façon générale, le travail multimédia exige une approche du jeu de l'acteur entièrement différente. » (Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2015).

déjà Meyerhold dans les années 1930 : « la faculté de disposer de son corps dans l'espace est la loi fondamentale du jeu de l'acteur⁴⁴. »

À cette fin, Manson et Nelson ont modélisé le cadre et les domaines de la mise en scène. Ce formalisme permet de préparer l'acteur à jouer dans un environnement technologique grâce à un repérage clair des espaces. Les artistes distinguent ainsi trois espaces : l'espace de travail (« *Work Space* »), c'est-à-dire le plateau ; l'espace construit (« *Constructed Space* »), soit l'univers de l'image ; et enfin, l'espace hybride (« *Hybrid Space* »), qui est un espace tiers, modulé par les spectateurs, combinant, selon un agencement personnel, les deux autres espaces. En délimitant ainsi l'espace scénique, l'espace virtuel et l'espace combiné, Manson et Nelson peuvent répéter précisément avec les acteurs en créant des exercices pour arriver à construire des univers qui fonctionnent sur les trois plans. Par exemple, ils expliquent que, pour qu'un acteur passe de droite à gauche sur l'écran, il faut entre trois et six acteurs, qui doivent chacun entrer et sortir de scène réellement et virtuellement, en passant dans le champ de la caméra à un moment précis. Pour que la performance soit réussie, il faut un chronométrage de chaque mouvement et une incarnation crédible du personnage par tous les comédiens⁴⁵. L'illusion d'une action continue n'a rien d'évident et n'est obtenue que grâce à une coordination rigoureuse entre l'ensemble des membres de la troupe.

Manson et Nelson suggèrent donc une approche structurée pour former l'acteur sur une scène de théâtre numérique. L'acteur doit travailler avec tous les effets de grossissement, d'amplification, de cadrage pour maîtriser l'interaction avec les images et les sons digitaux. Mais, ce qui les intéresse peut-être plus encore, ce sont les effets imprévisibles, les ratages qui créent des univers interstitiels et hybrides, afin de se confronter aux questions classiques de l'incarnation, des identifications et dés-identifications, entre autres, théorisées par la critique *queer*⁴⁶.

Hybridité : instabilités *queer* et dés-identification

Les ratés nourrissent la mise en scène du Big Art Group et font, en quelque sorte, partie de la formation de l'acteur afin de pouvoir constituer et alimenter l'espace hybride. Le rythme effréné imposé par la mise en scène de Manson, non sans rappeler les spectacles de Reza Abdoh, cherche à la fois à montrer la virtuosité de l'acteur et à le pousser à la faute. Celle-ci semble inévitable dans une course inégale contre la puissance inhumaine de la machine et du virtuel. Il n'est pas surprenant alors que les artistes décrivent leur travail

44. Béatrice Picon-Vallin (dir.), *Vsevolod Meyerhold*, Actes Sud-Papiers, Arles, 2005, p. 87. Bien sûr, la question du temps est aussi fondamentale, comme les spectacles de Robert Wilson l'ont amplement montré.

45. Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2015.

46. Jose E. Muñoz, *Disidentifications: Queers of Color and the Performance of Politics*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1999.

comme « une machine à échouer⁴⁷ » où les acteurs, mais aussi le public, participent⁴⁸. Le spectateur choisit de croire aux illusions que le spectacle génère, affirment Nelson et Manson. Si l'acteur doit apprendre à maîtriser au mieux son art médiatique, il s'agit aussi de savoir jouer avec tous les dérèglages potentiels ou incontournables d'un spectacle multimédia. À cette fin, les comédiens du Big Art Group développent souvent un jeu que l'on pourrait qualifier simultanément de mou et dur, luttant pour exister à la fois sur scène, au milieu du dispositif technologique lourd, et à l'écran ultra-sensible. Au-delà d'une perception binaire, entre le réel scénique et le virtuel écranique, le jeu de l'acteur doit « multiplier les espaces » pour dépasser la comparaison terme à terme entre l'image et son origine scénique, afin de créer, selon les artistes, du « scénique, du hors-scène et de l'ob-scène, qui s'imbriquent et interagissent les uns avec les autres⁴⁹ ». L'échec, l'oscillation et l'ambivalence s'articulent avec les thématiques troubles de la troupe sélectionnées très largement dans le corpus télévisuel et cinématique de la culture populaire (les films d'horreur dans *Flicker*) ou expérimentale new-yorkaise (la scène punk rock et le cinéma *underground* des années 1950 et 1960 dans *Cinema Fury*, 2008). Le meurtre, la mort, les monstres, les fantasmagories *queer* trouvent ainsi leur langage multimédia sur scène, afin d'opérer de multiples transgressions comme le précise Nelson : « Lorsque l'on parle de monstre, l'on pense à quelque chose de relativement puissant et utile, à des identités qui sont capables de traverser de multiples frontières simultanément⁵⁰. »

La perspective *queer* fait partie des techniques de jeu qui mettent en avant l'instabilité des identités et du jeu à laquelle les acteurs sont confrontés. En fait, tous les acteurs jouent les personnages des intrigues, souvent doubles, mélangeant ainsi les genres et les identités raciales et sexuelles en maintenant une vague illusion de continuité des personnages, par exemple grâce à des perruques et des gestuelles similaires. La scène de l'orgasme de *Cinema Fury*, entre les deux protagonistes Alice et Paul illustre cet axe en mobilisant six acteurs dont le performeur *queer* Justin Bond, la chanteuse Theo Kogan du groupe Lunachicks, et le guitariste Sean Pierce du groupe The Toilet Boys. Nelson détaille la répartition des rôles pour cette scène :

Tout simplement, tous les acteurs jouent individuellement pour la caméra. Heather [Litterer] et David [Commander] jouent le rôle d'Alice tandis que Ned [Stresen-Reuter] et Vira [Ruiz]

47. « L'illusion n'est jamais parfaite, en fait nous décrivons nos spectacles comme des machines à échouer. Les performers cherchent à construire une image sans anicroche, mais les ratages de coordination, de positionnement, de synchronisation révèlent les mécanismes derrière cette construction. Le public doit choisir d'accepter ou de rejeter l'illusion et le sens qui en découle ». (Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2015.) Cela n'est pas sans évoquer ce que le peintre Valentin Serov, selon Meyerhold, appelait une « faute magique » (in Béatrice Picon-Vallin, *op. cit.*, p. 92).

48. Voir la description d'une séquence de *Flicker* dans : Jacob Gallager-Ross, *op. cit.*, p. 70.

49. Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2015. Voir aussi leur volonté de rompre les rapports « 1 : 1 ».

50. in Jacob Gallager-Ross, *op. cit.*, p. 63.

jouent le rôle de Paul. Justin [Bond] utilise le micro pour faire la voix de Paul et Theo [Kogan] fait celle d'Alice. Tous les deux improvisent leur échange verbal sur la musique⁵¹.

Cet orgasme, par sa construction et son caractère obscène (suggéré pour son jeu de mot avec hors scène), souligne la visée *queer* du Big Art Group. Ici, comme dans les autres exemples de Film en Temps Réel, les acteurs sont à vue derrière des caméras et une table où se trouvent les accessoires et le matériel qu'ils utilisent. L'orgasme est porté par la production d'une image de *fist fucking*. La technique du Film en Temps Réel permet de diffracter l'acte sexuel sur plusieurs acteurs grâce à une édition en directe (plutôt que grâce à une table de mixage). Elle permet au spectateur d'entr'apercevoir comment différents corps construisent une image visuelle et sonore de l'orgasme, autrement dit du moment de vérité. C'est en entrant ou sortant physiquement du champ de la caméra que les différents acteurs opèrent la sélection de ce qui va apparaître à l'écran. En faisant passer rapidement corps et accessoires devant l'objectif, l'image se construit peu à peu sous nos yeux. L'écart entre l'image et ce qui se passe sur scène matérialise l'espace hybride. Tandis que les performeurs exécutent une gymnastique rythmée et quasi chaste, une pénétration anale apparaît à l'écran. Les voix de tous les acteurs montent en intensité, participant à la construction de cet orgasme purement électronique. La saturation des corps, des images, des sons alimente le crescendo de l'orgasme. Dans le même temps, l'exagération des cris et des moyens met en crise ce moment d'extase dans une parodie scatologique : un liquide marron coule sur un morceau de chair, évoquant aussi bien du chocolat que de la matière fécale. Cette composition complexe, aux genres mélangés, fait tourner sur ses gonds l'appréhension d'une sexualité binaire fixant les désirs hétérosexuels ou homosexuels. En d'autres termes, le Big Art Group met en scène une vision *queer* qui promeut une instabilité créative. Nelson précise :

De notre point de vue, le mélange de genres, le travestissement et la sodomie avec le poing, le démonisme, la cupidité, la créativité, l'insémination, la distorsion, l'élimination (émission et défécation) [...] sont dénaturalisés et amènent une nouvelle compréhension de la réalité et de nous-mêmes. Nous ne reconnaissons pas des limites telles que l'hétérosexualité ou l'homosexualité, nous rejetons toute forme de normativité. De notre point de vue, toutes les frontières sont morcelées et poreuses⁵².

Ce qui intéresse les artistes c'est la production de nouvelles combinatoires, comme Nelson et Manson le rappellent :

Le résultat est une nouvelle construction instable autour d'une matrice d'identités, l'intersection entre les acteurs et les personnages. Dans notre spectacle *SOS* [2008] nous étendons nos pratiques pour explorer divers assemblages : le non-humain, l'animal, la chimère, le cyborg, etc.⁵³

51. Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2008. Pour une analyse de ce spectacle plus approfondie, voir : Xavier Lemoine, « Big Art Group : théâtre total minoritaire queer » in *Authenticity and Legitimacy in Minority Theatre: Constructing Identity*, dir. Gomez & Brasseur, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, 2010.

52. Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2008.

53. Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2015.

Au cœur de cette démarche, le Big Art Group expérimente des méthodes de jeu qui permettent de désarticuler les rapports entre le personnage et l'acteur dans un contexte technologique. Au départ, le comédien apporte son univers, sa biographie, son corps comme matière première⁵⁴. Cela n'est pas sans évoquer la tradition de la performance et même, dans une certaine mesure, les méthodes de jeu classique, même si c'est pour mieux les parodier. La formation des acteurs américains, pour le dire vite, la Méthode (version Meisner pour Manson et Nelson⁵⁵), qui puise dans ses émotions personnelles pour construire son personnage n'est pas entièrement oubliée⁵⁶. Mais Manson et Nelson veulent explorer avec les acteurs, non pas tant l'identification avec les personnages, mais les processus de dés-identification. La technologie est au centre de ce processus sous toutes ses formes, ce qui inclut, outre les écrans, le port de masques, de perruques, ou bien les croisements d'identités genrées, sexualisées ou racialisées. Tous ces moyens pourraient être considérés comme des pratiques contemporaines de l'effet-V brechtien⁵⁷. Après tout, on retrouve le masque aussi comme source de la théorisation de l'effet d'étrangeté qui fut inspiré par l'acteur masqué du théâtre chinois⁵⁸. Plus largement, cela a trait aux questions d'identification. Comme le rappelle Odette Aslan, pour le comédien brechtien : « Il n'est pas question qu'il assume sentimentalement le personnage qu'on lui a distribué, ni qu'il s'identifie à lui, ni qu'il l'incarne⁵⁹. » Aslan précise plus loin :

Distancier, c'est prendre le temps de montrer toutes les faces d'un objet ou d'une situation au lieu de les faire passer à chaud dans *un grand mouvement de prestidigitation*. C'est apporter à cet objet, à cette situation, *le poids de la réflexion* et de la présence de *l'acteur qui critique ou approuve ce qu'il montre* et veut faire ressortir *l'aspect étranger* d'un événement⁶⁰.

54. « Nous exigeons encore plus d'éléments biographiques, de corps, d'esprit, de persona de la part des acteurs pendant toute la durée du spectacle. » (Caden Manson et Jemma Nelson. Entretien avec l'auteur du présent texte, 2015.)

55. Pour une synthèse des trois grands courants de la méthode, voir par exemple : David Krasner, « Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting » in *Twentieth Century Actor Training*, dir. Alison Hodge, Routledge, New York, 2000, pp. 129-150. L'emphase sur le « faire » et le rapport entre les acteurs explique peut-être que Manson et Nelson citent cette branche comme ayant fait partie de leur expérience de la méthode lorsqu'ils ont fréquenté les planches au lycée. Krasner explique : « Plus encore que Strasberg et Adler, Meisner insiste sur un esprit de troupe afin de créer un échange spontané dans une atmosphère jazzy d'action et de réaction. Jouer pour Meisner n'est donc pas 'figé dans le fictionnel... mais c'est relationnel, dialogique et vivant, un vivant plongé dans l'immédiateté et l'interaction et la communication humaine spontanée' ». (David Krasner, *op. cit.*, p. 46) Traduction par l'auteur du présent texte.

56. Par exemple, comme le suggère Stanislavski. Voir : Constantin Stanislavski, *An Actor Prepares*, Routledge, New York, 1936, p. 14. Meyerhold avec des intentions toutes différentes évoque aussi la nécessité d'une individualité au-delà de la maîtrise technique : « Ce qui a le plus de valeur chez un acteur c'est l'individualité ». (in Béatrice Picon-Vallin, *op. cit.*, p. 90).

57. Cette influence est suggérée en 2010 par Gallagher-Ross (Jacob Gallagher-Ross, *op. cit.*, p. 55). En dépit du fait que Manson et Nelson rejettent généralement toute idée d'influences.

58. Bertolt Brecht, « Effets de distanciation dans l'art du comédien chinois » in *Écrits sur le théâtre*, Gallimard, Paris, 2000, p. 819. Si cet effet sert, comme le suggère André Steiger, à signifier que « le théâtre s'avoue comme une entreprise hautement métaphorique, hautement mensongère. Le théâtre ne dit jamais la vérité, mais c'est parce qu'il ne dit pas la vérité qu'il engage le spectateur à trouver la sienne » (in Georges Banu, *Avec Brecht*, Actes Sud-Papiers, Arles, 1999, p. 36), ce constat s'étend aux relations d'identification entre l'acteur et le personnage mais aussi le spectateur.

59. Odette Aslan, *L'Acteur au XX^{ème} siècle : éthique et technique*, L'Entretemps, Montpellier, 2005, p. 188. L'auteur du présent texte souligne.

60. Odette Aslan, *op. cit.*, p. 191. L'auteur du présent texte souligne.

Contrarier l'identification participe donc de cet effort de révéler les constructions artificielles qui donnent l'illusion d'une image lisse, d'un réel perceptible. Comme on l'a signalé plus haut, la vidéo travaille ce rapport au réel pour le faire déborder sur tous les mécanismes réflexifs en jeu au théâtre. Mais plutôt qu'un « agent double » (évoqué par Joe Chaikin à propos de Ekkehard Schall⁶¹) entre le comédien et son personnage, l'espace hybride du Big Art Group suggère une multiplicité de retournements, des agents triples, des *agents n+1*. Cet effet tient sans doute à la multiplicité de fonctions (extension de l'effet de distanciation) : ils servent tout à la fois d'obstacles, de source d'information, d'imagination, d'échec, d'extrême rapprochement ou d'un immense éloignement. Dans le dernier spectacle de la troupe, *Broke House* (2012), les écrans recouverts de slogans critiques envers le capitalisme américain et, plus particulièrement, la crise financière de 2008, sont aussi les écrans qui magnifient, par les gros plans, la répétition d'une image identique, l'image vorace de la star. Si l'on ne peut éviter de penser aux panneaux brechtiens, l'on est aussi pris dans l'inflation de l'ego de la télé-réalité, du sensationnel, où l'acteur de chair, occulté par les caméras sur le plateau, revient en force sur l'espace construit des écrans. Dans ce spectacle, c'est dans le va-et-vient entre les écrans et la scène, les multiples références et univers, que l'espace hybride peut émerger. Le Big Art Group cherche donc à déstabiliser le jeu de l'acteur à travers ces hybridations, en synergie avec le public. Leur désir de formaliser une méthode de jeu à travers leurs réflexions sur le théâtre contemporain est donc aussi pleinement une part du processus créatif qui met l'acteur, mais aussi le monde, face à l'écran.

C'est grâce à un jeu d'acteur entièrement revisité, mais en dialogue avec les pratiques du passé, que le Big Art Group propose une base pour construire une *théâtralité technologisée*. Pour les fondateurs de la troupe, outre leurs études théâtrales et en arts visuels, un réapprentissage complet⁶² a été nécessaire pour pouvoir créer un comédien multimédia. Leur travail dans des universités (comme actuellement pour Caden Manson à Pittsburgh) et leurs connaissances de la scène théâtrale contemporaine américaine⁶³ les incitent à théoriser leur pratique et à proposer une véritable formation de l'acteur en lien avec la technologie.

L'acteur, pour eux, reste au cœur du dispositif, et en apprenant à travailler dans des espaces multiples, il oscille entre l'incarnation et la désincarnation, l'individualité sensible et la dés-identification, pour offrir un jeu paradoxalement discontinu et fluide qui se déploie dans une corporalité hybride. En d'autres termes, l'acteur peut mettre en pratique ce que nous disait déjà Philip Auslander en 1999 : « Tandis que le médiatisé remplace le vivant dans notre économie culturelle, le vivant même incorpore, technologiquement et épistémologiquement, le médiatisé⁶⁴. »

61. *Id.*

62. Les metteurs en scène et acteurs restent très partagés sur ce point comme les débats lors du colloque « L'Acteur face aux écrans » (Sorbonne Nouvelle-Paris 3, 3-5 juin 2015) l'ont bien montré.

63. Voir leur almanach volumineux : Caden Manson et Jemma Nelson (dir.), *Contemporary Performance Almanac 2013*, Contemporary Performance, New York, 2014.

64. Philip Auslander, *Liveness: Performance in Mediatized Culture*, Routledge, New York, 1999, p. 39. Traduction par l'auteur du présent texte.

Bibliographie

- « L'Acteur face aux écrans » (colloque), Sorbonne Nouvelle-Paris 3, 3-5 juin 2015.
- Aslan, Odette. *L'Acteur au XX^{ème} siècle : éthique et technique*, L'Entretemps, Montpellier, 2005.
- Auslander, Philip. *Liveness: Performance in Mediatized Culture*, Routledge, New York, 1999.
- Banu, Georges. *Avec Brecht*, Actes Sud-Papiers, Arles, 1999.
- Brecht, Bertolt. « Effets de distanciation dans l'art du comédien chinois » in *Écrits sur le théâtre*, Gallimard, Paris, 2000.
- Féral, Josette et Edwige Perrot (dir.). *Le réel à l'épreuve des technologies*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2013.
- Gallagher-Ross, Jacob. « Image Eater: Big Art Group Brings the Noise », *The Drama Review*, vol. 54, n°4, hiver 2010.
- Hodge, Alison (dir.). *Twentieth Century Actor Training*, Routledge, New York, 2000.
- Lemoine, Xavier. « Big Art Group : théâtre total minoritaire queer » in *Authenticity and Legitimacy in Minority Theatre: Constructing Identity*, dir. Gomez & Brasseur, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, 2010.
- Manson, Caden et Jemma Nelson (dir.). *Contemporary Performance Almanac 2013*, Contemporary Performance, New York, 2014.
- . Entretien avec l'auteur du présent texte, 2015.
- . Entretien avec l'auteur du présent texte, 2008.
- Muñoz, Jose E. *Disidentifications: Queers of Color and the Performance of Politics*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1999.
- Parker-Starbuck, Jennifer. *Cyborg Theatre: Corporeal / Technological Intersections in Multimedia Performance (Performance Interventions)*, Palgrave MacMillan, New York, 2011.
- Picon-Vallin, Béatrice (dir.). *Vsevolod Meyerhold*, Actes Sud-Papiers, Arles, 2005.
- Salter, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, MIT Press, Cambridge, 2010.
- Stanislavski, Constantin. *An Actor Prepares*, Routledge, New York, 1936.
- <<http://bigartgroup.com/about/company/>>.
- <<http://bigartgroup.com/work/the-balladeer/>>.

EURydICE APRÈS ORPHÉE : LA TECHNOLOGIE COMME LANGAGE CHORÉGRAPHIQUE

*Cláudia Marisa Oliveira,
École Supérieure de Musique, Arts et Spectacles de Porto*

Ce texte s'intéresse aux processus de collaboration artistique et présente des modes alternatifs de configuration chorégraphique, en ce qui a trait à la composition dramaturgique dans le cadre de l'impact des dispositifs technologiques considérés comme un langage artistique (par exemple la musique électronique, le cinéma et l'improvisation en temps réel).

Le projet artistique dont il sera question ici, *Eurydice après Orphée* (2013), est le résultat d'un processus de collaboration entre deux compositeurs (Dimitris Andrikoupoulos et Ângela da Ponte), un réalisateur (Nuno Tudela), une artiste visuelle (Manuela Bronze), un designer (Rui Damas), une chorégraphe (moi-même) et un performeur (Carlos Silva). Notre intention était d'appréhender le « corps dansant » à partir d'un point de vue de l'expérience sensorielle reflétant les implications de la technologie numérique (et donc son rôle) au cours d'un processus artistique. Le point de départ de la création de la pièce fut un débat centré sur la dichotomie réel / virtuel et l'incidence du rôle de la technologie et de la culture numérique sur scène. Explorant l'impact de la technologie, et plus particulièrement l'image manipulée et la musique électronique, nous avons essayé de comprendre ce qu'impliquaient les nouvelles configurations qui faisaient appel au corps, à la danse, à la musique, à l'image et à la dramaturgie, quel rôle elles jouaient dans la création de sens et comment elles pouvaient être utilisées pour défier la dichotomie réel / virtuel. Notre intention n'était pas d'argumenter contre la culture numérique sur scène, ni de l'explorer comme une réalité élargie, mais seulement de comprendre comment un environnement numérique / technologique pouvait créer des informations dramaturgiques au travers de la relation entre les différents éléments que sont : la présence d'un interprète ; la création et l'interaction du son et des images en temps

réel ; l'interaction avec des images préexistantes et des sons qui peuvent être manipulés en temps réel. Mais notre principal but était d'expérimenter comment nous pouvions utiliser ces technologies en tant qu'outils dramaturgiques pour concevoir un spectacle qui, au final, reposerait sur un schéma dramaturgique « traditionnel ».

Danse / Technologie : une rencontre à produire

Le rôle de la technologie dans le domaine de la danse est couramment évoqué. De même, des disciplines comme la sémiotique, la dramaturgie, la phénoménologie et les sciences cognitives discutent de la place des nouveaux médias dans les arts du spectacle, notamment en s'interrogeant sur la fonction de la technologie face à la nouvelle configuration de scénarios dans l'art contemporain post-dramatique et transhumain. L'interaction danse-science offre une approche théorique solide pour repenser la performance dans l'arène des médias technologiques et de la culture visuelle. À cet égard, la danse contemporaine peut être comprise comme le résultat esthétique de son interaction avec le monde. Il est à noter que, depuis les années 1960, la danse moderne a subi une transformation. Les chorégraphes ont uni leurs forces avec des artistes visuels pour créer des œuvres qui ont incorporé la philosophie et la technologie. Ils ont produit non seulement des façons innovatrices de se mouvoir, un nouveau vocabulaire de la danse, mais aussi des moyens novateurs pour former des interprètes et, bien sûr, une nouvelle conception de la danse. En conséquence, la chorégraphie, comprise comme un système de techniques utilisé pour créer et systématiser le mouvement, a élargi son champ d'intérêt, de sorte qu'aujourd'hui on entend la danse comme une expérience sensorielle et motivationnelle, qu'elle soit visuelle, auditive, tactile ou kinesthésique.

En fait, la structure et l'organisation qui soutiennent l'art contemporain sont un reflet de l'intensification actuelle de la complexité des flux d'information et ceci se répercute dans les processus créatifs. La nouvelle configuration de la danse est imprégnée par les concepts de la culture visuelle. Remarquez que cet avènement technologique ne modifie pas seulement les appareils, mais favorise également une nouvelle configuration du corps. C'est-à-dire que l'interaction entre le monde et l'être humain est responsable de la manutention et / ou de la création de processus de perception ; le corps peut être compris comme un signe, un système ouvert qui transforme toutes sortes d'informations. Ainsi, le phénomène de corporisation est-il une fonction sémiotique et phénoménologique dans lequel le corps et l'esprit sont clairvoyants et expressifs l'un de l'autre.

Beaucoup de discours sur l'art partent du principe que ce dernier exprime la vérité. Cependant, et à la suite de la proposition de Merleau-Ponty⁶⁵ selon laquelle l'art ne nous donne pas accès au « réel », mais plutôt à une version de la réalité, on peut noter que les narratifs artistiques appartenant à des territoires dramaturgiques de fiction contiennent

65. Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 2002.

plusieurs vérités implicites. La plupart des récits ne mettent en évidence ni le processus de construction de cette vérité, ni la position spécifique à partir de laquelle cette vérité est en cours de construction. On en conclut que cette vérité est une version particulière et subjective rédigée par une personne en particulier, et est donc ouverte au questionnement et à la réfutation. Un qualificatif donné à ces vérités implicites est celui de « vraisemblable ». Le concept de la vraisemblance doit être reconnu comme une métaphore et un paradigme. La question qui se pose, évidemment, n'est pas si l'art dans sa relation avec la technologie peut / devrait être métaphorique, mais plutôt, quels genres de métaphores peuvent être créés dans ce nouveau cadre artistique. Par conséquent, nous vivons, à l'heure actuelle, une nouvelle approche artistique de la dramaturgie, dans laquelle la représentation ne se concentre pas sur la vie réelle, mais sur la quête d'une existence métaphorique (même si cela signifie la déconstruction de la vie). Ces propositions artistiques sont juxtaposées à un phénomène qui marque la postmodernité : la naissance d'un « monde phénoménologique ». Aujourd'hui, en tant qu'acteurs sociaux, nous devons penser à partir de l'image, l'imaginaire devenant symbolique et immatériel. Face à cette postmodernité « liquide » préconisée par Bauman⁶⁶, le monde phénoménologique établit un manuel de « savoir vivre » dans une société qui se nourrit de l'éphémère vu / ressenti comme un fait établi durable. Les humains deviennent à la fois impermanents et visibles, et, en conséquence, habitent la vie comme un éternel présent, comme l'affirme Maffesoli⁶⁷. La création artistique répond au « monde phénoménologique » en dévalorisant les scénarios chronologiques et logiques. On se déplace donc d'un système qui imite la nature pour arriver à un modèle qui reproduit le système de pensée. L'ambition est avant tout de concevoir le personnage comme un miroir réaliste de liaisons interpersonnelles, en laissant de côté le modèle dramaturgique traditionnel d'espace et de temps. Ainsi, les concepts aristotéliens de la mimesis et de la catharsis sont-ils appliqués non pas à la dimension sociale, mais à la dimension privée et biographique. De nos jours, ceci est peut-être le changement de paradigme dramaturgique le plus important et le plus audacieux : le scénario fictionnel assume un registre autobiographique et subjectif qui remplace dorénavant le récit chronologique. Un nouveau concept prend forme selon lequel le public doit percevoir le spectacle « comme s'il était réel », tandis que l'interprète doit accepter la fiction comme « réalité latente ».

Mais la perception humaine est produite par un processus de représentation. Ces représentations (ou signes) atteignent notre perception par nos systèmes sensori-moteurs pour devenir les métaphores qui construisent nos systèmes conceptuels. Donc, même les performances qui n'utilisent pas les médias technologiques impliquent la médiation comme un processus de représentation. Dans une perspective sémiotique, il est impossible d'accéder à l'objet en soi et, conséquemment, il est particulièrement difficile d'obtenir des réalités vraies ou absolues. On peut néanmoins accéder à certaines parties des objets,

66. Zygmunt Bauman, *La vie liquide*, Le Rouergue / Chambon, Paris, 2006.

67. Michel Maffesoli, *L'instant éternel*, La Table Ronde, Paris, 2000.

des choses, des gens, des rêves, des pensées, etc. grâce au signe et à la représentation. La perception dépend toujours, et en toutes circonstances, des particularités sociales, émotionnelles, physiologiques de chaque personne, mais elle est également soumise au phénomène observé lui-même, qui propose des médiations. Autrement dit, virtuel et réel ne sont que différentes possibilités d'existence, différentes sortes de signes.

Eurydice après Orphée, le spectacle

Dans ce spectacle, nous avons expérimenté l'utilisation poétique de la technologie sur scène à travers la création d'une dramaturgie collective dans laquelle musique, danse et image jouent un rôle capital, et en tenant compte des concepts de virtuel et de réel. Pour cette pièce, nous avons conçu une dramaturgie qui comprenait tous les éléments constitutifs d'une performance : le corps et son mouvement, la musique, le son, la lumière, la vidéo, le spectateur. Même si le performeur n'était pas responsable du déclenchement du son ou de l'image (provoqué par des dispositifs technologiques), il avait une connaissance précise des cadres musicaux spécifiques lui permettant d'improviser en mettant en évidence les processus interactifs de l'électronique en direct. Bien qu'il y ait une chorégraphie et une partition musicale précédemment définies, l'interactivité était assurée. Sur scène les performeurs (danseur, musiciens, et réalisateur) ont été obligés de prendre constamment des décisions, les obligeant à la mutabilité.

Notre processus créatif a commencé par un récit collectif, le mythe grec d'Orphée et Eurydice, pour plusieurs raisons, parmi lesquelles le fait que le mythe a été source d'inspiration pour de nombreux artistes ; qu'il se présente lui-même comme un « environnement numérique » rempli d'écrans, de « caméras en direct » et de décisions en temps réel impliquant des scènes simultanées. Mais, incontestablement, le centre de notre intérêt se portait sur le personnage d'Eurydice dans le récit. L'intrigue nous est à tous familière : Orphée et Eurydice se marient, mais, le jour du mariage, Eurydice est mordue par un serpent et meurt. Accablé de chagrin, Orphée se rend aux Enfers. Il convainc Hadès et Perséphone de laisser partir Eurydice, mais à une condition : durant leur remontée, Eurydice doit marcher derrière Orphée et ce dernier ne doit pas se retourner pour la regarder. Cela semble raisonnablement facile mais, malheureusement, emporté par la passion, à la sortie, Orphée se retourne et Eurydice est renvoyée à jamais dans le monde souterrain. Orphée est désespéré (de nouveau) et erre à travers la Grèce en jouant des musiques tristes. Finalement, il est déchiqueté par les Bacchantes.

Dans ce mythe, et en fondant l'analyse sur le système actantiel que propose Anne Ubersfeld⁶⁸, Eurydice est un personnage adjuvant, un actant qui aide le personnage d'Orphée à grandir et, particulièrement, à exister comme artiste : Eurydice représente la loyauté, la fidélité, la « muse », mais elle disparaît de l'intrigue. On sait seulement qu'elle est retournée aux

68. Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre II. L'école du spectateur*, Belin Sup, Paris, 2001.

Enfers, dont elle n'est plus jamais revenue, contrairement à d'autres figures mythologiques. Pourtant, et dans le contexte de la philosophie platonicienne, si le monde souterrain est un territoire d'obscurité, ce n'est pas tant celui de la mort, que la frontière intangible entre l'inconscient et le conscient, ce que Jung appellerait « l'ombre ». Cela signifie que, même si Eurydice a disparu du récit mythologique, elle n'est pas forcément morte. Dans ce sens-là, notre désir était de travailler avec ce qui arrive à Eurydice après Orphée : notre scénario dramaturgique a pris forme avec Eurydice (après Orphée) et avec à l'esprit la « présence imperceptible » du personnage. Elle était présente sur scène, matérialisée par une sculpture / costume vide. Une ligne classique, spatiotemporelle, définissait trois espaces : le monde surface, l'espace d'Orphée qui apparaît sous une forme cinématique ; le monde souterrain, contrôlé par Hadès grâce à de nombreux écrans ; enfin, un espace hybride entre terre et enfers : celui d'Eurydice (représentée par le costume vide), mais aussi des musiciens, derrière le cyclorama, dans l'ombre.

Nous avons commencé par le personnage d'Eurydice, mais nous avons fini avec Hadès comme personnage principal. En fait, l'idée d'un monde souterrain comme un lieu où l'inconscient devient vraisemblable à travers un dialogue fructueux entre virtuel et réel s'est étoffée. Dans ce contexte, Hadès est devenu à la fois « l'œil » de la caméra, le spectateur, le témoin et l'actant manipulateur. La structure dramaturgique a été conçue avant d'avoir une partition ou un schéma chorégraphique. En fait, concevoir la structure dramaturgique avant de commencer la création a été une contrainte nécessaire quand l'équipe créative, pour des raisons professionnelles et « géographiques », a été forcée de travailler de façon autonome et à distance. Et cette contrainte nous a amenés à développer des méthodologies numériques pour communiquer et créer. En ce qui concerne la structure, nous avons utilisé la forme classique de trois actes, combinée avec un arrangement chorégraphique *rondo*.

Ancrée dans le scénario précédemment défini, j'ai dirigé les séances d'improvisation avec le performeur (Carlos Silva) en utilisant la technique de Mouvement Authentique. Ces improvisations ont été filmées et ensuite éditées par le réalisateur (Nuno Tudela) et moi-même. C'est en s'appuyant sur ce « film chorégraphié » que les compositeurs (Dimitrios Andrikopoulos et Ângela da Ponte) ont créé leur propre travail. En réponse, les compositeurs m'ont envoyé des propositions sonores stimulant de nouvelles séances d'improvisation avec le performeur. Par conséquent, chaque semaine, nous avons travaillé une nouvelle structure, comme s'il s'agissait d'un scénario cinématographique. Il faut souligner que le film a été à la fois un dispositif technologique utilisé à des fins méthodologiques et l'un des principaux langages artistiques employés dans la performance, pendant laquelle l'improvisation en temps réel était possible. Le film sur scène nous a permis de travailler la dynamique de l'image et du mouvement, explorant ainsi la dimension philosophique de la métaphore et de la vraisemblance. Le film, dans le contexte de la performance, a été soutenu par une

correspondance poétique entre une technologie simple, l'improvisation en temps réel et des partitions établies.

Conclusion

L'utilisation de la technologie comme outil de création dramaturgique a une influence aussi bien sur la mise en scène que sur la formation du performeur. En fait, la médiation technologique favorise une nouvelle configuration du mouvement. Cependant, si on utilise les médias sur scène comme un effet ou un décor, la transformation ne se produit pas. Nous devons donc comprendre les supports numériques afin de créer avec eux. Les méthodes de collaboration artistique avec la médiation technologique ont besoin d'une interactivité symbiotique dans laquelle tous les éléments sont en situation d'échange les uns avec les autres. Ce n'est pas une simple question d'illustration ou de décoration. En effet, le narratif et l'interaction demeurent les points principaux dans le processus créatif, même quand nous sommes face à une nouvelle configuration dramaturgique dans le cadre de la technologie.

Bibliographie

- Baumann, Zygmunt. *La vie liquide*, Le Rouergue / Chambon, Paris, 2006.
Maffessoli, Michel. *L'instant éternel*, La Table Ronde, Paris, 2000.
Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 2002.
Ubersfeld, Anne. *Lire le théâtre II. L'école du spectateur*, Belin Sup, Paris, 2001.

ENTRE CORPS ET OBJET

*Kris Verdonck,
metteur en scène et plasticien*

Voici une sélection de mon travail à partir des différentes formes que le performeur ou l'acteur peut y prendre : humains, cyborgs, robots, machines ou objets. Les objets (matière morte) et les sujets (matière vivante) s'entremêlent en permanence. Les objets sont souvent imprégnés de « caractéristiques performatives », tandis que les humains le sont de propriétés « objectives ».

La disparition des différences entre humains et objets, entre « sujet » et « objet », a pour corollaire celle de l'abolition des frontières entre musée et théâtre⁶⁹. Les actions dramatiques sont ainsi exécutées par des objets alors que les acteurs sont exposés au musée. Le *white cube* et la *black box* deviennent interchangeables à partir du moment où l'objet n'est plus synonyme de matière morte et que l'humain n'incarne plus le vivant. Le résultat avoisine peut-être le gris de Beckett. La succession de mes créations s'inscrit comme la conséquence de cette proposition. Les deux premiers travaux, datant de 2003, sont peut-être les plus importants dans la mesure où ceux qui les succèdent en résultent.

DANCER #1 (2003)

Pièce de théâtre miniature comportant un seul acte dramatique. Début, milieu et fin. Lumière allumée, lumière éteinte, drame, lumière éteinte, lumière allumée, applaudissements. La machine, en fait le performeur, est achetée, utilisée et jetée au rebut.

69. L'objet est surtout autoréférentiel. Il *est*. L'artiste s'applique à lui permettre d'être une œuvre d'art indépendante voire intemporelle. L'objet est bien entendu le produit de la période de sa création mais il peut très aisément constituer une forme pure et abstraite. Le musée, l'espace blanc le présente le plus nu possible et de la manière la plus honnête.



DANCER #1 (2003), photographie : © Luc Schaltin.

IN (2003)

Dispositif dans lequel l'acteur est enfermé dans un caisson d'isolation sensorielle. Il est cerné par l'objet et la machine le contraint à atteindre un état donné. La température de l'eau est de 37° exactement. Les cinq sens de l'acteur sont déconnectés et cet état le fait entrer en transe. La respiration et la fréquence cardiaque sont amplifiées.

N.B. : *IN* est basé sur *Company* (1978) de Samuel Beckett, mais je voulais également ajouter un *still* extrait d'un spectacle pour produire un effet cinématographique d'arrêt sur image qui fige toute la tension théâtrale en une seule séquence.



IN (2003), photographie : © ATwoDogsCompany.

HEART (2004)

La fréquence cardiaque du performeur sur scène est audible. Tous les cinq cent battements cardiaques, il est tiré en arrière par un câble, propulsé huit mètres plus loin contre un matelas dissimulé derrière un rideau, pour chuter de trois mètres sur un autre matelas installé sur la scène, et enfin regagner sa position initiale en attente de la fois suivante. Si la fréquence cardiaque du performeur est un paramètre essentiel, car l'adrénaline qu'il sécrète accélère le rythme des propulsions, une machine est au cœur du dispositif, puisque l'action dramatique est produite dans son intégralité par un objet.



HEART (2004), photographie : © Giannina Urmeneta Ottiker.

ACTOR #1 (2010)

Trois variations sur l'ordre et le chaos basées sur *Lessness* (1970) de Samuel Beckett : La matière, l'humain miniaturisé (homoncule) et la machine.



MASS (2010), photographie : © ATwoDogsCompany.

MASS : boîte de 4 x 4 mètres et 1,10 mètre de haut autour de laquelle se tient le public. De petits ventilateurs dirigés par MAX / MSP⁷⁰ sculptent une fumée dense. Le performeur est, de fait, de la pure matière.

HUMINID : projection vidéo classique sur un mannequin de quarante-cinq centimètres de haut. Un simulacre. La moitié du public a néanmoins cru qu'il s'agissait vraiment du comédien Johan Leysen.



HUMINID (2010), photographie : © Reinout Hiel.

70. MAX / MSP est un logiciel interactif de production musicale et multimédia assistée par ordinateur.

DANCER #3 : un petit robot tente de sauter. Parfois, il réussit. Quand, il échoue, il est remis debout par une autre machine. N.B. : La programmation est aléatoire, je n'en ai pas la maîtrise.



DANCER #3, photographie : © Reinout Hiel.

IIII/IIII/IIII (2008)

Pièce de danse inspirée du pas de quatre du *Lac des cygnes*, consistant en un solo, un duo, un trio et un quatuor qui effectuent la même chorégraphie pendant quinze minutes. La machine, un grand mobile, soulève les danseurs et les tient suspendus dans le vide. Les danseurs tentent de rester parfaitement synchronisés, alors que la machine les en empêche. N.B. : Tout le processus de répétition des danseurs a consisté à comprendre le fonctionnement de la machine et les techniciens en modifiaient continuellement les paramètres à leur demande.



IIII/IIII/IIII (2008), photographie : © Bence Kovacs.

END (2008)

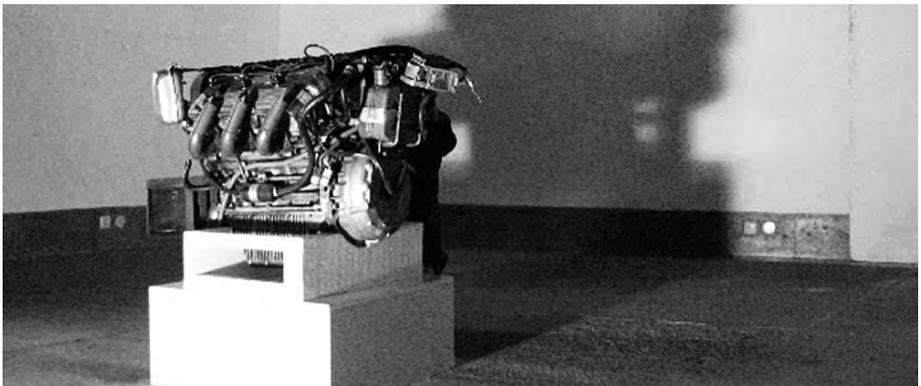
Pièce dans laquelle dix personnages sont incarnés par des machines et des acteurs qui traversent la scène de droite à gauche. Le texte est une succession de faits relatant les horreurs du XX^{ème} siècle. Tous les personnages ont leur propre dramaturgie. L'une est basée sur un texte d'Alexander Kluge tandis qu'une autre s'inspire des travailleurs stakhanovistes, comme celui qui soulève de la terre et de l'air projetés en arrière-fond. Il tire, en réalité, un câble relié par MAX / MSP à l'image, à l'éclairage et au son. Il tire donc tout le « carrousel » vers l'avant. Les performeurs sont en l'occurrence des « figures » (Giorgio Agamben), des morts-vivants.



END (2008), photographie : © Catherine Antoine.

DANCER #2 (2009)

Performance au cours de laquelle un moteur V6 s'allume automatiquement toutes les demi-heures, accélère pour atteindre en l'espace de quelques minutes le nombre de tours maximum avant de se couper de manière autonome pour se rallumer par la suite. Avec ces cent-vingt chevaux libérés dans l'espace de représentation, il s'agit d'une véritable « performance ».



DANCER #2 (2009), photographie : © ATwoDogsCompany.

M, A REFLECTION (2012)

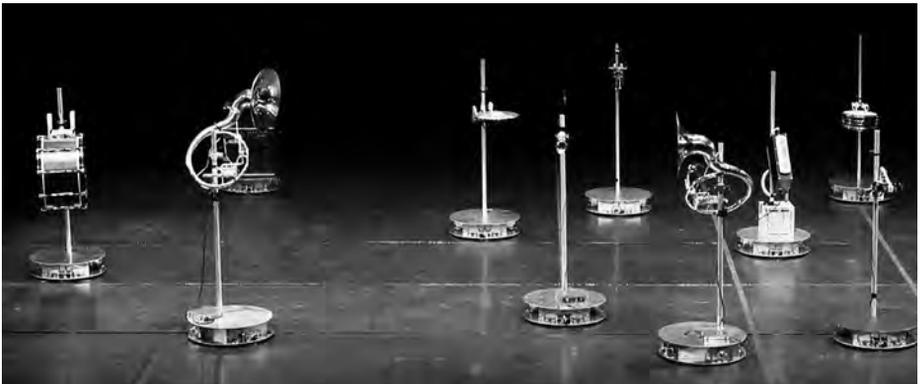
Solo conçu pour Johan Leysen sur des textes de Heiner Müller : compilation de discussions avec Alexander Kluge, de textes en prose et de poèmes. Le fil narratif en est l'image en miroir, le double, l'autre. Grâce à la technologie développée, le public ne peut faire la distinction entre l'acteur et son double virtuel.



M, A REFLECTION (2012), photographie : © ATwoDogsCompany.

DEAD BRASS BAND (2014)

Orchestre entièrement automatisé où les machines s'accaparent la musique, un des derniers domaines que l'humain considère comme sien propre. Malheureusement, lorsqu'on exécute sur ces machines le test dit « de Turing » (test d'intelligence artificielle), la différence entre la musique jouée par les robots et celle par les humains est à peine perceptible.



DEAD BRASS BAND, photographie : © ATwoDogsCompany.

EXIT (2011)

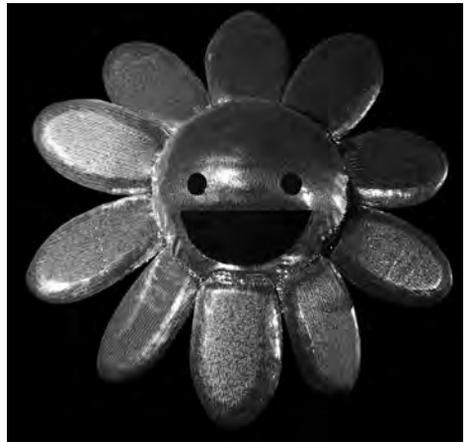
Il s'agit d'une représentation solo conçue pour Alix Eynaudi où le mouvement, le langage, la vidéo, le son, la température et la lumière sont mis au service d'un seul objectif : endormir le public. Ce dernier est plongé dans un état intermédiaire, entre songe et réalité. Le théâtre est ici utilisé comme une machine à rêves⁷¹. Une large marge de manœuvre est accordée à la performeuse.



EXIT (2011), photographie : © Hendrik De Smedt.

UNTITLED (2014)⁷²

Représentation qui parle du travailleur pauvre, concept à mes yeux très important. Le performeur a désormais disparu, entièrement dissout dans l'*entertainment* : la chair, le sang et la merde ont disparu, ne reste que le « pur divertissement ». Les seuls véritables humains sont dans le public et se laissent divertir.



UNTITLED (2014), photographie : © ATwoDogsCompany.

71. Le théâtre est un médium représentant la société dont il est un miroir. L'infrastructure théâtrale ainsi que ses multiples techniques sont au service de la production de l'illusion et ont pour vocation de laisser opérer la magie sur scène. J'aime envisager le théâtre comme une machine à rêves. Les acteurs représentent quant à eux la mort. Le fait de ne pas pouvoir tuer les acteurs constitue probablement le socle de mes pratiques artistiques. Les acteurs peuvent en effet parfaitement faire mine de mourir, ils le font chaque soir et le font bien, mais ne meurent pas réellement.

72. La dernière en date et qui marque une évolution de mon parcours artistique : au début, le performeur était encore relié physiquement à son objet.

EXOTE (2011)*EXOTE* (2011), photographie : © Kristof Vrancken.

Jardin où se côtoient plantes, oiseaux, poissons, grenouilles, insectes, crabes et écureuils, espèces exclusivement invasives qui n'existent pas naturellement en Belgique. Bien que ne posant pas de problème en soi, elles sont donc nocives pour les espèces autochtones, du fait principalement des interventions humaines ou de la pollution. C'est un jardin d'Eden en négatif.

SHELL (2010)

Installation dans le « spectacle parcours » *K, A SOCIETY*. Il s'agit d'un feu d'artifices intérieur présenté dans une armoire d'exposition, comme un animal domestiqué. C'est l'objet qui entreprend une action dramatique.

*SHELL* (2010),
photographie : © Luc Schaltin

Méthodologie

La méthodologie que je suis pour mes travaux est classique et 90% d'entre eux ont le texte pour source. Il y a bien entendu des auteurs proches de mon univers, tels que Samuel Beckett, Daniil Kharms, Franz Kafka ou encore Heiner Müller. À partir du texte, je crée une dramaturgie, avec Marianne Van Kerkhoven autrefois et, aujourd'hui, avec Kristof Van Baarle. L'analyse dramaturgique peut parfois durer deux ans et le texte disparaît souvent au cours du processus.

Place de la technologie

C'est le contenu des textes qui détermine les techniques qui seront utilisées ultérieurement. La technologie doit servir un objectif et donner forme au contenu du texte analysé. Les machines sont donc une composante essentielle de la représentation ou de l'installation. Ainsi, en cas de défaillance technique la représentation ne peut se poursuivre.

Les performeurs et les objets sont mis sur le même plan et doivent s'adapter l'un à l'autre. Les objets sont donc appréhendés comme des performeurs à part entière et il arrive qu'au cours des périodes de création, ils nous communiquent la forme qu'ils souhaitent adopter ou l'action qu'ils veulent exécuter. C'est pour moi le plus grand défi à relever pendant les répétitions. Par exemple, pendant la production de *DANCER #3*, nous avons remarqué que le robot « aimait » sauter d'une façon particulière. Il adoptait une manière spécifique de se mouvoir que nous avons amplifiée. Plus nous avançons dans ce processus, plus la machine devenait vivante et gagnait donc en étrangeté. Autre exemple, dans *M, A REFLECTION*, où c'est la projection qui a régi tout le processus ; Johan Leysen a dû adapter son jeu en fonction des attentes de son double à son égard.

L'homme à la machine : mi performeur, mi objet

Au cours de l'histoire, la relation de l'homme à la machine a souvent été comparée à celle qu'il entretient avec Dieu : l'essence du divin est, en fin de compte, le contrôle et la toute-puissance. L'homme, en tant qu'être imparfait, imprévisible, incontrôlable et mortel, aspire à la perfection, à la maîtrise et à l'immortalité. Il veut créer le robot, ou être un robot lui-même, afin d'échapper à ses propres carences et à sa mortalité.

Mes figures / personnages se situent au cœur de cette aspiration. Ils opèrent la transition de l'homme vers la machine et vice versa, ce sont presque des cyborgs. Et c'est précisément dans ce *presque* que réside leur tragédie : ce sont des intermédiaires en pleine mutation qui souffrent de n'appartenir complètement à aucun état. La conséquence de cette tension ne provoque toutefois pas d'action dramatique de grande ampleur, car le drame est intériorisé. Les personnages sont souvent immobiles, figés comme des machines cassées ou se mouvant

comme une machine qui reproduirait à l'infini un même mouvement inachevé. Le « *Muselmann* » ou figure d'Agamben, à demi-mort et à demi-vivant, moitié performeur et moitié objet et dont l'état ne lui permet guère d'évoluer, est sans doute une figure centrale de mon travail. Mes personnages sont souvent la conséquence d'un système que l'homme a lui-même conçu (j'en suis le concepteur dans mon travail) et dont il a ensuite perdu le contrôle. Les mi-vivants se demandent comment ils en sont arrivés là et, désespérés, restent au bord de la route, tandis que les mi-morts sont embourbés dans leur propre indifférence. Malgré cela, nous ne pouvons nous empêcher de continuer à fonctionner.

Laisser place à autre chose

L'Angle de l'Histoire de Walter Benjamin n'a d'autre choix que d'assister à l'amoncellement des décombres alors que la fin l'aspire. L'homme semble être animé d'une pulsion apocalyptique. Certains philosophes estiment que nous évoluons actuellement dans une période « post historique » faite de saturation, de stagnation, de résignation et de lente extinction, alors que, d'autre part, le vieux concept de l'homoncule, de la vie artificielle, n'a jamais été aussi proche. Les développements écologiques et technologiques actuels modifient drastiquement la place de l'homme sur terre. Dans un entretien avec Alexander Kluge, Heiner Müller affirme: « ce qui occupe [la] place peut sans cesse changer. Cela n'a pas besoin d'être un être humain, il peut également s'agir d'un ordinateur ou d'une substance végétale, peu importe. » D'après moi, il s'agit d'un désir concret de l'homme lui-même de se rendre superflu.

Mon travail part de la notion de la disparition de l'homme dans le monde. À quoi ressemblerait un monde dont l'homme serait absent ? Y penser est un exercice ardu pour l'homme occidental, alors même qu'une image caractérisant le vide qui subsisterait après la destruction est déjà disponible : celle d'un robot qui, après l'accident nucléaire de Fukushima, fut envoyé dans une région inhospitalière, afin d'y prier pour les victimes.

PERFORMEUR ET ÉCRAN : QUEL DIALOGUE ?

**LE CHANTEUR D'OPÉRA
FACE AUX ÉCRANS VIDÉO :
KING ARTHUR DE MOTUS (2014)
ET LA PIETRA DEL PARAGONE DE GIORGIO
BARBERIO CORSETTI
ET PIERRICK SORIN (2007)**

Fabio Raffo, Université Paul-Valéry Montpellier 3

Depuis une quinzaine d'années, si la question de l'apport des écrans vidéo dans les spectacles théâtraux a été plusieurs fois soulevée et traitée sous différents aspects dans le champ de la recherche théorique⁷³, cette même réflexion n'a pas été menée dans le champ lyrique, si ce n'est dans des cas très spécifiques. Il existe des documents précieux sur des mises en scène d'opéra lyrique « technologiques » historiquement et internationalement reconnues, comme *Intolleranza 1960* (1961) de Luigi Nono et Josef Svoboda⁷⁴ ou le plus

73. Voir notamment Josette Féral et Edwidge Perrot (dir.), *Le réel à l'épreuve des technologies*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2013. Sur le rapport général entre l'art et la technologie, voir Louise Poissant et Pierre Tremblay (dir.), *Esthétique des arts médiatiques. Prolifération des écrans / of screens*, Presses de l'Université du Québec, Montréal, 2008.

74. Il s'agit d'un cas historique qui donne à observer une première tentative de création d'un rapport organique entre chanteurs et écrans vidéo. Les différents éléments scéniques devaient d'ailleurs tous se souder dans ce projet politiquement orienté, pour secouer le spectateur bourgeois ; mais Luigi Nono affirme dans ses réflexions *ex post* sur sa mise en scène que « la nécessité de dépasser la physique naturelle du chant de la voix du personnage, avec l'utilisation de certains instruments contemporains », en « compénétrant l'élément visuel acoustique dans une nouvelle unité fonctionnelle de technique et de conception expressive » doit encore être travaillée, ce qu'il se propose de faire dans un projet postérieur. Voir Massimo Puliani et Alessandro Forlani (dir.), *SvobodaMagik : polyvisioni sceniche di Josef Svoboda*. *Intolleranza 1960 di Nono*, *Faust interpretato da Strehler*, *La Traviata di Verdi*, Halley, Matelica, 2006, p. 56. Traduction de l'italien par l'auteur, comme pour le reste des citations qui suivent.

récent *Tristan und Isolde* (2013) de Peter Sellars et Bill Viola⁷⁵. Toutefois, ces témoignages sont peu portés sur l'analyse de la présence des écrans vidéo dans l'opéra lyrique et les effets de cette présence sur les chanteurs, alors que justement l'art opératique offre, du point de vue de l'interprète, des spécificités importantes par rapport à l'art théâtral. À notre avis, effectivement, les spécificités de ce jeu requièrent des modalités d'interaction entre le chanteur et les écrans qui nécessitent encore un réel travail d'analyse, ce que nous nous proposons partiellement d'entreprendre ici. C'est pourquoi, avec l'appui de deux exemples spécifiques, *King Arthur* de Motus et *La Pietra del paragone* de Giorgio Barberio Corsetti et Pierrick Sorin⁷⁶, notre réflexion approfondira la manière dont l'usage d'un dispositif vidéo de captation et de rediffusion, au sein de mises en scène d'opéra, induit des changements dans la présence scénique des chanteurs et dans leur travail d'interprétation. Nous verrons aussi comment, réciproquement, le travail de création vidéo peut intégrer les apports des chanteurs lyriques dans leurs singularités, sur les plans vocal, dramatique et performatif ; bref nous verrons en quoi il y a interaction entre chanteurs et écrans, et pas seulement action d'une entité sur l'autre.

Mais mener à bien une telle réflexion suppose de prendre en compte les particularités de l'art lyrique évoquées plus haut ; autrement dit, pour aborder la question des interactions possibles entre les chanteurs d'opéra et les écrans vidéo, caméras et autres éléments du dispositif technique audio-visuel, il semble avant tout nécessaire de développer une brève analyse du jeu du chanteur lyrique. Il nous faut donc rappeler ici que le chanteur d'opéra met en œuvre, sur scène, des techniques de présence physique différentes de celles de l'acteur, et c'est avec ces techniques spécifiques que l'apport des écrans doit s'éprouver. Effectivement, si le metteur en scène, aujourd'hui, peut aisément pousser l'acteur de théâtre à dépasser ses savoir-faire pour expérimenter, – notamment à travers l'usage de technologies de l'image ou du son –, un nouveau rapport au jeu et à l'interprétation, le chanteur lyrique, lui, doit avant tout se concentrer sur la puissance expressive de sa voix dans le rapport qu'elle entretient avec la musique. C'est là une difficulté supplémentaire qui d'ailleurs, avec le statut traditionnel du chanteur d'opéra lyrique, – le fait de pouvoir

75. Cette réalisation nous intéresse en tant que cas où les chanteurs et les écrans vidéo n'ont pas opéré, semble-t-il, un réel et réciproque conditionnement sur scène. C'est d'ailleurs ce qu'annonçait le mode de production de cette création particulière, pour laquelle Sellars a monté la mise en scène avec les chanteurs tandis que Viola créait de son côté la vidéo. Voir Alain Perroux (dir.), *Tristan et Isolde à l'aube du XXI^{ème} siècle*, Labor et Fides, Genève, 2005 ; et Chris Townsend (dir.), *The Art of Bill Viola*, Thames & Hudson, Londres, 2004.

76. *King Arthur*, une réduction du livret de John Dryden, musique de Henry Purcell, mis en scène par la compagnie italienne Motus et produit dans le contexte de la Sagra Musicale Malatestiana de Rimini en 2014 et *La Pietra del paragone*, livret de Luigi Romanelli, musique de Gioacchino Rossini, mis en scène par Giorgio Barberio Corsetti et Pierrick Sorin, une production du Teatro Regio de Parme et du Théâtre du Châtelet de Paris en 2007, dont il existe une copie DVD dans le commerce, *Id.*, Paris Naïve, 2007, disponible en ligne sur Youtube, <<https://www.youtube.com/watch?v=3bj4A-vlo-Ag>>. Je tiens à remercier Motus et le Teatro Regio pour tout le matériel généreusement partagé : comme par exemple les extraits de revue de presse, dont en certaines occasions nous ne disposons malheureusement pas de tous les détails bibliographiques.

aspirer à une reconnaissance internationale⁷⁷ –, provoque parfois des situations conflictuelles avec le metteur en scène – l'histoire en fournit divers exemples. Le témoignage de Patrice Chéreau, qui synthétise son point de vue sur la façon de « jouer » des chanteurs d'opéra traditionnels, illustre bien cet aspect :

Avec les chanteurs on n'obtient pas vraiment un jeu de *comédien*, par moments oui, par moments non. Mais on obtient surtout quelque chose qui réconcilie un jeu très moderne, très psychologique, à base d'improvisation, et un jeu très ancien comme pouvaient le faire les tragédiens d'autrefois, ou d'instinct les amateurs, les vrais, ceux qui y croient et qui jouent tout très évident pour être bien compris : ne riez pas, je préfère les acteurs, mais j'ai beaucoup de tendresse pour ce jeu-là⁷⁸.

Ces propos de Chéreau illustrent, on l'a dit, un exemple du possible conflit qui oppose l'autorité du metteur en scène à celle du chanteur – conflit qui a d'ailleurs pu produire des résultats féconds dans l'histoire de l'opéra lyrique. Mais si, naturellement, Chéreau exprime ici, sur le chanteur d'opéra, son point de vue subjectif de metteur en scène, marqué par l'empreinte de tensions éprouvées dans le passé avec des interprètes lyriques, son expérience du plateau n'est tout de même pas à négliger. Ses réflexions quant au style de jeu « amateur » de ses interprètes peuvent donc porter une part de vérité, car leur jeu, lié intrinsèquement au chant, produit une énergie corporelle qui tend à déformer jusqu'au grotesque les traits de leur visage en tension. Cette énergie est d'ailleurs rendue manifeste par l'entrée en vibration de tout le corps du chanteur, surtout dans les passages musicaux plus ardens.

Ainsi, lorsque dans la mise en scène sont utilisés des écrans vidéo pour rediffuser les images du visage et du corps du chanteur captées en direct sur la scène, la déformation que le chant produit sur l'interprète constitue-t-elle une difficulté supplémentaire, presque une impasse, dans le rapport du chanteur à cet élément technologique.

Toutefois, dans les deux spectacles énoncés en introduction, nous avons repéré une tentative artistique singulière, puisqu'il s'agit, dans chacune de ces deux œuvres, et à leur manière respective, d'établir un rapport organique entre chanteurs et écrans vidéo. Pour mener notre réflexion sur les possibilités d'échange scénique entre ces deux éléments, nous procéderons à une analyse non exhaustive de *La Pietra del paragone* de Corsetti et Sorin, et de *King Arthur* de Motus.

Dans les deux cas, les artistes, qui ont derrière eux une longue histoire d'expérimentation scénique avec la vidéo⁷⁹, décident de se confronter au genre lyrique, à travers

77. Pour une histoire des stars de l'opéra lyrique, voir Roger Blanchard et Roland de Candé, *Dieux et divas de l'opéra*, Fayard, Paris, 2004 ; et Enrico Stinchelli, *Les stars de l'opéra. Grands artistes lyriques de l'histoire de l'opéra*, Gremese, Rome, 2002.

78. Patrice Chéreau, *Si tant est que l'opéra soit du théâtre. Notes sur une mise en scène de Lulu*, Editions Ombres, Toulouse, 1992, p. 43.

79. En ce qui concerne *La Pietra del paragone*, le travail de Corsetti commence avec la compagnie Studio Azzurro. Voir notamment le texte de Vincenzo Sansone dans le numéro de février 2018 de la revue *Archée, revue d'art en ligne : arts médiatiques et cyberculture* en complément de cet ouvrage, ainsi que Valentina Valentini et Noemi Pittaluga (dir.), *Studio Azzurro : teatro*, Contrasto, Rome, 2012. Quant à Pierrick Sorin, on peut trouver un aperçu de son travail dans : Pierre Giquel, *Pierrick Sorin*, Hazan, Paris, 2000. Enfin, pour la compagnie Motus, voir <www.motusonline.com/it/bibliografia>.

des œuvres opératiques qui sont très rarement représentées et qui, pour cette raison notamment, paraissent accessibles au champ de l'expérimentation. Motus, surtout, dans son *King Arthur*, procède à une contamination du genre lyrique par le jeu de deux acteurs performeurs (Silvia Calderoni et Glen Çaçi) et à une réduction du texte original à un seul acte, pour un total d'une heure et demie de spectacle. Enfin, l'opéra s'ouvre à d'autres matériaux hétéroclites (autres textes, performance, danse, vidéo), avec lesquels le chanteur doit se confronter. C'est ce qu'affirment d'ailleurs les metteurs en scène Enrico Casagrande et Daniela Nicolò :

Nous avons trouvé dans ce travail une nouvelle opportunité d'amalgamation entre le théâtre contemporain et notre recherche sur la vidéo. Comme toujours un travail d'interaction et d'interdisciplinarité, avec en plus le défi de la musique sur le plateau. [...] Il s'agissait avant tout, d'un point de vue dramaturgique, de trouver un moyen afin que le chant, attribué aux esprits, et le jeu des êtres humains puissent coexister harmonieusement⁸⁰.

Quant à la mise en scène de Corsetti, elle présente simplement l'œuvre intégrale de Rossini, confrontée toutefois, dans un esprit d'expérimentation adapté à l'œuvre⁸¹, à la vidéo et plus spécifiquement à l'effet spécial de l'incrustation par le biais du trucage du fond bleu (le *chroma key*), l'incrustation pouvant être définie comme une « opération qui consiste à insérer une image dans une autre, par exemple l'image d'un acteur dans celle d'un décor tourné séparément, en utilisant les moyens de la vidéo ou du traitement numérique⁸² ».

La particularité de la réalisation réside dans le fait que le spectateur peut voir en même temps les images des acteurs incrustées dans des décors, au sein de la vidéo, et le dévoilement de cet artifice sur le plateau. Effectivement, par l'emploi de quinze mini-caméras digitales fixes visibles sur scène, la mise en scène donne à observer un décalage constant entre ce que le spectateur voit dans l'espace physique, le « *nulla blu dipinto di blu* », et ce qu'il voit dans l'espace de la vidéo, où les interprètes sont insérés dans des milieux fictifs. Ceux-ci peuvent être réalistes (une cuisine dans le premier acte, un terrain de tennis dans le deuxième, etc.), ou verser dans la déconstruction ludique, comme c'est le cas pour la chanson *Ombretta del Mississippi* de l'intrigant Pacuvio, dans la scène 8 de l'acte I. Dans cette chanson créée par le soi-disant poète et dans laquelle il cite différents poissons, la vidéo représente le fond d'un aquarium⁸³. Toutefois, même les milieux apparemment réalistes sont finalement déconstruits par

80. Orazio Caratozzolo, *Backstage*, décembre 2014, p. 14.

81. « Il nous semblait intéressant que la scène et ses objets puissent symboliser la temporalité mythique de *La Pietra del Paragone*. Tout se prête à un jeu de théâtre très élaboré, tel qu'il est souligné par l'artifice de l'électronique et de l'élaboration des images. » Alessandro Taverna, « Nel nulla blu dipinto di blu. A colloquio con Giorgio Barberio Corsetti », *Amadeus*, janvier 2007. Le titre de l'interview fait naturellement référence à la célèbre chanson « Volare » de Domenico Modugno.

82. Vincent Pinel, *Dictionnaire technique du cinéma*, Armand Colin, Paris, 2012, p. 152.

83. <<https://www.youtube.com/watch?v=3bj4Avlo-Ag>>, 41 min. 00 sec. - 43 min. 55 s.

le fait que le spectateur voit, en même temps que ces images, les structures bleues du plateau et que certains détails apparaissent déplacés dans les écrans : par exemple, dans le milieu de la cuisine, le comte Asdrubale (François Lys dans l'image qui suit, Michele Pertusi dans la vidéo), le protagoniste masculin, se trouvera en train d'épier la marquise Clarice (Sonia Prina), qu'il aime, caché dans une poubelle⁸⁴. Ainsi la suspension d'incrédulité⁸⁵ ne peut-elle jamais vraiment s'établir entre le public et le spectacle, ce qui s'adapte bien à cet opéra, un *melodramma giocoso*.



La Pietra del paragone, acte I, scène 4. Sonia Prina (Clarice) et François Lys (le comte), photographie : © Roberto Ricci, Teatro Regio di Parma.

Il est clair qu'une mise en scène de cette nature exige du chanteur une habileté supplémentaire : celle de maîtriser parfaitement ses mouvements, car sa position et ses gestes dans l'espace physique doivent coïncider au millimètre près avec ce qui se passe sur les écrans. Ce type de dispositif vidéo-scénique appelle, de la part de l'interprète, un travail particulier concernant l'interaction avec les objets comme la mimique expressive du visage, réalité qui

84. *Ibid.*, 23 min. 22s.

85. L'expression vient d'un écrit de Coleridge, qui l'applique au lecteur de poésie mais qui s'adapte aisément au spectateur théâtral, celui-ci devant justement suspendre son jugement quotidien pour croire que ce qu'il voit sur scène est réel : « *in which it was agreed, that my endeavours should be directed to persons and characters supernatural, or at least romantic, yet so as to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith.* » Samuel Taylor Coleridge, *Biographia literaria*, Rutland, Londres, 1997, chapitre XIV. Nous soulignons.

amène, selon la soprano Prina, le risque de « faire du cinéma en chantant⁸⁶ », c'est-à-dire de jouer trop exclusivement pour la caméra :

Nous, chanteurs, nous nous retrouvons constamment sous l'œil des caméras auquel personne n'échappe. [...] Dans un espace très limité, cinq mètres environ, nous devons bouger sans cacher les autres face aux caméras. Mais nous pouvons offrir quelque chose en plus que le public normalement ne voit pas, comme une expression du visage, un regard⁸⁷.

Mais les avis ne sont pas unanimes sur la question. Au contraire, pour Michele Pertusi, la vidéo sur scène ne conditionne aucunement le jeu des acteurs, ni leur rapport à la musique :

La mise en scène ne change pas le sens de l'action [...]. Les vidéos, en effet, ne conditionnent pas le jeu des personnages, ni leur rapport avec la musique : seulement celle-ci garantit la qualité du produit réalisé⁸⁸.

Or, après vision et analyse de l'opéra, les deux déclarations paraissent, l'une comme l'autre, trop catégoriques. On ne peut pas nier que les écrans conditionnent le jeu des chanteurs, car comme on l'a vu, il leur est demandé un travail corporel supplémentaire, avec une attention particulière aux mouvements qui, certaines fois, relèvent de la performance. Mais il semble aussi exagéré de parler de jeu cinématographique, comme le fait Prina, surtout en matière d' « expression du visage », car le jeu des chanteurs, pour l'essentiel, ne fait que s'adapter à leur chant – c'est donc un jeu grotesque, sur-illustratif, « amateur » pour reprendre le qualificatif de Chéreau, et qui sied à l'utilisation ludique que Corsetti fait du dispositif vidéo dans sa mise en scène. De fait, il semble presque plus correct d'affirmer que la vidéo s'est adaptée au jeu outré des chanteurs, et non le contraire ; et donc de relativiser, sans néanmoins le négliger, l'impact de la vidéo sur l'expressivité vocale et dramatique des interprètes.

Un travail « cinématographique », tel que le définit Prina, ou plutôt « vidéographique », comme nous le qualifierions dans ce cas, pourrait être évoqué dans le rapport que les chanteurs établissent avec les objets et dans son effet sur le public. Effectivement, pour certaines scènes, afin de créer des effets visuels et rythmiques spécifiques, il est également demandé au chanteur, de jouer avec des éléments qui n'apparaîtront pas dans la vidéo. Ainsi, pour la scène qui se déroule sur le terrain de tennis : Clarice et le chevalier Giocondo (José Manuel Zapata) s'entraînent à faire rebondir une balle contre le mur, à l'aide d'une raquette ; c'est cette scène fictive qui apparaît sur la vidéo. Dans la réalité du plateau, le mouvement de la balle est assuré non par la frappe de la raquette que manieraient les deux interprètes, mais par un serveur de scène, complètement vêtu de bleu, qui n'apparaît pas à l'écran⁸⁹. Cet exemple montre comment s'établit, par un certain usage de la vidéo sur la scène lyrique, un rapport organique entre le chanteur et les objets scéniques utilisés : les chanteurs adaptent

86. Sonia Prina in Cristina Bonati Maria, *Informazione*, 9 décembre 2006.

87. Sonia Prina in Elena Formica, *Gazzetta di Parma*, 10 décembre 2006, p. 41.

88. Michele Pertusi in Cristina Bonati Maria, *Informazione*, 10 décembre 2006.

89. *Ibid.*, 1 h. 49min. 46 s. - 1h. 50 min. 26s.

leur travail corporel de façon à permettre la réalisation d'un trucage qui place les spectateurs dans un rapport d'illusion vis-à-vis de leur action, telle que celle-ci apparaît dans la vidéo. Mais cet effet, le pouvoir illusionniste de la vidéo sur le public, est constamment démystifié par ce que le spectateur voit dans l'espace physique du plateau bleu, par l'acte scénique et physique que réalisent les chanteurs. Ainsi, la scène construit et déconstruit dans le même temps l'illusion que les écrans (et tout le système vidéo en amont) produisent en direct, face aux spectateurs.

Dans *King Arthur* de Motus, le travail sur le corps des chanteurs et sur la vidéo est tout à fait différent. Si dans le cas précédent, nous avons deux présentations clairement distinctes d'une même réalité, ici, la perception du corps du chanteur d'un point de vue physique est difficile pour le spectateur. Dans cette mise en scène, on retrouve en effet la tendance de la compagnie Motus à utiliser la vidéo de façon à produire une « raréfaction, une déstructuration, voire une quasi-disparition de l'action scénique⁹⁰ ». La pleine vision du corps du chanteur est déjà rendue difficile par la présence d'un caméraman qui tourne en direct ce qui est diffusé sur l'écran. Les caméras utilisées par Corsetti étaient, elles, fixes et beaucoup plus petites. En général, dans pareille configuration, le spectateur s'habitue au fil du spectacle à utiliser l'écran comme référent visuel plutôt que le plateau, car la vision est généralement plus claire sur le premier que sur le second, presque toujours très sombre⁹¹. De même, souvent, les chanteurs se trouvent au bord ou au fond de la scène, là où ils sont moins facilement visibles, voire invisibles physiquement ; dans ce dernier cas, ils apparaissent seulement par le biais de l'écran, qui est gigantesque⁹². Dans la mise en scène de Corsetti, l'incrustation vidéo ne faisait qu'insérer le corps des chanteurs dans d'autres milieux (plus exactement, l'image du premier dans l'image des derniers) ; alors qu'ici, l'écran, par son gigantisme et par le biais des gros plans, exalte le visage ou, au mieux, le buste des chanteurs, soulignant ainsi la déformation des traits en tension⁹³. Si le jeu grotesque des chanteurs, exalté par les mini-caméras chez Corsetti, s'adaptait à la

90. Didier Plassard, « L'écran contre la scène (tout contre) », in Josette Féral et Edwidge Perrot (dir.), *op. cit.*, pp. 44-45.

91. « *The stage deceives, it is inhabited by the sound and the short-lived apparitions of the actors, Silvia and Glen with their alter egos Arthur and Emmeline shown in the video: a double narration, a duplication of attachments, a refraction of sense and signs in a kaleidoscopic baroque of allusions.* » Silvia Albanese (dir.), *King Arthur, Motus / Sezione Aurea, livret scénique réalisé par la compagnie Motus*, Rimini, Sagra malatestiana, 2014, p. 29. Le livre est rédigé en italien et en anglais.

92. « L'action scénique se trouve donc déplacée, occultée ou gênée par le (mais aussi au profit du) dispositif filmique, tandis que l'image vidéo, de grandes dimensions, puissamment éclairée et surplombant la scène à la manière des écrans géants utilisée dans les concerts de rock ou certains meetings politiques, s'impose brutalement aux regards ». (Didier Plassard, *op. cit.*, p. 50.)

93. Il s'agit d'un élément de mise en scène, dont Motus est bien conscient, évidemment. La présence constante du caméraman sert selon les mots de Enrico Casagrande, à faire « ultra-voir le chant, ou plutôt les chanteurs dans l'acte / la fatigue / le plaisir de chanter. Il sert à rendre visible les petites plissures sur le visage du chanteur ». Enrico Casagrande in Giovanni Gaggia, « Intervista ai Motus. Prima e dopo *King Arthur*, al Romaeuropa Festival », *Artribune*, 17 octobre 2014, <<http://www.artribune.com/2014/10/intervista-ai-motus-prima-e-dopo-king-arthur-al-romaeuropa-festival/>>.

tonalité ludique de l'opéra, ici, l'exposition et même l'agrandissement de ce jeu contribuent à la représentation des éléments fantastiques du texte de Dryden⁹⁴ par les chanteurs.



King Arthur, « Duet sirens, two daughters of this aged stream » de l'acte IV. Laura Carrani et Yuliya Poleshchuk, Photographie : © Gianluca Panareo⁹⁵.

94. « *Sounds are the tools of a metamorphosis that reveals an ambiguous potential: singing belongs to supernatural presences, spirits or mythological figures that have no right to spoken words, whereas the characters of the drama haven't any musical capacity. From such a dialectic [...] derives the hybrid character of the work, called "semi-opera"* ». (Silvia Albanese, *op. cit.*, p. 9.) La photo qui suit montre effectivement les chanteuses en fond de scène, distantes par rapport au public, jouer en relation avec le caméraman (pas visible sur la photo). Leur visage est surexposé dans la vidéo qui domine la scène.

95. Comme nous l'avons dit précédemment, *King Arthur* de Motus est une réélaboration scénique du texte original et donc le livret présente les coupes effectuées par la compagnie. Dans ce cas, la photo correspond à l'extrait de l'acte IV, ainsi renommé (*Duet Sirens*, etc.).

D'ailleurs, le découpage du visage par le gros plan semble agir sur le plateau, même quand l'écran vidéo ne reproduit pas les actions des interprètes en direct⁹⁶. Dans la première moitié du spectacle, le contreténor Carlo Vistoli et la soprano Yuliya Poleshchuk chantent en se projetant réciproquement des faisceaux de lumière sur le visage par le biais de deux lampes, alors que, dans le même temps, la vidéo montre Emmeline (Silvia Calderoni) se déplaçant dans des immeubles ou dans la forêt. Le gigantisme lumineux des visages écraniques attire l'attention : même si les deux chanteurs se retrouvent au centre du plateau, et même si vidéo et plateau ne concordent pas dans ce qu'ils donnent à voir respectivement, le fait que la scène soit très sombre pousse l'attention du spectateur à se focaliser sur les visages illuminés, qui sont mis en évidence comme quand ils apparaissent sur les écrans. Le gros plan apparaît donc par ce biais sur le plateau aussi, grâce à l'artifice des lampes qui reprend la focalisation du visage du chanteur apparus jusqu'à ce moment par le biais de l'écran.

En plus du gros plan caractéristique du langage cinématographique, cette mise en scène fait un usage intéressant du champ / contrechamp. Ce dernier apparaît évident surtout dans l'utilisation d'un espace au fond de scène, dont le spectateur voit une partie grâce à l'ouverture d'une porte. Juste avant l'arrivée du Froid (Vistoli) vers la fin du spectacle, la chanteuse Poleshchuk continue à se déplacer dans le fond de scène : elle apparaît soit physiquement par le biais de cette ouverture, soit surtout dans la vidéo en gros plan. Le champ peut correspondre alors au plateau, et le contrechamp à la vidéo, car le spectateur peut toujours voir la soprano sur l'écran, alors que ce n'est pas toujours le cas pour le plateau, la chanteuse se trouvant dans un espace visible en partie seulement par l'ouverture de la porte. Le spectateur produit ainsi une opération mentale d'imagination d'un espace en soi non visible : dans le cinéma, cette opération correspond à la création du monde diégétique, nécessaire surtout dans le cas de l'utilisation du champ / contrechamp.

On peut toutefois noter une exception significative à cette tendance générale à la disparition du corps du chanteur au profit de son visage écranique dans l'air du Froid. Dans ce passage, le plateau est illuminé, Vistoli est au centre de la scène, et la vidéo donne simplement à voir des nuages. Aucun obstacle ne s'interpose entre le public et le chanteur : le spectateur a donc la satisfaction de voir la difficulté de ce passage musical exprimée par tout le corps en tension du contreténor, notamment par les bras qui soutiennent le chant. Dans le reste du spectacle, cette satisfaction est empêchée, comme on l'a écrit, par l'obscurité générale du plateau, par les positions en fond ou en bord de scène des chanteurs et par la présence invasive du caméraman. Le passage musical du Froid se trouve donc très fortement souligné, chez le spectateur, par le biais de ce contraste entre sa « frustration générale » d'être contrarié dans son désir d'avoir un contact physique avec les chanteurs et, finalement, la réalisation de ce désir⁹⁷.

96. Dans *King Arthur*, la vidéo présente en alternance représentations en direct et tournages d'actions tournées précédemment, où on voit plutôt les performeurs.

97. Nous imaginons qu'une possible explication de procédé réside dans la volonté par les metteurs en scène d'exalter un moment musical très célèbre et qui a été déjà utilisé par ailleurs d'une façon évocatrice dans l'histoire du théâtre et du cinéma : il suffit de penser au final du film *Molière* réalisé par Ariane Mnouchkine en 1978.



King Arthur « Cold Genius What powert art thou » de l'acte III, scène du Froid, Carlo Vistoli, photographie : © Gianluca Panareo.

Pour conclure sur les deux exemples étudiés ici, nous pensons qu'ils tendent à confirmer les limites du travail vidéo dans son rapport, ses interactions avec le jeu particulier des chanteurs d'opéra, dans lequel l'effort physique porte inévitablement l'interprète à aller vers un registre de sur-illustration, au niveau des expressions du visage comme des gestes. La caméra peut alors simplement valoriser cet aspect en l'utilisant dans un registre comique comme au sein de *La Pietra del paragone*, ou, dans une toute différente orientation esthétique, elle peut tenter de gommer cet aspect par l'effacement de la présence physique des chanteurs, comme c'est le cas pour *King Arthur*, où les chanteurs représentent les éléments « spectraux ».

Un rapport plus organique entre écrans vidéo et chanteur d'opéra peut, toutefois, être travaillé, même dans les mises en scène d'opéras, surtout dans ce que le spectateur perçoit vis-à-vis des effets de présence des écrans sur les chanteurs d'opéras. Nous pouvons alors souligner l'effet de déstructuration ludique, caractéristique d'un travail vidéographique, qui se réalise dans le jeu du chanteur avec les objets et les structures scéniques dans la mise en scène de Corsetti ; ou, comme dans le cas de la mise en scène de Motus, nous pouvons observer la reprise de certains éléments d'un langage plus cinématographique, par le biais de l'utilisation du gros plan et du champ / contrechamp dans le rapport des chanteurs avec le caméraman sur scène.

Bibliographie

- Albanese, Silvia. *Livret de King Arthur, Motus / Sezione Aurea*.
- Blanchard, Roger et Roland De Candé. *Dieux et divas de l'opéra*, Fayard, Paris, 2004.
- Caratozzolo, Orazio. *Backstage*, décembre 2014.
- Chéreau, Patrice. *Si tant est que l'opéra soit du théâtre. Note sur une mise en scène de Lulu*, Éditions Ombres, Toulouse, 1992.
- Chéreau, Patrice. *Lorsque cinq ans seront passés. Sur le Ring de Richard Wagner*, Éditions Ombres, Toulouse, 1994.
- Chéreau, Patrice. *Patrice Chéreau : Transversales. Théâtre, cinéma, opéra*, Le bord de l'eau édition, Lormont, 2010.
- Cleder, Jean, Timothée Picard et Didier Plassard (dir.). *Patrice Chéreau : Transversales. Théâtre, cinéma, opéra*, Le Bord de l'eau, Lormont, 2010.
- Coleridge, Samuel Taylor. *Biographia literaria*, Rutland, Londres, 1997.
- Féral, Josette et Edwidge Perrot (dir.). *Le réel à l'épreuve des technologies*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2013.
- Gaggia, Giovanni. « Intervista ai Motus. Prima e dopo King Arthur, al Romaeuropa Festival », *Artribune*, 17 octobre 2014, <<http://www.artribune.com/2014/10/intervista-ai-motus-prima-e-dopo-king-arthur-al-romaeuropa-festival/>>.
- Fournier-Facio, Gastón (entretiens de). *Dialogue sur la musique et le théâtre. Daniel Barenboim, Patrice Chéreau*, Buchet / Chastel, Paris, 2010.

- Giquel, Pierre. *Pierrick Sorin*, Hazan, Paris, 2000.
- Perroux, Alain (dir.). *Tristan et Isolde à l'aube du XXI^{ème} siècle*, Labor et Fides, Genève, 2005.
- Pertusi, Michele, in Bonati Maria, Cristina. *Informazione*, 10 décembre 2006.
- Picon-Vallin, Béatrice (dir.). *Les Écrans sur la scène*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1998.
- Pinel, Vincent. *Dictionnaire technique du cinéma*, Armand Colin, Paris, 2012.
- Poissant, Louise et Pierre Tremblay (dir.). *Esthétique des arts médiatiques. Prolifération des écrans / of screens*, Presses de l'Université du Québec, Montréal, 2008.
- Prina, Sonia, in Bonati Maria, Cristina. *Informazione*, 9 décembre 2006.
- Prina, Sonia, in Formica, Elena. *Gazzetta di Parma*, 10 décembre 2006.
- Puliani, Massimo et Alessandro Forlani (dir.). *SvobodaMagik : polyvisioni sceniche di Josef Svoboda. Intolleranza 1960 di Nono, Faust interpretato da Strehler, La Traviata di Verdi*, Halley, Matelica, 2006.
- Stinchelli, Enrico. *Les stars de l'opéra. Grand artistes lyriques de l'histoire de l'opéra*, Gremese, Rome, 2002.
- Taverna, Alessandro. « Nel nulla blu dipinto di blu. A colloquio con Giorgio Barberio Corsetti », *Amadeus*, janvier 2007.
- Townsend, Chris (dir.). *The Art of Bill Viola*, Thames & Hudson, Londres, 2004.
- Teatro Regio di Parma (dir.). *Livret de La pietra del paragone*.
- Valentini, Valentina et Noemi Pittaluga (dir.). *Studio Azzurro : teatro*, Contrasto, Rome, 2012.
- <www.motusonline.com/it/bibliografia>.

ÉCOLOGIES DES MÉDIAS, ÉCOLOGIES DE L'ESPRIT : VERS UNE DIALECTIQUE DE L'INCARNATION

*Christophe Collard,
Vrije Universiteit Brussel*

Traduit de l'anglais par Arnaud Regnauld

Las de racler les fonds de tiroirs pour trouver des financements, John Jesurun, soi-disant cinéaste indépendant, décida un beau jour de tourner des films sans caméra et de « laisser au public le soin d'être sa caméra⁹⁸ ». C'était au début des années 1980. Pragmatique par excellence, cette nouvelle approche lança efficacement la carrière de l'un des créateurs les plus inventifs parmi les artistes qui innovaient alors dans le domaine du théâtre multimédia, tout en produisant un corpus qui, de manière caractéristique, visait à réconcilier ce qui était apparemment irréconciliable. La pratique artistique de Jesurun, dont la thématique principale consiste à explorer la « technologisation » galopante de la culture contemporaine et ses effets sur la conscience comme sur la communication, conteste les interprétations unidimensionnelles tout en mettant en évidence les processus constitutifs de notre perception. Ce qui nous frappe de prime abord comme la stratégie la plus manifeste de l'artiste, c'est son interaction continue avec les médias de toutes sortes, tandis que l'on peut placer le multilinguisme omniprésent de ses textes au second rang. Cependant, comme le remarquait jadis

98. Cité dans RoseLee Goldberg, « You Are a Camera », *Artforum International*, janvier 1989, pp. 74-76, p. 74.

Hans-Thies Lehmann, ce n'est qu'à travers *le corps* du performeur que la rencontre entre la scénographie et la dramaturgie peut revêtir un sens⁹⁹.

Si nous empruntons l'expression préférée de Duke Ellington pour décrire sa musique comme se situant « au-delà des catégories¹⁰⁰ » (« *beyond category* »), on pourrait analyser l'esthétique théâtrale de John Jesurun comme ayant été conçue en fonction d'un paradigme qui englobe la transgression, la fluidité et le mélange, pour aller, en effet, « au-delà » des conceptions « catégorielles », et vers ce que les anthropologues Gregory Bateson et Bradd Shore ont désigné comme une inclination intrinsèquement écologique¹⁰¹. Opérant selon une logique de dispersion des contenus, l'insistance de Jesurun sur *la présence* du performeur dans l'ici et le maintenant en tant que nœud sémiologique produit un effet d'imbrication médiatisée sur tous les éléments constitutifs de l'événement performatif. Ou encore, comme l'analyse Bonnie Marranca dans *Ecologies of Theater* (1996), qui n'est autre que sa compagne de route depuis de nombreuses années, cela engendre une conception organiciste du théâtre contemporain qui « interroge la relation entre le cerveau et l'esprit¹⁰² » sous l'égide du caractère vivant et biologique des performeurs.

Dans le présent article, nous suivons la piste écologique pour présenter l'esthétique théâtrale intermédiaire et profondément interrelationnelle de John Jesurun comme une dynamique propre à ce que Bateson désigne comme « une écologie de l'esprit¹⁰³ » — c'est-à-dire un mode alternatif de penser et de créer qui évite les distinctions et privilégie les convergences, avec tout le potentiel d'émancipation que cela implique. Car, dès 1986, l'un des personnages de la *Media Trilogy* (*Trilogie médiatique*) de Jesurun nous avertissait, nous, spectateurs, qu'il fallait que nous « prenions tous conscience que nous [sommes] enchaînés à et dans cette machine¹⁰⁴ », imbriqués pour ainsi dire dans ce que Jesurun désigne lui-même comme « un processus continu fait de détours, d'embûches, et de découvertes dans l'interprétation et la perception [d'un] monde médiatisé¹⁰⁵ ». Cinq ans plus tard, dans *Blue Heat* (1991), Jesurun dresse une barrière physique entre les acteurs et les spectateurs, laissant la scène vide : il délocalise l'action dans les salles situées à l'arrière des lieux et la diffuse en « temps réel » sur différents écrans, forçant ainsi le public à se confronter au rôle fondamental du théâtre en tant qu'interface signifiante.

99. Hans-Thies Lehmann, *Postdramatisches Theater*, Verlag der Autoren, Frankfurt am Main, 2001, p. 423.

100. Cité dans Michael Cerveris, « Intersection, Crossover and Convergence: Fluidity in Contemporary Arts (A Perspective From the US) » in *Trans-Global Readings: Crossing Theatrical Boundaries*, éd. Caridad Svich, Manchester University Press, Manchester, 2003, pp. 15-25, p. 15.

101. Voir Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, Jason Aronson, Northvale (NJ), 1987 ; et Bradd Shore, *Culture in Mind: Cognition, Culture, and the Problem of Meaning*, Oxford University Press, Oxford, 1996.

102. Bonnie Marranca, *Ecologies of Theater*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1996, p. XIII.

103. Gregory Bateson, *op. cit.*, p. 1.

104. John Jesurun, « Deep Sleep » (1986), *A Media Trilogy: Deep Sleep, White Water, Black Maria*, New York, NoPassport Press, 2009, pp. 9-106, p. 64. L'auteur souligne.

105. Cité dans Juliette Mapp, *et. al.*, « Writing and Performance », *PAJ* 34.1 (2012), pp. 119-140, p. 122.

Après tout, si la performance n'a plus lieu dans l'« immédiat » propre au direct de l'ici et du maintenant, face à un public, peut-on encore considérer cela comme du théâtre au sens le plus strict ? Question qui entraîne aussitôt une autre, cette fois liée à la médiatisation dudit contenu « immédiat » — interrogation à laquelle il est encore plus difficile de répondre. Venons-en dès lors à l'esthétique supposément écologique de Jesurun : à travers son approche, ce dernier ne cherche pas à apporter des réponses mais plutôt à proposer de nouveaux angles de vue et à réévaluer ce que peut la création artistique relativement à la pensée critique, depuis *l'intérieur* « de la machine ». Après tout, comme l'explique le même personnage de *Deep Sleep*, Smith : « Voici les machines et vous sortez de ces machines¹⁰⁶ ». Ainsi, notre monde médiatisé ne comporte pas de dehors – réappropriation de Jesurun, si l'on veut, du célèbre bon mot de Derrida selon lequel : « il n'y pas de hors texte¹⁰⁷ ». Attention cependant, car Jesurun n'émet aucun jugement de valeur, parfaitement conscient du fait qu'il est inutile de parler de « pureté » ou de signification « essentielle », non médiatisée. La technologie, comme on peut difficilement le nier de nos jours, fait partie intégrante de notre paysage culturel et, comme le confirment les théoriciens des médias Neil Postman et Charles Weingartner dans *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology* (1993), « le changement technologique » n'est rien s'il n'est pas, en effet, « écologique¹⁰⁸ ».

La dimension « écologique » de l'innovation technologique que nous abordons à travers le prisme suggéré par Jesurun, à savoir celui d'une perpétuelle interaction intermédiaire, nous amène directement sur la scène artistique préférée de l'artiste : le théâtre, que Peter M. Boenisch décrivait comme une pratique sémiotique qui incorpore, spatialise et dissémine en termes sensoriels (et performe ainsi) les contenus et stratégies cognitives d'autres médias en créant de multiples canaux, ainsi qu'un environnement sémiotique multimédia et sensoriel¹⁰⁹.

La multiplication presque organique des signifiants et des systèmes de signification constitue un élément clef de l'argument qui précède, multiplication qui s'opère précisément à travers leur interaction en temps réel. Si, en outre, nous prenons en compte la nécessité fondamentale et relativement stable de disposer d'un public et d'une durée fixe (sans que, comme on l'aura vu plus haut, cela ne soit malgré tout dénué de tout problème), nous pourrions avancer l'argument qui suit : le médium théâtral constitue une scène heuristique permettant l'étude des associations et des réciprocity qu'il génère en tant qu'elles sont produites par une interface facilitant la coprésence et la réflexivité. Or, cette interface traverse les frontières physiques, techniques et référentielles.

106. John Jesurun, « Deep Sleep », *op. cit.*, p. 67. L'auteur souligne.

107. Jacques Derrida, *De la grammatologie*, Minuit, Paris, 1967, p. 158.

108. Neil Postman et Charles Weingartner, *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, Vintage, New York, 1993, p. 18.

109. Peter M. Boenisch, « Aesthetic Art to Aesthetic Act: Theatre, Media, Intermedial Performance » in *Intermediality in Theatre and Performance*, éd. Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, Rodopi, Amsterdam, 2006, pp. 103-116, p. 113.

Dans une production estampillée Jesurun, la présence théâtrale « immédiate » incarne effectivement, ici, un hybride « surdéterminé » pris dans un flux perpétuel, à travers l'interaction continue de multiples médias. Il y a vingt-cinq ans, Patrice Pavis défendait déjà l'idée suivante : l'acteur du spectacle vivant engendre un sentiment de clarté, il produit pour ainsi dire une prise ontologique au cœur de la complexité sémiotique des productions du théâtre multimédia¹¹⁰. Une décennie plus tard, Philip Auslander plaçait le corps du performeur du spectacle vivant sur un pied d'égalité avec les médias technologiques dans le processus de « médiatisation » du théâtre contemporain, processus par lequel les médias, nouveaux et anciens, parviennent à opérer à l'intérieur du système médiatique qu'est la production¹¹¹. Car la « présence » vivante sur une scène de théâtre multimédia demeure inextricablement liée à la relation entre l'« immédiat » (vivant) et le « médiatisé », et de fait à ce que Gabriella Giannachi et Nick Kaye, spécialistes des arts de la performance, désignent comme des « processus qui révèlent et tirent parti des lacunes, des césures et des absences inhérentes aux actes de représentation¹¹² ». Leur emploi du terme « inhérent » fait ainsi écho à la pratique artistique, inspirée par l'écologie de Jesurun, dans laquelle la performance vivante de l'acteur se trouve enchâssée dans des paysages sonores réactifs et stratifiés, des plans architectoniques ainsi que des scènes médiatisées qui mettent en évidence les passages effectifs entre les modes d'adresse immédiats du spectacle vivant, les modes médiatisés et les modes enregistrés. Il ne s'agit nullement de quelque réponse par trop simpliste face à une réalité complexe, mais bien d'un sentiment d'*intimité* stimulé par l'environnement dans lequel nous nous trouvons immergés.

Comme Baz Kershaw nous le rappelle à son tour dans son ouvrage intitulé *Theatre Ecology* (2007), le terme « écologie » fait référence aux interrelations entre toutes les composantes des écosystèmes, organiques comme non organiques, qui vont de l'élément le plus petit et / ou de l'élément le plus simple à l'élément le plus grand et / ou le plus complexe. Ce terme se définit également comme l'ensemble des interrelations entre les organismes et leur environnement, notamment lorsqu'on l'envisage comme impliquant une interdépendance entre les organismes et leur environnement¹¹³.

Dans *White Water* (1986), deuxième opus de sa « trilogie médiatique » après *Deep Sleep* (1986), Jesurun a cherché à combiner la technologie de pointe avec la peur primale qui voudrait que cette même technologie détruise notre sentiment de spiritualité.

110. Patrice Pavis, « Theatre and the Media: Specificity and Interference » in *Approaching Theatre*, éd. André Helbo, J. Dines Johansen, Patrice Pavis et Anne Ubersfeld, Indiana University Press, Bloomington, 1991, pp. 21-47, p. 22.

111. Philip Auslander, « Liveness, Mediatization, and Intermedial Performance », *Degrés* 101 (2000), pp. e1-e12, p. e8.

112. Gabriella Giannachi et Nick Kaye, *Performing Presence: Between the Live and the Simulated*, Manchester University Press, Manchester, 2011, p. 26. L'auteur souligne.

113. Baz Kershaw, *Theatre Ecology: Environments and Performance Events*, Cambridge University Press, Cambridge, 2007, p. 15.

Or, c'est précisément en incorporant une dimension d'interdépendance « écologique » entre le film, la vidéo et les acteurs du spectacle vivant que Jesurun a cherché à mettre en exergue la perspective inverse selon laquelle la technologie reflète, au contraire, la tentative humaine d'accéder au spirituel, une certaine *nostalgie* de l'intangible qui s'exprime à travers la tension entre hommes et machines – tension issue d'un potentiel toujours présent de *manipulation* (« *tension grounded in the ever-present potential of manipulation* »).

J'intègre [la physicalité] comme un élément naturel. Étant donné que le film et la vidéo peuvent faire l'objet de manipulations tout en étant eux-mêmes sources de manipulations, je me dois de les traiter avec respect. Par-delà les images visuelles qu'ils représentent, le film et la vidéo comportent leur propre présence physique. Il y a une tension entre un performeur non médiatisé au sein d'un spectacle vivant, et un performeur médiatisé, mais c'est également naturel. Je veux que cette tension existe réellement au cœur de la présentation. Lorsque les images vivantes et les images médiatisées communiquent au plan verbal, adient alors une troisième forme de réalité¹¹⁴.

Ladite « troisième réalité » avait été rendue encore plus palpable dans le spectacle produit par Jesurun en 1990, *That Rises Must Converge*, dans lequel les acteurs et le public se trouvaient répartis en deux groupes et séparés par un mur d'un peu moins de trois mètres de haut et de douze mètres de large, qui pivotait parfois sur un axe vertical central tandis que les personnages délivraient leurs dialogues multilingues et soi-disant dépourvus de sens, de part et d'autre de la séparation par l'intermédiaire de vidéos retransmises en direct et de micros sans fil. Lorsqu'il est impossible d'établir directement une connexion physique, nous confions à la technologie le rôle suivant : il lui revient de redonner du sens à nos tentatives de construction du sens¹¹⁵. Cependant, la raison pour laquelle il nous arrive, dans certaines circonstances, de décider (consciemment ou inconsciemment) de faire « confiance » à la technologie dans un cadre performatif est entièrement imputable à sa présence *incarnée* sur scène. Après tout, les modes incarnés de réception et de perception sont ceux qui ne requièrent absolument aucune analyse logique pour être attestés. Comme le théâtre présente aux corps vivants des spectateurs les corps tangibles, vivants, des acteurs qui évoluent sur scène, la réceptivité incarnée des performeurs et du public se trouve dès lors stimulée, si bien qu'elle facilite ainsi l'interprétation *affective*. Cependant, lorsque nous prenons en compte la faculté hypermédiale de la scène à intégrer un nombre quasi infini de technologies, la dimension incarnée s'étend et touche alors à des coalitions « écologiques » unissant l'esprit, le corps et la technologie. Cette

114. Jesurun cité dans Caridad Svich, « A Natural Force: John Jesurun in Conversation with Caridad Svich » in *Trans-Global Readings: Crossing Theatrical Boundaries*, éd. Caridad Svich, Manchester University Press, Manchester, 2003, pp. 42-46, pp. 45-46.

115. Voir aussi Birgit Walkenhorst, *Intermedialität und Wahrnehmung: Untersuchungen zur Regiearbeit von John Jesurun und Robert Lepage*, Marburg, Tectum, 2005, p. 84.

perspective a poussé Philip Auslander à conclure qu'au théâtre, il ne peut tout simplement y avoir « aucune distinction nette entre formes immédiates et formes médiatisées¹¹⁶ ».

Aujourd'hui, étant donnée la tendance toujours plus forte à vouloir technologiser la scène théâtrale, les discours critiques tendent à considérer le corps « vivant » de la performance comme un biotope culturel et biologique – un site, pour ainsi dire, où l'identité s'élabore, et forme de multiples couches fondatrices de ce que Wolf-Dieter Ernst désigne comme « le ballast anthropologique¹¹⁷ ». À travers l'interaction continue des multiples médias sur scène, la présence théâtrale est devenue de nos jours une forme d'hybride sémiologique prise dans un flux permanent. Vu sous cet angle, donc, lorsque Jesurun joue avec notre perception via le bombardement multimédia de tous nos sens, ce jeu nous frappe comme étant principalement orienté vers *l'acteur*, ce qui est assez paradoxal étant donnée la surabondance technologique, – et ce d'autant plus que ce même metteur en scène rejette catégoriquement l'improvisation et ne cesse de réclamer qu'on lui « livre un texte plus rapide et plus plat, plus rapide et plus plat¹¹⁸ ». En effet, en transformant ses acteurs en « têtes parlantes dénuées de psychologie¹¹⁹ », il force le spectateur à combler les vides. La notion même d'incarnation devient instable face au corps de l'acteur qui joue le rôle d'interface entre le spectateur et la machine cybernétique, c'est-à-dire la scène multimédia. Une fois encore, pour Jesurun, c'est là quelque chose de fondamentalement positif :

En tant que metteur en scène, j'estime que les performeurs sont prêts à aller aussi loin que les entraîneront la langue et la technologie. En outre, en tant qu'écrivain, je suis prêt à aller aussi loin que les performers et la technologie entraîneront la langue. Quel que soit le résultat au plan créatif, il s'agit d'un véritable partage d'intentions et de *possibilités*¹²⁰.

Si l'on suit l'esthétique « écologique » de Jesurun, sur une scène multimédia, la présence incarnée représente un « potentiel de signification » auquel on n'accède qu'à travers l'énergie émise simultanément par l'émetteur *affectant* et le récepteur. Les créations de Jesurun engendrent un sentiment de familiarité à l'intérieur d'un environnement totalement déstabilisant, via des coupes franches dans la progression du récit, la pulsation rythmique d'une esthétique empruntée au clip vidéo, des conversations au ton « sur-réel » / non théâtral, des moments de suspense inspirés des feuilletons télévisés, ou encore via l'omniprésence de références à la culture pop. Le recours extensif à une technologie de

116. Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, New York, 1999, p. 7.

117. Wolf-Dieter Ernst, *Der affective Schauspieler: Die Energetik des postdramatischen Theaters*, Theater der Zeit, Berlin, 2012, p. 15.

118. Cité dans Donn Russell, *Avant-Guardian, 1965-1990: A Theatre Foundation Director's 25 Years Off-Broadway*, Dorrance, Pittsburgh, 1996, p. 410

119. Hans-Thies Lehmann, *op. cit.*, p. 208.

120. Cité dans Juliette Mapp, et. al., *op. cit.*, p. 122. L'auteur souligne.

pointe entre, quant à lui, en conflit marqué avec la focalisation récurrente sur le thème de la dégradation biologique et du caractère insaisissable de la langue. Jesurun épouse donc une logique qu'il proclame lui-même comme « plus provocatrice que séductrice¹²¹ » vis-à-vis du public.

La perception humaine relève d'un processus qui ne cesse de décentrer et de recentrer les cadres référentiels, étant donné le flot interrompu des nouvelles impulsions que nous rencontrons dans chacune de nos entreprises. Le théâtre peut ainsi jouer un rôle heuristique en tant que scène *auto-réflexive* où s'élabore la signification, étant donnée *l'invitation* qu'elle adresse au performeur comme au spectateur à venir se brancher, dans une participation consciente, sur l'événement qui se produit « en direct ». En effet, une fois admise comme telle, la communion cognitive qui en découle rappelle à tous les participants qu'elle relève d'une artificialité perturbatrice¹²², et ce pendant toute la durée du spectacle. Le *Firefall* (2006 / 2010) de Jesurun, création relativement récente et inspirée d'Internet, regorge de dispositifs métathéâtraux issus de la vieille école, comme l'autoréférence et la métalepse, mais couplés à des affirmations réflexives sur la potentialité évoquée par *la conception* et l'essentialisme qui irriguent la philosophie¹²³, sans parler d'une scénographie qui cherche à tout prix à mettre en scène la fusion des médias en un tout à la concordance troublante. Ou encore, comme le formule le personnage de F, – présenté comme « celui qui tente de trouver un terrain d'entente entre l'introduction du chaos et le statu quo¹²⁴ » –, les personnages de la production de Jesurun, eux, sont constamment « re-modelés, re-transmués afin d'en faire des objets positifs, utiles¹²⁵ ». Bien plus tôt dans sa carrière, Jesurun a eu recours aux aspects éminemment identifiables de la dramaturgie télévisuelle dans *Red House* (1984) et sa « série filmique vivante » *Chang in a Void Moon* (depuis 1982), pour contribuer à provoquer son public et le confronter ainsi à des expériences théâtrales par ailleurs inhospitalières au plan formel. Son adaptation *Faust / How I Rose* (1996) nous donne un autre exemple du jeu constant de l'artiste avec ce qui est aisément reconnu par le spectateur et avec ce qui l'aliène, mêlant ainsi des rengaines accrocheuses tirées de célèbres slogans publicitaires, des bouts de poésie, et des paroles de chansons pop, à des débats aporétiques sur la nature de l'univers sur un plateau composé de toiles surdimensionnées projetant sans cesse des paysages visuels riches et éblouissants (projections dont la fluidité séquentielle contraste qui plus est avec le caractère abrupt du

121. Cité dans Catherine Bush, « Views From the Top: John Jesurun's Cinematic Theater », *Theatre Crafts* 7.19 (1985), pp. 46-49, pp. 70-71, p. 48.

122. Voir également Alice Rayner, « Rude Mechanicals and the Spectres of Marx », *Theatre Journal* 54.4 (2002), pp. 535-554, p. 548.

123. John Jesurun, « Firefall », *Shatterhand Massacre and Other Media Texts*, PAJ Publications, New York, 2009, pp. 165-212, p. 178.

124. *Ibid.*, p. 167.

125. *Ibid.*, p. 194.

dialogue et des passages d'une scène à l'autre). Dans tous les cas, ce sont bien là des exemples d'une inclination écologique à *provoquer* plutôt qu'à *séduire* :

Il y a beaucoup de choses dans mon travail qui dérangent certains. « On ne peut pas tenir pareille conversation, elle est tellement significative et pourtant ne dure que deux secondes ». Mais peu à peu, à mesure que l'on entre dans la dynamique de l'ensemble, *c'est comme si l'on regardait pousser une plante*. Lorsque l'on entend cette conversation et que les acteurs se tiennent là, certes, mais une fois que l'on commence à passer d'une scène à l'autre et que l'on rajoute toutes sortes de mises en lumière, d'angles de vue qui entrent en conflit les uns avec les autres... voilà qui met *encore plus* d'emphase sur les mots. Ce qui introduit des éléments conflictuels et pousse le public à réfléchir aussi à ce qui se passe réellement sur scène¹²⁶.

Le fait même que Jesurun s'interroge sur la partie scénographique en tant que catalyseur d'une pensée métaréflexive le place d'emblée dans la même perspective que celle de Philip Auslander lorsqu'il déclare :

de mon point de vue, l'expérience de l'immédiateté du spectacle vivant ne se limite pas aux interactions entre les performers et le public, mais elle fait aussi référence au sentiment que l'on a d'être toujours relié à d'autres gens, à un sentiment de coprésence temporelle aux autres, connus et inconnus, coprésence que médiatise la technologie¹²⁷.

Il transparait que « la signification » n'est pas le résultat d'un contenu que l'on aurait mis au jour, mais d'un engagement relationnel médiatisé par la technologie et induit par la « coprésence de corps humains ». Après tout, la tension entre la puissance d'affectation de la technologie et la présence physique des acteurs sur scène récupère l'équivalence motrice du public pour générer un sentiment de réflexivité qui n'est autre que *dialectique* au plan écologique¹²⁸.

Selon Gregory Bateson, ladite réflexivité dialectique « *au plan écologique* » jette un pont entre la philosophie fondamentale, la technologie et la présence corporelle par le biais de *l'énergie* exsudée par leur interaction¹²⁹, et dont on fait l'expérience viscérale comme le fruit temporaire¹³⁰ d'une négociation cognitive *incarnée* entre des impulsions et des signaux en conflit. Jesurun lui-même, « choqué » d'apprendre que l'on ait pu décrire son travail comme « interdisciplinaire », a fait pour sa part une déclaration révélatrice à ce propos :

126. Cité dans Martin Rentdorff, « I'll Make Film Without Filming It », *Theater: Ex* 1.2 (1985), p. 8. L'auteur souligne.

127. Philip Auslander, « Liveness: A Historico-Philosophical Perspective », *PAJ* 34.3 (2012), pp. 3-11, p. 6.

128. Voir aussi Mona Sarkis, *Blick, Stimme und (kein) Körper : Der Einsatz elektronischer Medien im Theater und in interaktiven Installationen*, M & P, Stuttgart, 1997, p. 29.

129. Gregory Bateson, *op. cit.*, p. 11.

130. Gabriella Giannachi et Nick Kaye, *op. cit.*, p. 236.

Je ne vois pas vraiment les frontières qui séparent certains [de ces médias] et les autres. Il me paraît naturel qu'ils travaillent de concert. Ils semblent faire partie intégrante les uns des autres. Au plan créatif, ils sont tous interconnectés¹³¹.

Les principes clés de la cognition incarnée postulent que la conscience elle-même est le fruit de l'interface corps-esprit alimentée par nos actions et nos perceptions, mais aussi par la nature, la culture et les *interactions* environnementales. Elle n'est pas le résultat d'une stratégie directive qui partirait d'en haut, où l'esprit dirigerait le corps¹³². Qui plus est, comme l'a récemment démontré N. Katherine Hayles dans son ouvrage *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis* (2012), le type de cognition incarnée activée par les performeurs du « spectacle vivant » dans un cadre intermédial « constitue la base des interactions dynamiques avec les *outils* qu'elle contribue à mettre au jour¹³³ ». Pour Chris Salter, pareil raisonnement confirme effectivement l'affirmation de Jesurun selon laquelle les distinctions sont fondamentalement des leurres fonctionnels, de même que « la tension soi-disant moderne entre le corps *humaniste* et la machine *déshumanisée* qui nous a tant préoccupés [est,] en réalité, une fiction¹³⁴ ». Comme l'a montré, espérons-le, cette brève introduction à l'esthétique « écologique » de Jesurun, l'homme et la machine sont en perpétuel devenir et leur interaction sur la scène d'un théâtre intermédial établit le rôle de la machine comme celui d'une tribune *générative* sur laquelle se joue une nouvelle « écologie de l'esprit ».

Bibliographie

- Auslander, Philip. « Liveness: A Historico-Philosophical Perspective », *PAJ* 34.3 (2012), pp. 3-11.
- , « Liveness, Mediatization, and Intermedial Performance », *Degrés* 101 (2000), pp. e1-e12.
- , *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, 1999.
- Bateson, Gregory. *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, Jason Aronson, Northvale (NJ), 1987.
- Boenisch, Peter M. « Aesthetic Art to Aesthetic Act: Theatre, Media, Intermedial Performance » in *Intermediality in Theatre and Performance*, éd. Freda Chapple et Chiel Katentbelt, Rodopi, Amsterdam, 2006, pp. 103-116.
- Bush, Catherine. « Views From the Top: John Jesurun's Cinematic Theater », *Theatre Crafts* 7.19 (1985), pp. 46-49, pp. 70-71.

131. Cité dans Caridad Svich, *op. cit.*, p. 46.

132. Voir Nagoya Hirose, « An Ecological Approach to Embodiment and Cognition », *Cognitive Systems Research* 3.3 (2002), pp. 289-299.

133. N. Katherine Hayles, *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, University of Chicago Press, Chicago, 2012, p. 87. L'auteur souligne.

134. Chris Salter, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, MIT Press, Cambridge, 2010, p. 276.

- Cerveris, Michael. « Intersection, Crossover and Convergence: Fluidity in Contemporary Arts (A Perspective From the US) » in *Trans-Global Readings: Crossing Theatrical Boundaries*, éd. Caridad Svich, Manchester University Press, Manchester, 2003, pp. 15-25.
- Derrida, Jacques. *De la grammatologie*, Minuit, 1967.
- Ernst, Wolf-Dieter. *Der affective Schauspieler: Die Energetik des postdramatischen Theaters*, Theater der Zeit, 2012.
- Giannachi, Gabriella et Nick Kaye. *Performing Presence: Between the Live and the Simulated*, Manchester University Press, Manchester, 2011.
- Goldberg, RoseLee. « You Are a Camera », *Artforum International*, janvier 1989, pp. 74-76.
- Hayles, N. Katherine. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, University of Chicago Press, 2012.
- Hirose, Nagoya. « An Ecological Approach to Embodiment and Cognition », *Cognitive Systems Research* 3.3 (2002), pp. 289-299.
- Jesurun, John. « Deep Sleep » (1986), *A Media Trilogy: Deep Sleep, White Water, Black Maria*, NoPassport Press, 2009, pp. 9-106.
- . « Firefall » (2009). *Shatterhand Massacree and Other Media Texts*, PAJ Publications, New York, 2009, pp. 165-212.
- Kershaw, Baz. *Theatre Ecology: Environments and Performance Events*, Cambridge University Press, Cambridge, 2007.
- Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatisches Theater*, Verlag der Autoren, Frankfurt am Main, 2001.
- Mapp, Juliette *et. al.* « Writing and Performance », *PAJ* 34.1 (2012), pp. 119-140.
- Marranca, Bonnie. *Ecologies of Theater*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1996.
- Pavis, Patrice. « Theatre and the Media: Specificity and Interference » in *Approaching Theatre*, éd. André Helbo, J. Dines Johansen, Patrice Pavis et Anne Ubersfeld, Indiana University Press, Bloomington, 1991, pp. 21-47.
- Postman, Neil et Charles Weingartner. *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*. Vintage, New York, 1993.
- Rayner, Alice. « Rude Mechanicals and the Spectres of Marx », *Theatre Journal* 54.4 (2002), pp. 535-554.
- Rentdorff, Martin. « I'll Make Film Without Filming It », *Theater: Ex* 1.2 (1985), p. 8.
- Russell, Donn. *Avant-Guardian, 1965-1990: A Theatre Foundation Director's 25 Years Off-Broadway*, Pittsburgh, 1996.
- Salter, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, MIT Press, Cambridge, 2010.
- Sarkis, Mona. *Blick, Stimme und (k)ein Körper: Der Einsatz elektronischer Medien im Theater und in interaktiven Installationen*, M & P, Stuttgart, 1997.
- Shore, Bradd. *Culture in Mind: Cognition, Culture, and the Problem of Meaning*, Oxford University Press, Oxford, 1996.

Svich, Caridad. « A Natural Force: John Jesurun in Conversation with Caridad Svich » in *Trans-Global Readings: Crossing Theatrical Boundaries*, éd. Caridad Svich, Manchester University Press, Manchester, 2003, pp. 42-46.

Walkenhorst, Birgit. *Intermedialität und Wahrnehmung: Untersuchungen zur Regiearbeit von John Jesurun und Robert Lepage*, Tectum, Marburg, 2005.

LE JEU DE L'ACTEUR ET LE DISPOSITIF TECHNOLOGIQUE : VERS DES TECHNIQUES HYBRIDES ?

*Izabella Pluta,
Université Lumière Lyon 2*

Quelques constats historiques

La spécificité du jeu de l'acteur dans un spectacle à composante technologique s'impose de plus en plus aux comédiens et metteurs en scène, mais également aux pédagogues des conservatoires et même aux critiques de théâtre. La question touche principalement les outils adaptés à cet environnement scénique hybride, tant sur le plan de l'élaboration de l'expression scénique, de la sensibilisation et de la formation éventuelle des apprentis comédiens, que de l'exercice analytique du spectacle. En effet, la scène incrustée d'écrans de projection, peuplée de robots, présente aujourd'hui une hétérogénéité particulièrement riche. Elle accueille les multiples arts et pratiques médiatiques comme le cinéma, l'art vidéo, la performance, l'art numérique, le *VJ-ing*, par exemple, en se transformant en un « hypermédium » de plusieurs arts et technologies, tel que le définit Chiel Kattenbelt¹³⁵.

Qu'est-ce que devient l'acteur face au dispositif technologique ? Ou plutôt, qu'est-ce qu'il reste du comédien de théâtre tel qu'il a été formé jusqu'à présent dans les écoles de théâtre et conservatoires ? En effet, l'intermédialité du spectacle vivant à laquelle est confronté l'interprète provoque une situation où ce dernier revisite d'autres figures et postures artistiques (actorielle, actante, performative, bricoleuse). Il le fait d'une manière

135. Chiel Kattenbelt, « Theatre as the Art of the Performer and the Stage of Interminality » in *Intermediality in Theatre and Performance*, dir. Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, Rodopi, Amsterdam, 2006, pp. 29-41.

consciente ou tout à fait instinctive, en étant épaulé par le metteur en scène et l'équipe de création, dont les ingénieurs du plateau, de l'informatique et de la robotique font de plus en plus partie.

Nous nous proposons, dans ce texte, de constituer un état des lieux de la question du jeu de l'acteur, plus spécifiquement face à l'écran, et par rapport au dispositif, plus largement, en élaborant une topographie d'éléments choisis qui peut donner des astuces de jeu en fonction du dispositif technologique. Nous souhaitons également poser des questions sur les diverses directions possibles de l'évolution de cette éventuelle interprétation spécifique qui émerge en grande partie à travers des pratiques scéniques et des approches singulières des metteurs en scène, ainsi que des ateliers de plus en plus réguliers et systématisés.

Il est important de rappeler que la question du jeu de l'acteur dans un spectacle à composante technologique et de la formation du comédien est longtemps restée à l'abandon du point de vue de la réflexion théorique et, encore plus, sur le plan de l'organisation d'exercices concrets. Autrement dit, pendant plusieurs années, il n'y a pas eu d'ouvrage spécifique consacré uniquement à l'acteur sur une scène intégrant des écrans et des caméras. Nous pouvons souligner le travail de mémoire *L'Acteur face aux technologies* de Christine Zeppenfeld, datant de 1999, et l'apparition des premières formations à l'Académie de Théâtre de Maastricht dans le cadre du projet *New Theatricality*, au début des années 2000¹³⁶. En 2008, nous avons eu l'occasion d'intervenir dans le cadre du débat intitulé « Acteur et nouveaux médias », aux côtés d'Andy Lavender, Henk Havens, Didier Abadie et Peter Missotten, une table ronde organisée au Centre National des Écritures du Spectacle de la Chartreuse¹³⁷. Dans ce même cadre, le public a pu voir un documentaire sur l'atelier de Jean-François Peyret, intitulé « Acteur augmenté », organisé et tourné à l'École régionale d'acteurs de Cannes. En 2011, est paru l'ouvrage *L'Acteur et l'intermédialité*, issu de notre recherche doctorale qui analysait l'interprète et son rapport au dispositif technologique et à l'image dans la perspective intermédiaire¹³⁸. Depuis les années 1990, qui marquent une intégration des écrans dans le spectacle vivant, il a fallu plus d'une décennie pour un débat public dédié à ces questions, notamment en France, dont les journées d'étude intitulées « L'acteur face aux écrans : entre tradition et mutation » (Prise 1) en 2014 et le colloque « Corps en scène : l'acteur face aux écrans » (Prise 2) en 2015 en sont les matérialisations¹³⁹.

136. Christine Zeppenfeld, *L'acteur face aux technologies*, Mémoire présenté pour le DEA Arts du Spectacle, dir. Béatrice Picon-Vallin et Joseph Danan, Institut d'Études Théâtrales, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3, 1998. Nous revenons un peu plus loin sur la formation à l'Académie de Théâtre de Maastricht.

137. Il s'agit du festival *Rencontres d'été* de la Chartreuse, du 3 au 27 juillet 2008.

138. Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 2011.

139. Pour en savoir plus au sujet de ces débats : <http://acteurecrans.com>.

Il convient de citer ici quelques ouvrages collectifs qui soulèvent, entre autres, la question du jeu face aux écrans et en lien avec la technologie : Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender et Robin Nelson (dir.), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010, coll. Media Matters ; Renée Bourassa et Louise Poissant (dir.), *Personnage virtuel et corps performatif*, Presses de l'Université de Québec, Québec, 2013 ; Renée Bourassa et Louise Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Presses de l'Université du Québec, Québec, 2013 ; ainsi que le livre en préparation de Robert Faguy et Ludovic Fouquet sur les ateliers vidéoscéniques.

La réflexion tardive sur le comédien dans l'environnement technologique de la scène s'avère quasiment paradoxale, car c'est l'interprète et sa présence qui sont le fondement du spectacle vivant dans l'optique des paradigmes théâtraux tels que les veulent les études théâtrales, et ce sont ces deux éléments qui sont immédiatement interrogés lorsque le spectacle intègre des projections et des captations en temps réel et différé. Nous pouvons également constater que cette approche de l'acteur, son jeu et sa formation, possède encore une autre historicité que celle rappelée précédemment, et qui témoigne de l'évolution de ces trois éléments sur deux plans : le premier concerne le regard porté sur la figure de l'acteur elle-même et le deuxième sur l'évolution de son jeu en fonction de l'intégration de l'objet technologique et des spécificités qu'il apporte.

En ce qui concerne la réflexion sur la figure de l'acteur, nous pouvons constater qu'elle a longtemps été analysée du point de vue de sa corporalité. Le corps vivant, qui s'est heurté aux dispositifs technologiques en soulevant la question du basculement du spectacle vivant vers la performance, et le rapprochement de l'acteur au performeur apparaissent dans les travaux de Marcellí Antúnez Roca, qui se réfèrent à Stelarc, par exemple. La question du jeu, notamment de la partition du jeu, émerge dans un deuxième temps et interroge le travail minutieux de l'acteur sur son rôle et dans l'ensemble de la mise en scène¹⁴⁰. Effectivement, ces deux dominantes s'imposent à nos yeux : d'une part le corps et son expression, qui interrogent des travaux au croisement du spectacle vivant, de la performance et de l'installation, et qui explorent l'interface homme-machine ; et d'autre part, le jeu du comédien, en interaction avec l'image projetée, qui convoque les nuances de la construction du rôle au sens théâtral.

Pour repenser le jeu de l'acteur dans un spectacle à composante technologique

Josette Féral fait deux réflexions intéressantes dans son introduction à l'ouvrage *Pratiques performatives. Body Remix* (2012) sur lesquelles il nous semble important de revenir. Dans sa première remarque, elle constate que le théâtre et les nouvelles technologies ne sont plus un simple assemblage de disciplines et de technologie, mais que cette alliance se dirige vers une complexité beaucoup plus profonde, voire vers « des spectacles d'un genre nouveau » qui exigent une réflexion sur les outils d'analyse¹⁴¹. Il nous semble fondamental de porter ce regard sur le spectacle à composante technologique, quelle que soit cette dernière, exhibée sur le plateau ou intégrée dans la régie. Il est important d'ajouter que le phénomène en question est en permanente et rapide évolution, parallèlement au développement de la technologie numérique. Par rapport à cette spécificité,

140. Au sujet de la partition du jeu, voir : Patrice Pavis, *L'analyse des spectacles*, Nathan Université, Paris, 1996.

141. Josette Féral, « Avant-propos » in Josette Féral (dir.), *Pratiques performatives. Body Remix*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2012, pp. 7-10.

nous soutenons également l'hypothèse que le spectacle s'inspire non seulement des médias numériques mais adopte également certaines de leurs caractéristiques, et cela par l'action de l'analogie, du déplacement et de l'appropriation¹⁴². Féral constate également que la technologie contribue d'une manière considérable non seulement à « l'évolution des langages scéniques actuels », mais qu'elle provoque aussi la constitution de nouveaux paradigmes¹⁴³. C'est une constatation importante, car, à notre avis, il agit d'un processus à deux voies : d'une part, en effet, une constitution de paradigmes tout à fait nouveaux, mais d'autre part une formation de paradigmes de nature hybride, qui mutent et se définissent au croisement du théâtre et des sciences, notamment de l'informatique, de la robotique. Ces derniers émergent du processus de création à la fois artistique et scénique, ainsi que de la recherche menée dans des laboratoires et faisant partie de ce même projet artistique. Citons seulement quelques notions qui relèvent de ce processus comme, par exemple :

1. Le spectacle numérique, l'acteur « cyborgisé » (conjonction de deux termes venant de domaines différents) ;
2. Le dispositif technologique (le dispositif en tant que notion cinématographique s'inscrit dans l'idée de la scénographie mais d'une manière élargie) ;
3. Le test (terme technique qui dans le contexte scénique correspond à la notion d'essai, d'expérimentation) ;
4. Le patch, le logiciel, le codage, le capteur, l'exosquelette, etc. (notions venant directement de l'informatique et de la robotique, assimilées par l'univers scénique, notamment la régie).

Il nous semble important de parler de l'acteur dans son rapport avec le dispositif technologique, lequel comprend : d'une part, divers médias connectés via un support hypermédial qui est, par exemple, un ordinateur ; et d'autre part, l'objet technologique, c'est-à-dire un média singulier, comme un écran, une caméra, un objet robotique, un logiciel, etc. L'enjeu fondamental se constitue d'abord entre le dispositif qui fonde un environnement et l'interprète ; et ensuite plus spécifiquement, entre l'acteur et cet objet technologique qu'il manipule ou avec lequel il interagit.

Quatre constats au sujet de ce rapport s'imposent :

- l'acteur est confronté au processus de la médiatisation (l'intégration d'un média technologique dans un spectacle vivant et son interaction avec les composantes scéniques), ce qui fait émerger de nouvelles fonctions de l'interprète et des rôles d'ordre hybride ;
- un objet technologique introduit une logique différente et provoque de nouvelles situations scéniques pour l'acteur en influençant son travail d'interprétation et son expression ;

142. Sur le passage de l'objet technologique dans le contexte scénique, voir : Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité*, op. cit., pp. 331-342.

143. Josette Féral, « Avant-propos », op. cit.

- un objet technologique s'inscrit dans la partition du rôle de l'acteur et cela de manière très diversifiée, souvent inattendue et inhabituelle pour une représentation théâtrale. Il acquiert alors une fonction, soit dynamique, soit statique, sur le plan scénique et dramaturgique. Il est un élément scénographique, aussi bien qu'un accessoire scénique, et en arrive à devenir un partenaire de l'acteur, en synergie avec ce dernier, ou encore en acteur autonome ;

- un objet technologique qui est sur scène face à l'acteur et au public se trouve dans des conditions et un environnement nouveaux ; il acquiert un statut scénique et, par conséquent, peut être défini du point de vue théâtral¹⁴⁴.

Effectivement, cette situation scénique et médiale fait émerger de nouvelles configurations acteur-dispositif et redéfinit les configurations habituelles, dites traditionnelles. Nous pouvons alors distinguer facilement aujourd'hui plusieurs configurations spatiales de l'acteur avec l'écran : devant l'écran, derrière, dans, à côté, en face... Il prête également son corps à une projection d'images. Tous ces cas de figure sont illustrés dans le travail de Lepage¹⁴⁵. La relation de l'acteur avec l'image projetée constituait il y a quelques années encore une situation limite pour le spectacle vivant et remettait en cause la présence de l'interprète. Actuellement, elle devient une pratique fréquente et quasiment indissociable de la mise en scène contemporaine. En revanche, cette question de la présence face à l'image cède aujourd'hui la place à l'interrogation du robot comme acteur autonome dans un spectacle vivant, ce dont témoigne le travail d'Oriza Hirata. Nous pouvons, par conséquent, nous demander si le théâtre nommé « robotique » ne deviendrait pas finalement un théâtre tout court, témoignant de l'élargissement de l'art du théâtre accompagné par une constitution des paradigmes nouveaux et hybrides.

Sur l'avant-méthode. Astuces et exercices spécifiques pour le jeu de l'acteur en rapport avec le dispositif technologique

Nous pouvons définir aujourd'hui quelques points cruciaux qui sont soulevés par plusieurs metteurs en scène et comédiens, et qui s'imposent comme fondamentaux lorsque l'acteur joue avec l'image sur la scène, à la fois du point de vue de l'espace scénique et du mouvement de l'acteur sur le plateau. Ces points cruciaux sont¹⁴⁶ :

144. Nous suivons ici la pensée de Marshall McLuhan sur l'influence réciproque du média sur l'homme et de l'homme sur le média (l'idée du prolongement technologique de l'homme), ainsi que d'un média sur l'autre média, voir : Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, trad. de l'anglais par Jean Paré, Seuil, Paris, 1968.

145. Citons seulement les exemples suivants : *Elseneur* (1995) et *La Géométrie des miracles* (1998) avec l'acteur devant, à côté et derrière l'écran ; *Le Projet Andersen* (2005) dans lequel l'acteur se tient à l'intérieur de l'écran concave ou encore la projection des images sur le corps de l'acteur dans *Lipsynch* (2007).

146. Rappelons les travaux des cinéastes russes dans les années 1920 consacrés à l'étude du jeu de l'acteur devant la caméra, notamment de Lev Koulechov et de son disciple Vsévolod Poudovkine, voir : Poudovkine, Vsévolod. « Le travail

1. Qu'il est indispensable de prendre en considération la compatibilité de l'expression de l'acteur avec l'image projetée en premier lieu au niveau spatial (visuellement compatible et ajustée, le corps de l'acteur, son regard, sa voix) et ensuite dramaturgique (danger de la redondance, création d'une proposition dramaturgique superflue) ;

2. Que l'acteur a souvent recours à l'approche de mime qui permet d'ajuster ses mouvements avec l'image projetée, par exemple, d'imiter un effet cinématographique par son corps, ce que nous pouvons observer chez Lepage (*Les aiguilles et l'opium*, 1991 ; *Les sept branches de la rivière Ota*, 1994), ou encore d'imiter le rembobinage, ou l'accélération de la pellicule (*Hamlet*, 2007, 2012) du Wooster Group) ;

3. La question de la distanciation brechtienne, qui, selon certains metteurs en scène, est renforcée par l'image. Jean-Marie Serreau en parle déjà en 1960 à propos de son propre spectacle *Biedermann et les Incendiaires* (1960). Andy Lavender y revient, à son tour, dans le cadre de sa mise en scène de *La Tempête* (2009) et l'évoque par rapport à la captation de l'image par le dispositif Kinect¹⁴⁷.

L'image oblige l'acteur à faire attention à l'accumulation des effets visuels et sonores, à chercher un équilibre, à trouver sa place devant la force de l'image, ce que Béatrice Picon-Vallin soulignait déjà dans l'introduction des *Écrans sur la scène* en 1998 et ce qu'aujourd'hui nous pouvons étudier également du point de vue du rapprochement de l'acteur à la performativité¹⁴⁸. Parler en 2015 du rapport de l'acteur avec l'écran signifie à notre avis aborder une relation très complexe avec de multiples objets technologiques produisant le visuel et le sonore¹⁴⁹ et explorant également le mouvement de la machine (robot, construction mécanique), sans oublier les possibilités données par la téléprésence et l'interaction type « 2.0 » via le Web. Il est important de dire que l'acteur entre non seulement sur la voie de l'expérimentation mais, également, du *test*, dans le sens scientifique du terme, puisqu'il est en situation d'essai et d'examen avec plusieurs objets : logiciels conçus pour l'usage industriel d'une part, ou prototypes, de nature matricielle, à peine sortis du laboratoire technologique.

Il serait encore prématuré de parler d'une approche régulière dans les nouvelles technologies pour le jeu de l'acteur, mais on peut déjà observer différentes tentatives d'exercer cette spécificité, et ceci dans trois cadres spécifiques : à travers l'approche singulière d'un metteur en scène, dans le contexte de la recherche artistique, et à travers des laboratoires et studios créés à cet effet.

de l'acteur de cinéma et le système de Stanislavsky », *Recherches soviétiques (Cinéma)*, n° 3, avril 1956, pp. 37-80 ; également Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité*, op. cit., pp. 30-34.

147. Voir : Odette Aslan, *L'acteur au XX^e siècle. Éthique et technique*, L'Entretemps, Montpellier, 2005, p. 282.

148. Béatrice Picon-Vallin (dir.), *Les Écrans sur la scène*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1998.

149. L'analyse de l'effet sonore dans ce champ est certainement encouragée par des études récentes sur l'histoire sonore du théâtre menée par l'équipe de Marie-Madeleine Mervant-Roux, voir : le projet ANR « Écrire l'histoire de l'oral (ECHO) », <http://www.agence-nationale-recherche.fr/?Projet=ANR-13-CULT-0004>.

Le travail original du metteur en scène comme contexte favorable à l'émergence de nouveaux exercices et notions liés au travail avec le dispositif

Nous pouvons constater, aujourd'hui, qu'un bon nombre des solutions réelles du travail avec le dispositif vient de travaux concrets de metteurs en scène, qui étaient d'abord des notions de travail précisées sur le moment et dans le feu de l'action. Nous pouvons ainsi qualifier leur émergence d'« immanente », sans support théorique préalable, définie dans le cadre des répétitions et du travail d'équipe. La pratique du metteur en scène et, dans beaucoup de cas, le contexte expérimental de son projet de création sont donc d'une importance à ne pas négliger. Le travail de Robert Lepage est ici encore une fois emblématique, notamment son rapprochement avec les techniques cinématographiques, ce qu'évoque à plusieurs reprises Ludovic Fouquet dans son étude théorique de ce théâtre. Nous pensons plus précisément à la notion de « l'acteur scénique » et de « l'acteur écranique », ces deux perspectives que l'interprète est susceptible d'adopter en jouant dans un spectacle à composante technologique¹⁵⁰. Le jeu cinématographique est employé par Lepage sur le plateau, ainsi qu'il le confirme pour *Projet Andersen* (2005), par exemple¹⁵¹. Ce metteur en scène introduit de multiples effets cinématographiques (le travelling, le ralenti, l'arrêt sur l'image, la perspective en plongée, le cadrage) qui impliquent principalement l'image mais également l'acteur, et cela du point de vue de la position du corps dans l'espace (l'acteur se sert de l'acrobatie, du mime) ou de l'interprétation de son / ses personnage(s) (interaction avec l'image comme partenaire du jeu), puisque, dans beaucoup de spectacles, c'est le corps lui-même qui produit l'effet cinématographique. Lepage, en transférant la technique du jeu cinématographique dans le contexte du spectacle technologique, est conscient des différences entre les deux approches et s'approprie la technique empruntée.

Une autre notion qui apparaît relativement souvent dans le travail des metteurs en scène est « l'augmentation » et « l'élargissement » de l'interprète, à l'instar des expressions « corps augmenté » et « réalité augmentée » venant des arts médiatiques et des théories des médias. Jean-François Peyret travaille directement sur « l'acteur augmenté » dans le cadre de son atelier, d'abord à l'ERAC, mentionné précédemment, où l'idée de l'augmentation est reprise du concept macluhanien du « prolongement technologique de l'homme ». Le metteur en scène « augmente » le comédien à travers trois stratégies : l'effet que peut déclencher ce dernier en manipulant un objet technologique, le travail sur un livre augmenté et les effets sur la voix de l'acteur. L'objectif de l'atelier est une expérimentation stimulant l'acteur à repenser et réinventer son jeu. Peyret pousse cette recherche encore plus loin dans son spectacle *Re-Walden* (2013). En dirigeant la jeune comédienne Clara Chabalière, qui a

150. Ludovic Fouquet, « Clins d'œil cinématographiques dans le théâtre de Robert Lepage », *Jeu*, n° 88, 1998, pp. 131-139 ; Ludovic Fouquet, *Robert Lepage, l'horizon en images*, L'instant même, Québec, 2005 (le livre sera également publié en version anglaise).

151. Izabella Pluta, « Entretien avec Robert Lepage » in *L'acteur et l'intermédialité*, dir. Izabella Pluta, *op. cit.*, pp. 360-368.

acquis une forte expérience technologique avec *Cassandra*, son propre projet de recherche en Master, Peyret soulève plusieurs questions sur le jeu par rapport au dispositif technologique, qui est pour lui principalement un dispositif de l'écriture, et dans lequel « l'acteur augmenté est d'abord un acteur dissocié¹⁵² ».

L'idée de « l'extension » de l'interprète est également présente dans les démarches de Cyril Teste et du groupe MxM. Le metteur en scène demande à l'acteur de « se décentrer », de « s'extraire » et de « devenir incomplet », car il n'est plus le centre de la représentation¹⁵³. Teste souligne que l'acteur est censé comprendre qu'il « est augmenté par quelque chose », principalement par le dispositif technologique qu'il doit apprivoiser et dont il doit assimiler le fonctionnement. Le comédien fait ici partie de la *performance filmique*, qui est un format artistique clairement défini par le groupe MxM, et à laquelle Cyril Teste forme également d'autres comédiens.

Krystian Lupa, à son tour, s'approprie l'exercice qu'il nomme « *screen test* », qui vient directement du travail d'Andy Warhol et qu'il intègre dans son spectacle *Factory 2* (2008). Lupa l'adapte d'abord dans l'histoire, qui parle de la Fabrique warholienne. Ensuite, il redéfinit progressivement cet exercice à sa manière, le lie à son travail du monologue intérieur et désormais convoque cet exercice quasiment constamment dans son travail scénique (*Persona. Marilyn* (2012), *Salle d'attente* (2011), *Perturbation* (2013), par exemple)¹⁵⁴.

La perspective prometteuse de la recherche artistique

Le travail de création dans le cadre de ce qui est nommé « recherche artistique » propose des circonstances intéressantes et stimulantes pour expérimenter de nouvelles solutions du jeu de l'acteur dans un environnement technologique. Sans entrer dans les détails et différences entre la recherche-crédation, la *Practice-as-Research* ou la *Practice-led Research*, nous souhaitons évoquer que ce cadre est à la fois institutionnalisé (cadre obligatoire de plusieurs écoles de théâtre) et qu'il possède une forte dimension de recherche et d'expérimentation, fondée sur des protocoles, des hypothèses de travail, des résultats et des livrables¹⁵⁵. Autrement dit, l'expérimentation, tout en prenant des cheminements spontanés et imprévus, est finalement

152. Voir sa conférence aux journées d'études « L'acteur face aux écrans : entre tradition et mutation » (Prise 1) intitulée « Comédien augmenté ou dissocié », <http://acteurscrans.com/programme-2014/>.

153. Margot Dacheux, « Révéler le temps, saisir le présent. Entretien avec Cyril Teste » in *Scène numérique et expérimentation : manifestes, textes programmatiques, carnets de bord, entretiens*, dir. Izabella Pluta, en cours de publication.

154. Voir mon intervention aux journées d'études « L'acteur face aux écrans : entre tradition et mutation » (Prise 1) intitulée « Individuation intermédiaire et monologue intérieur », <http://acteurscrans.com/programme-2014/>. Au sujet des notions utilisées par Elizabeth LeCompte, voir : Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité*, op. cit., pp. 95-108 et pp. 231-241.

155. Les projets de la recherche-crédation utilisent la notion de livrable venant directement de l'anglais *deliverable* (et également *outcomes*). Voir à ce sujet : Robin Nelson (dir.), *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2013.

figée par une documentation solide, qui peut servir de support de recherche important sur la question méthodologique liée à la question du jeu renouvelé de l'acteur.

Il est important de souligner que l'aspect technologique trouve une place très importante dans le champ de la recherche artistique et, en France, Jean-Paul Fourmentraux affirme qu'elle serait même une direction dominante¹⁵⁶. Le cadre de la recherche artistique donne alors l'opportunité de proposer une hypothèse pour un jeu adapté au dispositif et d'expérimenter ce jeu avec des objets technologiques différents, sans forcément arriver à une expression nouvelle aboutie et régularisée. La recherche artistique, en privilégiant l'aspect processuel du travail, propose un cadre particulièrement bénéfique pour l'acteur et sa recherche, en ne lui imposant pas le délai de la première, ni un personnage scénique solidement construit, ce qui constitue le parcours typique dans le théâtre institutionnel. La recherche artistique se gère sur le principe du projet de recherche, qui possède plusieurs finalités en constante évolution pouvant être montrées à différents moments du processus.

Andy Lavender dans le cadre de son projet *Practice-as-Research* consacré à *La Tempête*, dont il est le metteur en scène, souligne l'importance de l'adaptation de l'outil technologique au jeu de l'acteur. Elle s'effectue à la fois dans les phases de recherche (*workshops*) et sur le plateau durant le processus de création d'un spectacle auquel elles donnent lieu, les deux milieux étant évolutifs. Entre 2009 et 2012, ce projet engendre deux étapes importantes : un atelier de mise en scène à Gdansk et un atelier R & D à l'Université de Surrey. Ce travail aboutit à l'élaboration de deux versions de *La Tempête*. Le metteur en scène expérimente avec son équipe trois outils technologiques différents et arrive à formuler les constats de leur utilisation dans un contexte scénique précis. Il s'agit du dispositif Kinect, de la caméra de surveillance IP 360° et de la caméra *surround*¹⁵⁷. À travers cette pièce shakespearienne, l'équipe souhaitait explorer plusieurs questions liées à la problématique de la technologie : d'un point de vue plus général, interroger l'acte de la caméra-surveillance dans la société contemporaine, et plus particulièrement le jeu de l'acteur en lien et en interaction avec trois outils concrets intégrés dans ce projet. La question, au départ du projet, a été formulée ainsi : « Comment les acteurs ajustent leur jeu afin d'être efficaces à la fois à l'écran – ils sont souvent filmés en plan très rapproché et souvent de manière oblique – et dans le théâtre devant le public ? ».

Andy Lavender, dans l'analyse des différentes étapes de ce projet de recherche, met en avant les questions qui s'imposent et les résultats qui découlent des répétitions et des phases de la recherche. Les questions concernent le jeu des acteurs en lien avec le dispositif et les possibilités

156. Jean-Paul Fourmentraux, *Artistes de laboratoire. Recherche et création à l'ère numérique*, Hermann, Paris, 2011.

157. Le Kinect est un appareil de reconnaissance du mouvement qui peut être branché à la console de jeu vidéo Xbox. La caméra IP 360° possède un objectif œil-de-poisson (*fisheye*) qui permet d'avoir une vision panoramique de l'image filmée. La caméra *surround* fondée sur le système de caméra permettant une vision à trois cent soixante degrés, principalement développée par l'industrie automobile, donne également une vision panoramique.

données par trois objets technologiques concrets, ainsi que les découvertes faites par l'équipe en les appliquant dans le spectacle et en les explorant durant les répétitions. Le Kinect possède un fort aspect brechtien et demande une attention particulière à son propre champ de vision limité (délimitation de la zone du mouvement de l'acteur pour pouvoir être capté par le dispositif). Il produit ainsi un effet visuel de disparition de la figure humaine lorsque l'acteur s'éloigne trop, ce que l'équipe intègre comme effet dans le spectacle (traitement du personnage d'Ariel, par exemple). Cette recherche autour de l'application d'un outil numérique dans le spectacle vivant est liée également à un autre objectif du projet : la tentative de faire correspondre les thèmes essentiels de la pièce de Shakespeare à des expressions culturelles contemporaines. Lavender mentionne le « jeu social », qui apparaît à travers la manipulation de l'objet technologique, et dont le but est de faire « figurer les processus sociaux » de notre « culture numérique » actuelle¹⁵⁸.



Natalie De Luna, dans le rôle d'Ariel, joue pour le Kinect, programme de l'enregistrement vidéo : ©Andy Lavender.

Le jeu de l'acteur interrogé dans des studios et laboratoires dédiés aux nouvelles technologies

Les projets de la recherche artistique se réalisent dans des structures variées : établissements privés (au sein de laboratoires industriels, par exemple), théâtres, studios et laboratoires de l'enseignement supérieur. Nous souhaitons nous arrêter ici sur ces derniers, qui nous semblent être des espaces particulièrement féconds pour l'expérimentation des nouveaux exercices du jeu de l'acteur en lien avec un dispositif.

Aujourd'hui, nous pouvons citer plusieurs studios et laboratoires dédiés à l'application des nouvelles technologies au théâtre : le Laboratoire des nouvelles technologies de l'image, du son et de la scène (LANTISS) créé en 2004 à l'Université Laval à Québec, le Technolab de l'Académie de Théâtre de Maastricht (MTA) créé en 2003, le Sinlab de la Manufacture-Haute école de théâtre de Suisse romande créé en 2010. Ces structures sont plus ou moins souples dans leur fonctionnement et leur équipement. Le LANTISS, par exemple, accueille à la fois des artistes, des étudiants et des chercheurs-créeurs, et propose quatre studios et de l'équipement mobile, ce dernier étant régulièrement mis à

158. Andy Lavender, « Capturer *La Tempête* ? La pratique comme recherche (Practice-as-Research) pour une dramaturgie shakespearienne et des spectacles de théâtre multimédia », *Ligeia*, n°137-140, janvier-juin 2015, pp. 184-194.



Atelier dans le Technolab de l'Académie de Théâtre de Maastricht, 2010. Photographie : ©Henk Havens / Toneelacademie Maastricht (Academy of Performing Arts Maastricht).

jour¹⁵⁹. Le travail sur le jeu de l'acteur y occupe une place importante, même s'il n'est pas toujours lié directement à un projet ou à un programme spécifique et s'il se fait souvent implicitement.

La MTA s'inscrit dans ce courant de réflexion et propose une vision innovante de la formation qui prend en considération l'expansion des nouvelles technologies au théâtre. Après avoir répondu aux directives de Bologne, l'école initie en 2003 un projet intitulé *New Theatricality*, projet qui, à part les enseignants de l'école, intègre deux nouveaux collaborateurs importants : le metteur en scène et réalisateur Peter Missotten, et Chiel Kattenbelt, chercheur éminent et précurseur des études sur l'intermédialité¹⁶⁰. De cette manière, l'école vise clairement le décloisonnement des disciplines, l'ouverture aux nouvelles technologies et le rapprochement entre théâtralité et performativité. Elle introduit également quatre projets de nature intermédiaires, répartis sur les deux premières années de formation. Il s'agit de « Shakespeare Project », « Theatrical Column », « Making Television » et « Technolab ». Ce dernier est dédié aux nouvelles technologies et propose un espace équipé d'ordinateurs (avec des programmes spécifiques comme Isadora), de projecteurs et caméras, ainsi que d'un dispositif de production. Une adaptation spontanée et intuitive à un environnement technologique semble être ici privilégiée, puisque les étudiants travaillent en petits groupes, avec des tuteurs, et expérimentent des tâches variées comme la direction d'acteur, le jeu, le traitement de l'image, le tournage ou la manipulation de la caméra. Le travail avec le dramaturge Henk Havens, en 2007 par exemple, était consacré aux écrans et aux différents rapports que l'acteur entretient avec ce dispositif.

Ce type d'approche, qui met en pratique artistique non seulement l'interaction avec le dispositif dans un but expressif mais également de savoir-faire, rend poreuses les frontières entre les différentes spécialisations proposées dans les écoles de théâtre. Un espace tel que le

159. Pour plus d'informations sur le LANTISS, voir : Robert Faguy, « Le LANTISS, une infrastructure technologique au cœur d'une démarche active en recherche-création dans le domaine des arts scéniques », *Ligeia*, op. cit., pp. 108-115.

160. Henk Havens, « The Intermedial Performer Prepares » in *Mapping Intermediality in Performance*, Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender et Robin Nelson (dir.), op. cit., pp. 230-237.

Technolab provoque l'interférence de compétences diverses : le metteur en scène se trouve à la régie, l'ingénieur vidéo donne des conseils à l'acteur, et ce dernier ajuste l'image projetée. Ce type de travail convoque également l'idée du collectif et le situe dans un nouveau contexte : celui de la technologie et de l'informatique. L'acteur élargit sa fonction première et devient l'opérateur des actions.

Il est également important de citer, dans ce contexte, des plateformes de recherche qui reprennent l'idée du laboratoire, sans forcément y associer un lieu physique, et qui constituent des espaces privilégiés pour explorer les questions du jeu de l'acteur.



Nous pensons plus précisément aux Sondes du Centre National des Écritures du Spectacle, organisée entre 2007 et 2012 à la Chartreuse. Cette initiative novatrice, qui n'existe malheureusement plus, se produisait sur le plateau du Tinel. Elle n'est jamais devenue un laboratoire scientifique, au sens propre du terme, mais en reprenait les principes comme, entre autres, l'espace clos, les étapes de la recherche et la valorisation avec la participation du public. La Sonde de mars 2011 s'avère exemplaire en la matière, puisqu'elle proposait une recherche dédiée à la question « L'acteur est-il un nouveau média ? », avec la participation des étudiants de la Manufacture et de deux metteurs en scène, Hauke Lanz et Christophe Cotteret¹⁶¹.

Connexions, atelier mené par Hauke Lanz avec les étudiants de la Manufacture dans le cadre de la Sonde « Acteur est-il un nouveau média ? », mars 2011. Photographie : Alex Nollet.

Pour un acteur polyvalent

L'acteur, dans le contexte de la recherche artistique, ainsi que dans le cadre du travail défini comme laboratoire, est particulièrement exposé à la performativité qui s'entremêle non seulement avec ses exercices liés à son rôle, mais également avec son activité à l'extérieur du plateau, toujours dans le cadre du même projet. Par cette dernière, nous comprenons les préparatifs, l'apprentissage du fonctionnement d'un objet

161. Au sujet de cette Sonde, voir : Izabella Pluta, « L'intermédialité et le processus créatif. L'artiste de la scène entre création et recherche » in 11ème congrès des études en intermédialité, dir. Isabel Rio Novo et Célia Vieira, 6-7 octobre 2011, Actes du colloque, *Intermedia Review. An Online Peer-Reviewed Publication on Art, Culture and Media*, avril 2013, <http://intermediareview.com/images/revistas/edicao2/Atas_III_art1.pdf>. Au sujet des Sondes comme lieu d'expérimentation et de recherche-crédation, voir : Julie Sermon, « Les 'Sondés' du Centre National des Écritures du Spectacle (2007-2012) : boîte de pétri pour la recherche-crédation? », *Ligeia, op. cit.*, pp. 116-127. L'idée de la Sonde est reprise dans une autre plateforme de recherche et création nommée APEM organisée par Valérie Cordy.

technologique (porter un capteur, par exemple) et la mise en place du dispositif. Dans le cadre d'une recherche artistique, ces moments sont également importants et ne passent pas inaperçus, car, même s'ils ne font pas directement partie du jeu, ils constituent des actes et des gestes performatifs indissociables de l'ensemble du processus de recherche. Rappelons également la définition de la *Digital Performance* proposée par Steve Dixon, qui met en évidence la performativité en précisant qu'un spectacle numérique est le résultat des confluences entre la matérialité et la conscience performative. Il s'agit là, enfin, d'une voie importante de rapprochement entre la théâtralité et la performativité, de moins en moins vues dans une perspective séparée. L'acteur trouverait de cette manière une nouvelle qualité puisant tant dans la théâtralité que dans la performativité, désormais complémentaires¹⁶².

Le dispositif technologique interroge profondément la condition de l'acteur contemporain et cela du point de vue de son jeu et de son statut scénique, mais également de sa formation initiale et continue. Formé en tant que comédien, il développe, au cours de ses rencontres avec le dispositif technologique, d'autres compétences : il est performeur, chercheur, bricoleur, manipulateur du dispositif ; il collabore avec les ingénieurs et les techniciens dont il s'approprie et perfectionne certaines tâches. Il est également amené à donner l'empreinte de son visage et la captation de ses mouvements à un acteur virtuel pour lequel il devient une matrice, et peut-être, un jour, à stocker ses données faciales et corporelles dans une banque de données. Tous ces aspects nous incitent à formuler une conclusion, à savoir que le rapport de l'acteur avec le dispositif technologique situe l'interprète dans un contexte différent, peut-être plus difficile et exigeant que ce qu'il imagine rencontrer sur le plateau, mais moins étrange que ce qu'il affronte dans la quête quotidienne pour son projet personnel de création¹⁶³. Ce nouveau défi met fortement en jeu la polyvalence de l'interprète et élargit sa propre vision du processus de création et de l'œuvre scénique. L'interprète est poussé à veiller à d'autres éléments et situations de la mise en scène¹⁶⁴. Dans ce sens-là, le dispositif technologique ne fait que renforcer l'acteur et son rôle dans un spectacle à composante technologique.

162. Voir : *Théâtre / Public*, « Entre-deux. Du théâtral et du performatif », n° 205, juillet-septembre 2012 ; et également le programme de recherche *Nouvelles théâtralités*, soutenu par le CNRS et le Théâtre Nanterre-Amandiers, nothx.org.

163. Les acteurs travaillant leurs propres projets de création sont emmenés à la recherche des fonds, souvent à la création des partenariats ainsi qu'à la question de la diffusion, des tâches qui sont initialement peu liées au métier qu'ils ont appris au conservatoire ou à l'école de théâtre.

164. Au sujet de la polyvalence dans le contexte interdisciplinaire, voir : Anne-Marie Gourdon, *Les nouvelles formations de l'interprète. Théâtre, danse, cirque, marionnettes*, CNRS, Paris, 2004.

Bibliographie

- Aslan, Odette. *L'Acteur au XX^e siècle. Éthique et technique*, L'Entretemps, Montpellier, 2005.
- Bay-Cheng, Sarah, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender et Robin Nelson (dir.). *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010, coll. Media Matters.
- Bourassa, Renée et Louise Poissant (dir.). *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Presses de l'Université du Québec, Québec, 2013.
- Bourassa, Renée et Louise Poissant (dir.). *Personnage virtuel et corps performatif*, Presses de l'Université de Québec, Québec, 2013.
- Chapple, Freda et Chiel Kattenbelt (dir.). *Intermediality in Theatre and Performance*, Rodopi, Amsterdam, 2006.
- Féral, Josette (dir.). *Pratiques performatives. Body Remix*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2012.
- Fouquet, Ludovic. « Clins d'œil cinématographiques dans le théâtre de Robert Lepage », *Jeu*, n° 88, 1998, pp. 131-139.
- Fouquet, Ludovic. *Robert Lepage, l'horizon en images*, L'instant même, Québec, 2005.
- Fourmentraux, Jean-Paul. *Artistes de laboratoire. Recherche et création à l'ère numérique*, Hermann, Paris, 2011.
- Gourdon, Anne-Marie. *Les nouvelles formations de l'interprète. Théâtre, danse, cirque, marionnettes*, CNRS, Paris, 2004.
- Ligeia*, n° 137-140, janvier-juin 2015.
- McLuhan, Marshall. *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, trad. de l'anglais par Jean Paré, Seuil, Paris, 1968.
- Nelson, Robin (dir.). *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2013.
- Pavis, Patrice. *L'analyse des spectacles*, Nathan Université, Paris, 1996.
- Picon-Vallin, Béatrice (dir.). *Les écrans sur la scène*, L'Age d'Homme, Lausanne, 1998.
- Pluta, Izabella. *L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, L'Age d'homme, Lausanne, 2011.
- . « L'intermédialité et le processus créatif. L'artiste de la scène entre création et recherche » in Rio Novo, Isabel et Célia Vieira (dir.), II^{ème} congrès des études en intermédialité, 6-7 octobre 2011, Actes du colloque, *Intermedia Review. An Online Peer-Reviewed Publication on Art, Culture and Media*, avril 2013, <http://intermediareview.com/images/revistas/edicao2/Atas_III_art1.pdf>.
- Poudovkine, Vsévolod. « Le travail de l'acteur de cinéma et le système de Stanislavsky », *Recherches soviétiques (Cinéma)*, n°3, avril 1956, pp. 37-80.
- Théâtre / Public*, « Entre-deux. Du théâtral et du performatif », n°205, juillet-septembre 2012.

Zeppenfeld, Christine. *L'acteur face aux technologies*, Mémoire présenté pour le DEA Arts du Spectacle, dir. Béatrice Picon-Vallin et Joseph Danan, Institut d'Études Théâtrales, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3, 1998.

<http://acteurecrans.com>.

<http://acteurecrans.com/programme-2014/>.

<http://www.agence-nationale-recherche.fr/?Projet=ANR-13-CULT-0004>.
nothx.org.

RÉPÉTITIONS ET MISES EN SCÈNE : LA PROJECTION VIDÉO ET LA MISE EN ABYME DE L'IMAGE CHEZ DANIEL BENOIN

*Angélique Derambure,
Université Nice Sophia-Antipolis*

Les technologies modernes et leurs effets spéciaux, offrant aux arts vivants de nouveaux modes d'expression, bouleversent le dispositif scénique et la réception de l'œuvre tels que nous les concevions il y a encore deux décennies. À présent, les éclairages, les projections sonores, photographiques, vidéo ou encore holographiques subliment l'image du corps dans tous ses états, qu'il soit matériel ou virtuel, en direct ou enregistré, en mouvement ou figé, développant ainsi de nouveaux *empires des visibilité*¹⁶⁵ qui magnétisent l'attention du spectateur vers un vis-à-vis au-delà du visible scénique. Face à cette multiplication des images immersives liée notamment au savoir-faire numérique, le *hic et nunc* du vivant théâtral et du spectaculaire suscite un grand nombre d'interrogations quant à l'impact d'un tel modernisme sur le geste créateur, de sa genèse à sa réception. D'une manière générale, quelles influences, par exemple, ces nouveaux outils ont-ils sur l'élan original de l'artiste ? Dans le cas du metteur en scène, comment utilise-t-il les nouvelles technologies au service de son imaginaire ? Comment dirige-t-il les acteurs et harmonise-t-il le rythme entre lui et son partenaire virtuel ou numérique¹⁶⁶ ? Concernant l'acteur, comment ce dernier s'adapte-t-il aux exigences du

165. Marie-José Mondzain, *Le commerce des regards*, Seuil, Paris, 2003, p. 17.

166. Le partenaire virtuel et le partenaire numérique passent tous deux par un support vidéo projeté sur scène avec lequel l'acteur va simuler une interaction. La différence se situe au niveau de l'image source, le partenaire virtuel est en fait la trace d'un jeu d'acteur vivant fixé préalablement via un enregistrement vidéo. Tandis que le partenaire numérique est un personnage qui simule les données réelles. Issu directement de l'imagination, il n'a donc pas de support physique tangible.

metteur en scène et aux contraintes imposées par la projection écranique et la captation vidéo en direct (caméra et webcam) ? À partir d'analyse des répétitions de plusieurs spectacles mis en scène par un même artiste¹⁶⁷, des corrélations dans les réactions des membres de l'équipe ont été mises à jour, notamment l'extrême polyvalence de l'acteur lorsqu'il doit épouser les décors virtuels et intégrer à son jeu les projections composites.

Avant d'aborder comment l'acteur, lors des répétitions, appréhende les technologies, présentons brièvement le cadre artistique et scénographique dans lequel s'est réalisé l'ensemble des observations qui vont suivre. Les créations présentées dans ce texte sont à l'initiative du metteur en scène contemporain Daniel Benoin¹⁶⁸, considéré comme un imagier dans ses mises en scène au théâtre, qui exploite surtout le savoir-faire cinématographique et vidéo, accordant la primauté à l'image et à ses composantes (lumières, objets, formes, mouvements, rythmes). Primordiale pour lui, cette hybridation des arts et des techniques lui offre une liberté plus grande dans la matérialisation et l'esthétisation de son imagerie qu'il veut sans cesse perfectionner en vue de provoquer et d'intensifier, de manière subtile, un choc émotionnel précis chez le spectateur. Cette mise à vue scénique sur grand écran dévoile un univers de micro-perceptions sollicitant une attention active du public qui doit pouvoir décoder l'ensemble des signes superposés à l'intérieur des actions « polychrones¹⁶⁹ ». Même si le metteur en scène tient à laisser les spectateurs libres de leurs interprétations et de leurs jugements, il désire néanmoins les faire réagir contre la notion de banalisation. Et lorsqu'il constate la mise en danger de la sphère privée et intime due à la prise de vidéos et de photos en tous genres et en toutes circonstances exposées sur les réseaux sociaux, il intègre la caméra à ses mises en scène¹⁷⁰ en vue de dénoncer cette massification d'un outil finalement loin d'être anodin. Lors des répétitions, il apparaîtra que cet accessoire usuel n'est pas si facile à inclure dans le jeu des acteurs.

Divisé en trois phases¹⁷¹, le dernier cycle de répétitions plonge les acteurs dans la réalité du fonctionnement scénique les obligeant, malgré toute la préparation en amont, à remettre en jeu leurs acquis, à adopter de nouvelles postures, à faire preuve de réactivité et de créativité. Il est certain que la délocalisation des répétitions dans le dispositif

167. Voir Thèse de doctorat en arts vivants dominante théâtre, Angélique Derambure, *L'image et son empreinte dans les mises en scène de Daniel Benoin. Itinéraire et processus de création : de la Comédie de Saint-Étienne au Théâtre National de Nice (1975-2010)*, sous la dir. de Jean-Pierre Triffaux, Université Nice Sophia-Antipolis, Lettres, Arts et Sciences Humaines, juillet 2014.

168. Riche de plus de cent mises en scène à son actif, il a été le directeur de La Comédie de Saint-Étienne pendant vingt-sept ans, directeur du Théâtre National de Nice (TNN) pendant onze ans et actuellement à la tête du nouveau Théâtre Anthéa à Antibes.

169. Edward Twitchell Hall appelle : « polychrone le système qui consiste à faire plusieurs choses à la fois, et monochrome le système européen du Nord qui consiste, au contraire, à ne faire qu'une chose à la fois ». Edward T. Hall, *La danse de la vie, temps culturel, temps vécu*, Seuil, Paris, 1984, p. 58.

170. *La Cantatrice chauve* d'Eugène Ionesco, TNN (2006) ; *Faces*, adaptation du film de John Cassavetes, TNN (2007) ; *Le roman d'un trader* de Jean-Louis Bauer, TNN (2009).

171. 1^{ère} phase : transmission du projet de mise en scène et exploration physique de celui-ci par les acteurs dans la salle quasi vide des répétitions ; 2^e phase : échange d'idées entre les acteurs et le metteur en scène. Période à cheval entre la salle des répétitions et le décor en construction ; 3^e phase : fusion artistique et technique à l'intérieur d'un décor achevé.



La Cantatrice chauve (2006), photogramme de l'enregistrement vidéo : Angélique Derambure.

scénique technologique et audiovisuel est surprenante pour les acteurs dont l'imaginaire n'a fonctionné qu'avec des supports limités : dessin, descriptions du metteur en scène, du scénographe, accessoires ersatz et contours spatiaux réduits. Le fonctionnement scénographique s'avère complexe et met aussitôt à l'épreuve l'acquis et le savoir-faire des acteurs qui doivent impulser une nouvelle dynamique à cet environnement « trans-scénique¹⁷² » faisant la part belle aux multimédias. Le décor de *La Cantatrice chauve* dévoile aussi une spacieuse et lumineuse salle à manger à la blancheur opalescente : nous sommes à l'ère du « home cinéma » et du « zapping », deux écrans latéraux sont suspendus, le décor est sobre, minimaliste et « high-tech ». Quant au damier scénique de *Faces*, il est composé de soixante-quatre canapés représentant six lieux juxtaposés ; des vidéos – vision subjective des personnages – seront projetées simultanément sur de grands écrans suspendus à chaque face du quadrilatère. Ainsi, tous les spectateurs, quelle que soit leur place dans l'espace scénique, auront en face d'eux les projections leur permettant de suivre des scènes sous des

172. Ce terme est employé selon le préfixe, du latin *trans*, signifiant « qui traverse l'espace ou la limite, qui est de l'autre côté de la limite, au-delà et exprimant l'idée de changement, de traversée (*Dictionnaire Larousse*, Multimédia, <<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/trans-/79047>>, mai 2015). Partant de ce postulat, un espace trans-scénique n'est alors pas délimité par les contours matériels du dispositif scénique, car les écrans ancrés dans le dispositif scénique déclenchent une ouverture visuelle vers un au-delà de ce qui est habituellement observable depuis la salle par la dimension oculaire.



Damier de *Faces* (2007), photogramme de l'enregistrement vidéo : Angélique Derambure.

angles nouveaux qui leur apporteront un complément d'information ; l'écran devient alors un « entrelacs entre le visible et l'invisible ».

Quand le groupe échange la salle de répétitions pour le lieu du spectacle, les acteurs, jusqu'alors coutumiers d'un lieu scénique plus étroit, entrent soudainement dans un vaste décor qui désynchronise les déplacements et la gestuelle ; l'acteur est amené à occuper plus d'espace tandis que la réplique reste à l'identique. Des pertes de rythme s'installent entre le visuel et le sonore, une distorsion du « *tempo* du dialogue¹⁷³ » se fait jour. Dans le dispositif scénique de *Faces*, l'entrevue entre l'abstrait du discours du metteur en scène et le concret du jeu sur la scène a soulevé au départ une difficulté avec la suppression du quatrième mur. La disparition du rapport frontal privant les acteurs de repères habituels, ils hésitent à prendre possession de l'espace, à évoluer dans les allées et les diagonales, car en se déplaçant ils tournent inévitablement le dos à des spectateurs potentiels. Inconsciemment les acteurs se positionnent face à l'espace le moins éclairé, le considérant symboliquement comme la place des spectateurs. Désapprendre les automatismes ancrés dans le cadre d'un théâtre conventionnel est alors primordial, sans quoi leur expressivité corporelle reste brimée dans une scénographie qui, au contraire, appelle à l'ouverture multidimensionnelle. Afin de les habituer à cette dissolution du quatrième mur et

173. Meyerhold, doté d'une formation de violoniste, percevait les tonalités du texte comme s'il s'agissait d'une partition musicale. Béatrice Picon-Vallin, *Vsevolod Meyerhold*, Actes Sud Papiers, Arles, 2005, coll. Mettre en Scène, p. 165.



Parvis d'un théâtre, photogramme de l'enregistrement vidéo : Angélique Derambure.



Parvis d'une tour, photogramme de l'enregistrement vidéo : Angélique Derambure.



Bureau du directeur général, *Le Roman d'un trader* (2009), photogramme de l'enregistrement vidéo : Angélique Derambure.

de solliciter leur émancipation dans l'espace, Daniel Benoin les pousse à en prendre possession en les accompagnant physiquement dans le damier scénique. Lorsque cela ne suffit pas, il insiste sur l'utilisation de la vidéo comme renfort visuel. La mise en jeu de la caméra devient ainsi un nouvel élément scénique qui invite les acteurs à se concentrer sur la coordination des mouvements. Pour que la vidéo se fonde et concoure à la fluidité de la mise en scène dans le décor, il faut agir directement sur les déplacements et, à plus forte raison surtout, sur le rythme des dialogues et le jeu avec l'objet qui est alors intégré comme un partenaire à part entière. Lors du

contact initial avec le décor de *Le Roman d'un trader* (2009)¹⁷⁴, les acteurs découvrent une scène délimitée par trois cycloramas coulissants (des toiles-écrans mobiles sur scène).

L'utilisation de ces murs d'images¹⁷⁵ offre une malléabilité considérable de l'espace scénique car ils servent d'écrans superposés qui permettent la rétroprojection des décors, d'effets vidéo ou bien de caches de scène, délimitant ainsi le champ visuel des spectateurs. Incontestablement, ce type de dispositif scénique octroie d'infinies possibilités au metteur en scène, mais représente une gageure pour les acteurs qui doivent replacer leur texte et leur corps dans un espace protéiforme où peu de repères sont matériels et observables isolément.

La scénographie de *Le Roman d'un trader* est l'exemple parfait de cette polymorphie des décors, car lorsque Daniel Benoin effectue entre deux séquences une sorte de *traveling* circulaire à cent quatre-vingts degrés, les fenêtres de gauche se retrouvent à droite dans la scène suivante ; les repères visuels sont alors inversés à l'intérieur du même cadre scénographique. C'est aussi difficile pour le metteur en scène que pour les acteurs : lui aussi est dépendant de la machinerie et doit se concentrer sur la fusion rythmique et esthétique de l'ensemble, qui impose aux acteurs un rythme soutenu de mémorisation immédiate¹⁷⁶. Ne disposant ni de temps supplémentaire, ni d'effets scéniques à volonté (mobilité des décors, projection vidéo, effets lumières), les acteurs ne disposent que de rares moments de *décor à corps*, ce qui les oblige constamment à se surpasser pour atteindre la « précision chronométrique¹⁷⁷ » nécessaire. Il est vrai que l'illusion d'un véritable dialogue en direct avec les acteurs virtuels projetés sur écrans géants exige de l'acteur sur scène un jeu et une répartition rigoureusement ajustés. Par conséquent, et dans la mesure où le théâtre est une discipline de la répétition, plus le décor est virtuel et plus l'acteur doit consolider son jeu sur une remémoration continue du contexte spatio-temporel du spectacle. Par son rôle d'intermédiaire entre le décor et le public, c'est à lui que revient, grâce à un jeu expressif, la responsabilité de maintenir la théâtralité et de lier la virtualité à la matérialité du dispositif scénique.

Depuis toujours, la présence physique et vibratoire des acteurs et des spectateurs fait d'eux le foyer de l'énergie vivante qui irradie, et rayonne sur l'ensemble de l'espace dramatique, qui crée et qui maintient un *hic et nunc* de la représentation. Mais depuis que les projections composites d'images se sont introduites sur scène, ces concepts séculaires ne sont

174. Décors de Jean-Pierre Laporte, lumières de Daniel Benoin, acteurs : Paul Chariéras, Christiane Cohendy, Paulo Correia, Lorant Deutsch, Bernard-Pierre Donnadieu, Helena Noguerra

175. Mirella Nedelco-Patureau, « Technologies nouvelles et magie théâtrale » in *Les écrans sur la scène, tentation et résistance de la scène face aux images*, dir. Béatrice Picon-Vallin, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1998, coll. Théâtre XX^{ème} siècle, p. 53.

176. Selon Izabella Pluta, le metteur en scène serait alors dans une double direction d'acteurs, écranique et scénique. Voir Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 2011.

177. Béatrice Picon-Vallin, « Hybridation spatiale, registres de présence » in *Les écrans sur la scène, tentation et résistance de la scène face aux images*, op. cit., p. 21.

plus aussi clairement définis, complexifiant la tâche de l'acteur qui doit impérativement maintenir le « péril de l'instant¹⁷⁸ » présent, même lorsqu'il s'agit d'y intégrer un ailleurs passé comme celui de l'enregistrement vidéo. Si le risque de rompre l'illusion théâtrale est grand, le principe naturel du temps présent, intrinsèque aux arts vivants, provoque, au contact de la virtualité, des effets de contraste entre la vitalité et l'inorganique. Aussi l'inanimé renforce-t-il la présence réelle de l'acteur qui, noyau central autour duquel gravite l'ensemble du spectacle, donne tout son sens au partenaire écranique et justifie les effets spéciaux. Ce paradoxe soulève une autre difficulté pour l'acteur qui entre sans cesse en compétition visuelle avec les écrans, ceux-ci attirant automatiquement le regard du spectateur par leur luminosité et leurs proportions. Le risque de « sur-jouer » ou de « sous-jouer » est présent pour l'acteur qui, inconsciemment, veut rappeler à lui le regard du spectateur absorbé par un ailleurs. Ce type de points de fuite a été observé dans *La Cantatrice chauve* : à peine l'écran s'illumine-t-il en arrière-plan que les images qu'il projette (un montage vidéo de plans rapprochés à l'épaule) accaparent toute l'attention de la salle. Cette observation faite sur le pouvoir de l'image filmique renvoie à une déclaration de Franz Kafka sur le cinéma :

Le cinéma perturbe la vision [...]. Ce n'est pas le regard qui saisit les images, ce sont elles qui saisissent le regard. Elle submerge la conscience. Le cinéma contraint l'œil à endosser un uniforme, alors que jusqu'ici il était nu¹⁷⁹.

Artaud¹⁸⁰ lui-même ne confiait-il pas toute sa défiance quant à la nature des images cinématographiques¹⁸¹ dont il dénonçait la capacité à hypnotiser et à subjuguier le spectateur ? Conscient de ce pouvoir sur le système oculaire, Daniel Benoin fait usage de cette technologie contemporaine pour transmettre un message en introduction : la vidéo devient un prologue. Pendant ce laps de temps, l'acteur s'efface au profit de l'image écranique, en jouant l'immobilité d'un personnage happé par la télévision. Ici, l'écran est seulement un moyen de dénoncer le système médiatique actuel.

De même dans *Faces*, le metteur en scène met en garde contre la déviance de l'image encouragée par les nouvelles technologies. Ubiquiste, la caméra se transforme en œil voyeur amoral et suit sans vergogne les personnages jusque dans l'intimité de leur foyer. Le metteur en scène justifie cette mise en abyme de l'image par la volonté de maintenir aux yeux des spectateurs un espace interne délimité par celui qui filme et celui qui est

178. Le critique et cinéaste Marc Chevruc différencie le cinéma et le théâtre en abordant le travail artistique de Jacques Rivette : « Au théâtre, disait Jouvet, on joue ; au cinéma on a joué. [...] Le cinéma c'est la sécurité du produit fini, l'enregistrement de ce qui déjà n'est plus, c'est un monde de fantôme [...]. Le théâtre, à l'inverse, c'est le péril de l'instant, le ici et maintenant du geste et de la parole, la présence physique des corps. Voilà pourquoi depuis toujours Rivette fait du cinéma avec du théâtre. Pour mettre le 'il était une fois' au présent. » Extrait cité par Gilles Mouëllic, « Entre simulation et expérimentation : présence du théâtre dans trois films 'improvisés' », *Théâtre / Public*, « Entre théâtre et cinéma : recherches, inventions, expérimentations », n° 204, 2012, p. 69.

179. Gustav Janouch, *Conversations avec Kafka*, Maurice Nadeau, Paris, 1978, p. 213.

180. *Le Théâtre et son double*, Gallimard, Paris, 2001. Coll. Folio Essais.

181. Lorraine Duménil, « De l'image cinématographique à la présence théâtrale. Ou pourquoi le théâtre chez Antonin Artaud », *Théâtre / Public*, « Entre théâtre et cinéma : recherches, inventions, expérimentations », n° 204, 2012, pp. 14-19.



Faces (2007), photogramme de l'enregistrement vidéo : Angélique Derambure.



Le Roman d'un trader (2009), photogramme de l'enregistrement vidéo : Angélique Derambure.

filmé, microcosme dans lequel évoluent les sentiments des personnages. Ce support moderne est un renfort visuel incontestable, et passer de la scène théâtrale à la séquence vidéo¹⁸² accentue le sentiment d'intimité. La démultiplication¹⁸³ des points de vue liée à la projection des captations permet au spectateur, doté de plusieurs regards, d'être témoin de scènes auxquelles la scénographie et la mise en scène ne lui donnent pas accès à l'œil nu. Familiarisé avec cet accessoire, l'acteur prend alors conscience de son dédoublement, il devient un acteur scénique dans un espace matériel et bientôt écranique dans un espace immatériel. Dans cet entre-deux, il apparaît finalement aux yeux des spectateurs ce que Lepage nomme une « image bidimensionnelle¹⁸⁴ », un corps palpable et un corps hologramme.

Dans *Le Roman d'un trader*, la place de la vidéo s'accroît et est mise en scène de manière à proposer une expansion vers l'extérieur avec des projections vidéo de personnages qui sont absents de la scène, – une présence / absence qui déplace le spectateur vers un ailleurs, un hors-champ scénique. Les deux images ci-dessous montrent l'usage de la visio-conférence dont l'intégration permet au metteur en scène de créer l'illusion de la présence et du dialogue alors qu'en réalité, ce ne sont que des images enregistrées et retouchées en format numérique.

Grâce à la superposition de vidéos enregistrées ou même numérisées et de la captation en direct, ce procédé d'incrustation¹⁸⁵ produit un effet de simultanéité et de surimpression visuelle. Cette association du virtuel et du réel exige une partition rythmique rigoureusement calculée entre l'acteur et l'inter-acteur¹⁸⁶ si l'on veut maintenir, entre les personnages, une dynamique identique à celle des dialogues entre les acteurs présents sur scène. Cette simultanéité d'images provoque une dualité entre le direct et l'enregistré, le présent et l'absent, la scène et le hors-champ, l'intérieur et l'extérieur, ce qui maintient constamment une tension visuelle. Et pour ne pas disparaître du regard des spectateurs au profit de l'écran lumineux et grossissant, l'acteur redouble d'efforts pour maintenir un degré de tension intérieure afin que l'énergie concentrée dans son jeu dissimule la non-vie de son partenaire écranique, installant celle-ci au second plan. H. Bergson explique en effet que les images fixées et juxtaposées sur la pellicule ne font que reproduire l'illusion du mouvement,

182. Béatrice Picon-Vallin : « L'image ouvre l'espace théâtral à l'infiniment intime comme à l'infiniment grand ». *Les Écrans sur la scène, tentation et résistance de la scène face aux images*, op. cit., p. 27.

183. Julie Sermon et Jean-Pierre Ryngaert, *Théâtres du XXI^e siècle : commencements*, Armand Colin, Paris, 2012, p. 162.
184. Robert Lepage, Propos recueillis par Ludovic Fouquet, 3 juin 1997, « Du théâtre d'ombre aux technologies contemporaines » in *Les écrans sur la scène, tentation et résistances de la scène face aux images*, op. cit., p. 326.

185. Jeremy Vineyard définit l'incrustation comme étant une petite séquence animée s'insérant dans un plan. *Les plans au cinéma*, Eyrolles, Paris, 2004, p. 105.

186. L'interacteur est le personnage virtuel avec lequel l'acteur entre en interactivité. Ainsi, l'acteur scénique a pour partenaire de jeu un acteur écranique enregistré, ce qui demande une grande synchronisation si l'on veut donner l'illusion d'échanger en temps réel avec quelqu'un et non de parler à un écran. Voir Béatrice Picon-Vallin, « L'hybridation spatiale, registre de présence » in *Les écrans sur la scène, tentation et résistance de la scène face aux images*, op. cit., pp. 11-12.



Faces (2007), photogramme de l'enregistrement vidéo : Angélique Derambure.

de la vie¹⁸⁷. Ainsi pour installer un dialogue apparemment vivant, le metteur en scène mise-t-il sur le transfert d'affect¹⁸⁸ par l'acteur dont les mouvements, le souffle, la voix et l'articulation vibrent de son corps jusqu'à celui du spectateur, stimulant ainsi directement leur empathie et leurs émotions sans l'intermédiaire de multimédias. Dans le cas d'une captation vidéo par webcam et de sa projection en direct sur grand écran, c'est à l'acteur d'effectuer les effets de caméra en se positionnant face à elle, en la fixant, en s'en éloignant, en s'en rapprochant... De cette manière, sans jamais sortir du focal de la lentille optique, il ajuste ses propres déplacements et produit des arrêts sur image, des effets de zoom avant ou arrière et d'autres techniques qui ne sont pas sans rappeler celles du septième art. Ainsi, le caméscope est un outil qui, en temps réel, permet de passer instantanément de plans larges filmés à des plans serrés sur des visages ou des actions, et cet objectif braqué sur lui en permanence provoque chez l'acteur, simultanément, duplicité et dualité.

Filmé ainsi en direct, l'acteur, composant avec le regard du spectateur, oscille entre l'observation de l'ensemble de sa présence physique dans le cadre scénique et

187. Henri Bergson : « Si le cinématographe nous montre en mouvement, sur l'écran, les vues immobiles juxtaposées sur le film, c'est à la condition de projeter sur cet écran, pour ainsi dire, avec ces vues immobiles elles-mêmes, le mouvement qui est dans l'appareil ». *La pensée et le mouvant*, PUF, Paris, 1963, p. 1258.

188. Patrice Pavis, *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, Armand Colin, Paris, 2014, pp. 14-16.

l'image fragmentaire¹⁸⁹ de celle-ci projetée directement sur grand écran. Et, alors que le fractionnement du focal de la caméra l'oblige à concentrer son expression sur son visage et à limiter ses déplacements à l'intérieur du champ de la caméra, il doit aussi penser au regard panoramique et à la distance des spectateurs dans la salle. Un savant dosage s'impose à lui s'il veut garder un équilibre visuel entre chacune des images proposées. Dans cette situation, la difficulté pour l'acteur découle donc du jeu hybride qu'il doit adopter en s'inspirant des techniques d'acteurs de cinéma, d'acteurs de théâtre et d'autres disciplines, artistiques ou non. Par exemple, dans *Faces*, un caméscope photographie un instant vidéo alors projeté sur grand écran sous forme d'un arrêt sur image. Cette scène oblige l'actrice à figer son jeu quelques secondes en faveur d'une esthétisation exposée sur grand écran. Cet effet ne rompt pas le rythme de la mise en scène dans la mesure où le jeu avec la caméra est intégré à l'histoire des personnages ; ce ne sont pas les acteurs qui se filment, mais bien les personnages qui utilisent la caméra comme un outil ordinaire de la vie quotidienne. L'espace d'un instant, le spectateur entre dans les profondeurs du psychisme du personnage.

Certes, la projection est un renfort visuel incontestable dans la multiplication des points de vue, mais pas seulement, car dans un décor comme le damier de *Faces*, elle accentue aussi le propos dramaturgique en jouant sur la proximité des personnages, notamment grâce aux gros plans de visages. Enfin, et comme le résume Béatrice Picon-Vallin à propos de la présence des écrans sur scène : « l'écran, camouflé en miroir, creuse l'intimité¹⁹⁰ ».

Cette définition de l'écran miroir prouve que l'installation des écrans sur scène permet aussi d'accentuer certains angles dramatiques qui rehaussent les émotions et donc de multiplier l'impact émotionnel d'une scène chez le spectateur. Que ce soit avec l'aide des éclairages, d'un décor coulissant ou d'une caméra, le metteur en scène ne recherche pas tant le procédé cinématographique que l'angle émotionnel qu'il produit en accord avec son imagerie. C'est en effet la recherche de l'impact sensible le plus fort, le plus subtil et le plus à même de renvoyer les spectateurs à l'image mentale du metteur en scène qui pousse Daniel Benoin à poursuivre son exploration des nouvelles technologies (éclairage, captation et projection vidéo, numérique etc.) : « Depuis toujours, je m'informe constamment sur leur évolution technique, je connais donc les limites qu'elles m'imposent et surtout les possibilités qu'elles peuvent m'offrir¹⁹¹ ». Il est effectivement primordial pour l'artiste de connaître les bénéfices

189. Julie Sermon et Jean-Pierre Ryngaert, *Théâtre du XXI^e siècle : commencements*, op. cit., p. 164.

190. Béatrice Picon-Vallin, « L'hybridation spatiale, registre de présence » in *Les écrans sur la scène, tentation et résistance de la scène face aux images*, op. cit., p. 22.

191. Daniel Benoin, entretien d'Angélique Derambure, « Aujourd'hui c'est l'image qui sort du texte », in *L'image et son empreinte dans les mises en scène de Daniel Benoin. Itinéraire et processus de création : de la Comédie de Saint-Étienne au Théâtre National de Nice (1975-2010)*, Thèse de Doctorat, Volume II - Annexes, op. cit., p. 527.

et les limites des technologies modernes s'il veut les adapter à son imaginaire et non l'inverse. L'acteur, en l'occurrence, doit inlassablement enrichir son langage corporel et ses connaissances techniques, apprendre à composer avec des décors immatériels peu accessibles à l'exercice coutumier de répétition physique. Seule la pluridisciplinarité de sa formation et de son expérience permet d'anticiper le manque d'extensibilité de l'écran, la maniabilité réduite de la caméra et de sa lentille optique aux angles étroits. Grâce à l'alliance de techniques, l'acteur, en synchronisant son jeu sur une inflexible « métronomie » imposée par l'inorganicité des médias, est capable de créer l'illusion d'un dialogue malgré la platitude d'un inter-acteur sur grand écran. Ainsi, au centre de cette quête de l'illusion toujours plus vraie que la réalité, où l'ici et l'ailleurs sont en un même lieu, où le passé et le présent sont simultanément observés par un même spectateur, l'acteur du XXI^{ème} siècle reste-t-il, malgré son double virtuel, l'électron autour duquel gravite l'ensemble du spectacle vivant. Dans le cas de *Faces*, par exemple, quand les spectateurs apparaissent dans le champ de la caméra, l'illusion théâtrale est belle et bien maintenue grâce à la présence sur scène de l'acteur en mouvement.

Ces observations permettent de nouvelles réflexions relatives à la marge de manœuvre octroyée à l'acteur scénique car, lorsque les frontières entre le théâtre et le cinéma s'ameublissent quelques instants dans la prise de plan, le metteur en scène se trouve dans son élément et éprouve un grand plaisir à ajuster minutieusement la vidéo, à la différence des acteurs qui intègrent souvent machinalement les directives techniques. Certes, les projections composites, les captations en direct, les arrêts sur image de gros plans, les reboinages et les projections muettes d'enregistrements antérieurs participent sans conteste au renfort de la tension dramatique, mais, dans le cadre d'une partition rythmique aussi rigoureuse, émergent des problématiques liées à la singularité et à l'épanouissement de l'acteur sur scène. La recherche entreprise ouvre ainsi de nouvelles perspectives quant aux ressources développées par l'acteur du XXI^{ème} siècle, au centre d'une architecture scénique où se côtoient réel et virtuel.

Bibliographie

- Artaud, Antonin. *Le théâtre et son double*, Gallimard, Paris, 2001. Coll. Folio Essais.
- Derambure, Angélique. *L'image et son empreinte dans les mises en scène de Daniel Benoin. Itinéraire et processus de création : de la Comédie de Saint-Étienne au Théâtre National de Nice (1975-2010)*, sous la dir. de Jean-Pierre Triffaux, Université Nice Sophia-Antipolis, Lettres, Arts et Sciences Humaines, juillet 2014.
- Bergson, Henri. *La pensée et le mouvant*, PUF, Paris, 1963.
- Hall, Edward T. *La danse de la vie, temps culturel, temps vécu*, Seuil, Paris, 1984.
- Janouch, Gustav. *Conversations avec Kafka*, Maurice Nadeau, Paris, 1978.
- Mondzain, Marie-José. *Le commerce des regards*, Seuil, Paris, 2003.

- Picon-Vallin, Béatrice (dir.). *Les écrans sur la scène, tentation et résistance de la scène face aux images*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1998. Coll. Théâtre XX^{ème} siècle.
- . *Vsevolod Meyerhold*, Actes Sud Papiers, Arles, 2005. Coll. Mettre en Scène.
- Pavis, Patrice. *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, Armand Colin Paris, 2014.
- Pluta, Izabella. *L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 2011.
- Sermon, Julie et Jean-Pierre Ryngaert. *Théâtres du XXI^{ème} siècle : commencements*, Armand Colin, Paris, 2012.
- Théâtre / Public*, « Entre théâtre et cinéma : recherches, inventions, expérimentations », n°204, 2012.
- Vineyard, Jeremy. *Les plans au cinéma*, Eyrolles, Paris, 2004.

ACTEUR ET AVATAR

CORPS CHARNEL / CORPS VIRTUEL / CORPS DANSANT : *BLUSH* DE WIM VANDEKEYBUS

Gilles Jacinto, Université Toulouse-Jean Jaurès

*Blush*¹⁹² (2002) de Wim Vandekeybus est une œuvre chorégraphique destinée à la scène, créée en 2002, qui, sur le plateau, met en relation les corps physiquement présents de dix danseurs avec des images filmiques d'eux-mêmes tournées dans d'autres espaces et projetées sur un écran. Mais *Blush*¹⁹³ (2005) est aussi un film de danse, adaptation cinématographique de la pièce chorégraphique, réalisée par le chorégraphe et distribuée dans les salles d'art et d'essai.

Dans la pièce chorégraphique, sur scène, l'écran constitue une frontière perméable entre un monde réel, celui de la présence physique des corps dansants, et un monde virtuel, celui des corps représentés à l'image. Corps charnels et corps virtuels dialoguent, dans une interaction qui remet en cause la dichotomie entre réalité et virtualité, entre matérialité et image des corps. La danse sur le plateau est ainsi affectée par la présence de l'image vidéo qui se trouve elle-même réinterrogée par son interaction avec les corps physiquement présents : au-delà de simples effets de juxtaposition, un véritable dialogue est ici à l'œuvre, ce qui permet de qualifier cette œuvre d'hybride.

En transposant la chorégraphie dans l'univers cinématographique, le chorégraphe a repensé une nouvelle fois et différemment, la relation entre danse et image filmique, entre corps matériel et corps représenté : alors que sur scène les dix danseurs (cinq hommes et cinq femmes) ont la même importance narrative, au cinéma les codes traditionnels l'ont

192. Wim Vandekeybus, *Blush*, Ultima Vez, 2002.

193. Wim Vandekeybus, *Blush*, CCCP, Sciapode et Ultima Vez, 53 minutes, 2005.

conduit à recentrer le récit autour de deux personnages principaux. L'histoire est davantage séquencée et ne respecte pas l'ordre chronologique des événements. Afin de penser dans quelle mesure l'écran modifie le travail du danseur, nous nous attacherons ici à observer comment, sur scène, Wim Vandekeybus fait dialoguer corps et image, et comment, en créant un objet hybride faisant dialoguer danse et cinéma, les modalités d'interprétation des danseurs sont modifiées et repensées au regard de cette mise en dialogue intermédiaire.

Effets de présence des corps et fiction critique

Nous posons comme hypothèse que la présence physique des interprètes sur le plateau ne garantit pas, à elle seule, des corps présents ou performatifs, et que la médiatisation du corps dans l'image n'exclut pas différents degrés de présence à l'écran (une présence fondée sur l'absence, mais aussi sur les interactions entre corps réels – ceux des danseurs et des spectateurs – et corps virtuels). Peut-être n'y aurait-il pas d'un côté « la pure présence » fondée sur la matérialité du corps d'un danseur connecté au présent et, de l'autre, des « effets de présence » produits par le média vidéographique (l'illusion d'une présence produite à partir d'une absence par des effets de réel) : le corps sur scène est déjà toujours une représentation, pris entre corps phénoménologique et corps sémiotique comme le montre Jacques Derrida lorsqu'il affirme que la notion de présence « pure » est un leurre, car il y a toujours déjà médiatisation dans toute présence¹⁹⁴.

Ainsi, le danseur construit sur le plateau sa présence scénique à partir de techniques du corps en danse, qui sont aussi des *effets* de présence (non seulement une présentation des corps en danse mais aussi un jeu avec des représentations), de la même manière que le danseur à l'écran construit sa présence selon des techniques spécifiques du corps et de l'image vidéographique. Dans les deux cas, des effets ou des degrés de présence sont permis par la performance du danseur, l'expressivité et le travail performatif des corps en mouvement : toute présence sur scène résulte en effet d'un acte, d'une opération, d'un procédé d'accentuation ou d'altération. À la suite de Renée Bourassa, nous pouvons penser ce travail de deux manières : d'une part comme une « intensification de la présence corporelle » (sur scène, le corps en danse), et d'autre part comme une « construction à partir d'une absence¹⁹⁵ » (à l'écran, le corps représenté).

Ainsi deux espaces-temps différents, fondés sur deux modalités d'effets de présence des corps en danse, dialoguent sur le plateau afin de mettre en scène une véritable fiction : la danse n'exclut pas ici une articulation de la performativité et de la théâtralité, de la présence et de la représentation, de l'exposition de soi et de l'interprétation de personnages,

194. Jacques Derrida, *La voix et le phénomène*, Presses Universitaires de France, Paris, 1967.

195. Renée Bourassa, « De la présence aux effets de présence : entre l'apparaître et l'apparence » in *Le réel à l'épreuve des technologies. Les arts de la scène et les arts médiatiques*, dir. Josette Féral et Edwige Perrot, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2013, p. 132.

du corps et de la pensée, de l'immédiateté et du récit, de la pulsion et de la distanciation. Corps en mouvement et en danse, textes (paroles prononcées ou récit sous-jacent) et personnages, images scéniques et vidéographiques entrent en relation dialogique (au sens bakhtinien du terme) pour raconter une histoire d'amour assez banale et conventionnelle : une relation entre un homme et une femme avec ses différentes étapes, entre espace intime et espace social (rencontre, mariage, tromperie, séparation), inspirée du mythe d'Orphée et Eurydice. L'artiste en chorégraphie les différents états (joie, douleur, jalousie, etc.) dans une triangulation thématique humanité / animalité / nature, à travers les intensités, les fulgurances, l'énergie des corps dansants. Le chorégraphe développe une puissante expressivité des corps et représente des situations de la vie d'un point de vue critique : dans *Blush*, il interroge les normes sociales qui contraignent le lien intime de la relation amoureuse à travers les codes et rituels qui rythment la vie d'un couple dans l'espace social. Ce regard critique passe par une esthétique de la dépense, de la violence, de la cruauté.

Le danseur face à l'écran : corps charnels et corps virtuels sur la scène

La version scénique de *Blush* mêle dialogiquement musique, danse et vidéo. Wim Vandekeybus réussit à mettre ici en œuvre un véritable *continuum* entre scènes dansées sur le plateau et vidéos raccords projetées sur un écran fendu verticalement afin de permettre aux corps physiquement présents d'entrer et de sortir de l'image (par exemple des images aquatiques, dans lesquels les danseurs plongent littéralement pour se retrouver nageant à l'écran). Immédiateté de la danse et distance filmique, réalité du corps du danseur et virtualité de son image se prolongent, brouillant les frontières entre présence scénique et présence à l'écran.

Selon le chorégraphe, « il faut être conscient que la danse et le cinéma sont deux univers aux logiques différentes qui peuvent s'annihiler. Le danger est que le film refroidisse la scène. Sans une véritable interaction de l'image avec les danseurs, les spectateurs sont hypnotisés par le film seul et oublient la chorégraphie¹⁹⁶. » Si le dosage sur scène du travail chorégraphique et de l'image vidéographique implique de penser finement la relation entre corps physiquement présents et corps médiatisés au risque d'une prise de pouvoir de l'un sur l'autre, nous pouvons toutefois remettre en question cette idée d'un média froid opposé à la chaleur du spectacle vivant : il nous semble en effet que certains spectacles parviennent moins à produire des effets de présence des corps que ne le font certains films ou vidéos, comme ceux de John Cassavetes par exemple.

Dans cette œuvre, le chorégraphe parvient à ne pas simplement juxtaposer les deux logiques qu'il évoque. Sans parler de fusion entre les deux pratiques (qui signifierait annulation de l'interaction), nous pouvons envisager la relation comme une symbiose (une relation étroite, intime, harmonieuse, réciproquement profitable et nécessaire

196. Wim Vandekeybus, Entretien avec Samuel Douhaire, <www.ecrans.fr>.

entre deux éléments distincts et envisagés chacun dans sa spécificité). Corps charnel et corps virtuel sont traités à égalité, une égalité qui prend en compte les différences afin de mettre en valeur de manière réciproque les deux types de présence. À l'écran, par exemple, les corps cadrés peuvent être plus lents que sur scène : ainsi en jouant sur des vitesses, le corps à l'écran ne prend pas le pas sur le corps physique, alors que la fragmentation permise par la vidéo multiplie la taille des corps dans l'image. De même, la danse sur scène est le plus souvent collective, quand, à l'écran, le corps est plutôt représenté seul : la puissance du groupe permet aussi de lutter contre l'aura de l'image. La virtuosité et la physicalité de la danse de Vandekeybus permettent également aux corps dansants de ne pas se laisser absorber par l'image virtuelle. Baignés dans la lumière produite par la projection, les corps, par l'effort, la fulgurance et l'énergie déployés, parviennent à s'extraire de l'univers englobant de la vidéo. Enfin, les corps matériels sont traités comme des images, de la même manière que les corps virtuels sont conçus comme des corps charnels.

À la construction de l'espace et du temps opérée par les mouvements des danseurs s'ajoute la prise en compte d'un plan vertical, l'écran, ouvrant sur d'autres espaces et composant un temps qui lui est propre. Deux types de plasticité temporelle et spatiale s'articulent donc très finement (certains passages impliquent une coordination parfaite entre le temps chronométré de la machine et le temps des corps, notamment lorsque les corps des danseurs se jettent dans l'écran pour se retrouver dans l'image), imposant aux danseurs d'associer une présence à soi et à l'instant propre à la danse avec une rigueur contrainte par la technologie. Cette contrainte particulière affecte la qualité de la danse : en imposant son rythme, la technologie resserre le mouvement d'un corps qui doit, à l'intérieur de ce cadre, résister. Mais ce type de contrainte est-il fondamentalement différent de n'importe quelle autre contrainte chorégraphique ou scénique ?

Pour les images vidéo, Wim Vandekeybus a déplacé ses interprètes dans des espaces naturels ou urbains, leur imposant des contraintes et des supports différents importés sur la scène. Les contraintes imposées aux corps par les espaces extérieurs modifient la qualité de la danse, de même que les contraintes techniques liées au cadrage filmique affectent la manière de danser : la même énergie n'est pas investie dans une même phrase dansée, qu'elle soit exécutée dans l'herbe, dans l'eau ou sur un plateau, et la caméra, en fragmentant les corps à l'image et en allant chercher au plus près des danseurs, implique un travail différent de l'expression, ainsi le visage, par exemple, qui prend une toute autre dimension à l'écran. Dans l'image filmique, le travail de la danse se fonde sur une autre réalité perceptive, qui fait tendre la danse vers plus de théâtralité.

Dans la version scénique de *Blush*, la rivalité et le frottement entre la scène et l'image sont travaillés entre porosités et résistances afin de renforcer la présence et la performativité des corps dansants dans les deux médias. Les corps charnels ne disparaissent pas face à l'image, et les corps virtuels ne sont pas moins présents que les corps matériels. La mise

en dialogue des deux opérations démultiplie les effets de présence, l'intensité et la force des mouvements dansés.

Le danseur à l'écran : transposition cinématographique de la pièce

La version filmique de *Blush* se situe à la frontière entre le genre cinématographique et le film de danse ; il s'agit d'une réelle adaptation, qui implique une transposition de la scène à l'écran. Sur le plateau, corps réels et corps virtuels dialoguaient ; ici tout se passe dans l'image. Le passage d'un média à l'autre a conduit le chorégraphe-réalisateur à faire un pas de plus vers la fiction : l'action est resserrée autour d'un personnage, Ina, et de son histoire d'amour avec Joseph. Sur scène, la chorégraphie racontait cette relation à travers dix interprètes, qui figuraient les différents caractères des deux individus (chaque corps en incarnait une facette) ; à l'écran, deux interprètes incarnent les deux rôles principaux, tandis que les autres endossent des personnages distincts, qui enrichissent ainsi la pluralité des discours et des subjectivités.

Le chorégraphe se saisit de l'image cinématographique, remettant toujours en cause le statut abstrait du mouvement (danse) et le statut utilitaire et concret du jeu d'acteur (théâtralité). Ainsi, l'interprétation de la fable est-elle modifiée : les danseurs à l'écran tendent vers plus d'expressivité, l'aspect narratif de l'œuvre est plus marqué, le film interroge plus précisément le rapport entre l'individu et le collectif (peut-être le film est-il ainsi plus politique que la pièce, mettant en scène des rapports de pouvoir à travers corps et parole). Les gestes et leurs qualités (lenteur, rapidité, fulgurances, violence, amplitude, précision...), le cadrage et le montage (gros plans, plans d'ensemble, caméra sur pied ou au poing, rythme...), participent ensemble de la fabrication d'images qui, par le type de relations spatiotemporelles qu'elles mettent en jeu, représentent le récit. La fragmentation, le brouillage, la déconstruction servent l'élaboration de la narration. La parole est plus présente, tissée au mouvement dans une continuité signifiante. Le mot devient geste, comme le geste fait sens : mots et mouvements renvoient sans cesse, dans leur relation, à une re-fabrication toujours ouverte du sens. Cela produit un effet de flou, de mystère, d'interrogation, qui ouvre un champ d'interprétation large pour le spectateur.

Le chorégraphe mise sur des indices très subtils pour la contextualisation du récit : la première scène est par exemple interprétable comme une scène de demande en mariage, très festive et violente, qui se joue devant la communauté. Une grenouille, mixée puis avalée, comme est ingéré le désir, s'échappera dans l'eau lorsque la femme se sera jetée de la falaise plus loin dans le film. Une photo de groupe y est prise, et la même image sera réutilisée plus tard, dans la scène de l'enterrement : la danseuse sera absente de la même image, passant en arrière-plan dans une robe blanche, comme un fantôme dans l'espace vide laissé dans le groupe. La jalousie, quant à elle, se profile derrière les images de sous-sol ou de

hangar, teintées de rouge, où la fête nocturne est comme une bacchanale de corps en lutte, de gifles, de coups. L'amusement se mêle à la violence, l'animalité des rapports humains prend la forme de chorégraphies des corps saccadés, constamment violentés. Aucun jugement moral n'est porté sur les scènes : la réalité tragique est simplement exposée. La déconstruction spatiale, temporelle et rythmique des étapes du récit permet également de troubler les interprétations évidentes.

Le « devenir-animal » des corps, dans cette esthétique entre humanité et sauvagerie, permet une critique des relations sociales et une vision tragique du monde. L'horizontalité alterne avec la verticalité, les gestes saccadés et les mouvements de tête ramènent les corps à des corporalités animales (renifler, se sentir, se déplacer à quatre pattes, lutter, frapper, mettre les sens en éveil). Une forme de danger et d'étrangeté inquiétante s'en dégage. Les corps brutalisés, entrechoqués, recadrés par la caméra, donnent une vision du monde particulière, entre impulsions contradictoires, imaginaire et paysages mythiques. Animaux, les corps n'en restent pas moins à la lisière de l'humanité par des phénomènes de retour : chaque moment où le corps fabrique une rationalité de la violence par l'animalité est contrebalancé par une scène où la même énergie violente secoue des corps plus verticaux, plus humains, qui se mettent à parler et tentent de débattre.

L'effet-danse sur le film se mêle donc à un effet-cinéma sur la danse. Pour les interprètes, le projet de Wim Vandekeybus a demandé une adaptation à la fois aux espaces extérieurs et à l'économie de fabrication d'une œuvre cinématographique. En termes de théâtralité¹⁹⁷, l'interprétation semble plus radicalement affectée par la transposition en film qu'elle ne l'était par sa mise en relation avec l'écran sur la scène. Le passage au cinéma a modifié l'œuvre et une part de son sens, en augmentant la part de la fiction et la théâtralité.

Conclusion

L'utilisation des nouvelles technologies sur la scène des arts du spectacle suscite des réactions de crainte comme de fascination. Si certains artistes utilisent l'écran en raréfiant, déstructurant ou faisant quasiment disparaître l'action scénique et les corps physiques, et si d'autres au contraire se contentent de juxtaposer ou additionner des images projetées à cette action, sans renouveler les formes dramaturgiques, Wim Vandekeybus a su, semble-t-il, créer une véritable relation dialogique (relation effective, traitement à égalité en respectant les différences) entre la danse et la vidéo sur la

197. Nous entendons ici « théâtralité » dans le sens que lui donne Muriel Plana, soit « une relation spécifique entre trois éléments fondamentaux : le corps, le texte et l'image. » Dans sa conception de l'événement théâtral, la spécificité de cette relation entre corps, texte et image tient à ce qu'elle doit être « un minimum dialogique autrement dit effective – soit n'étant pas de pure juxtaposition ou de coprésence, respectant l'autonomie des éléments et les traitant à égalité. » (Muriel Plana, « Perception, réception, compréhension, création : ce que seul le théâtre peut faire au spectateur », communication prononcée lors du séminaire « Langues en scènes », vendredi 14 mars 2014, Université Toulouse Jean Jaurès).

scène, voire jusque dans son film cinématographique. Il semble difficile d'affirmer de façon générale ou définitive que l'image augmente ou diminue la présence du danseur ; chaque œuvre doit être analysée afin d'observer comment elle répond à la question. Le dialogisme semble ici permettre une augmentation de la présence du danseur grâce à l'image filmique.

Par la fluidité des passages entre réalité et virtualité, par le brouillage des frontières entre les deux, mais également par le passage par la fiction, le chorégraphe tend à réinterroger la notion de présence « pure » du corps physiquement présent ou présenté en tant qu'elle s'opposerait aux « effets de présence¹⁹⁸ ». Chez Wim Vandekeybus, la présence semble travaillée du côté de l'interprète de la même manière à l'écran que sur scène, en tant qu'effet, qu'acte (par le travail de la vitesse par exemple, ou de l'épuisement des corps qui permet une conscience différente de soi et du contexte, par l'imaginaire également qui peut nourrir le mouvement dansé). La composition scénique et la construction filmique la captent et la mettent en scène différemment.

Le passage à l'écran cinématographique, séparé de la scène où les danseurs étaient en relation avec leur image, tend ici à re-théâtraliser la danse : l'œuvre filmique ne fait plus dialoguer corps virtuels et corps physiquement présents, mais inscrit ces corps et les représentations qu'ils véhiculent au sein d'une narration plus affirmée, avec ses personnages et ses péripéties, quand bien même *Blush* reste un film de danse qui joue sur les ressorts de la danse. Le travail du danseur est ici affecté à la fois par la technique (danser devant la caméra) et par la transformation du sens de l'œuvre lorsqu'elle passe dans le dispositif cinématographique.

Chez Wim Vandekeybus, la technique n'est pas au centre, quand bien même elle intervient dès le début du processus de création (l'artiste ne se cache pas être animé d'une pulsion cinématographique et d'un désir de cinéma que l'on retrouve sur le plateau comme à l'écran). Il se saisit de l'image parmi d'autres éléments pour servir son propos et son œuvre et ne se contente pas d'une démonstration de prouesse technologique. Contrairement à des spectacles qui font prévaloir le dispositif technologique de façon formelle, au détriment peut-être parfois du symbolique, il tente plutôt d'effacer la dimension technique. Au lieu de rendre visibles, ostensiblement, les outils technologiques utilisés (comme dans certaines œuvres de Rodrigo García par exemple, qui tend ainsi à reproduire sur scène la domination postmoderne des images qu'il prétend dans le même temps dénoncer), Wim Vandekeybus préfère les faire disparaître derrière les formes, le sens et les émotions. Ainsi, la fascination produite par la sophistication du dispositif est-elle limitée, laissant toute sa place à l'interprétation du spectateur : il nous semble que si l'usage des nouvelles technologies conduit

198. Josette Féral et Edwige Perrot définissent ainsi les « effets de présence » : « l'effet de présence est le sentiment qu'a un spectateur que les corps ou les objets offerts à son regard (ou à son oreille) sont bien là, dans le même espace et le même temps que ceux dans lequel il se trouve alors qu'il sait pertinemment qu'ils sont absents ». (Josette Féral et Edwige Perrot, « De la présence aux effets de présence » in *Pratiques performatives, Body Remix*, dir. Josette Féral, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2012, p. 11.)

souvent à se limiter à une lecture technique ou formelle des dispositifs mis en œuvre, chez cet artiste une lecture politique, critique et interprétative est permise par le type de dialogue créé entre corps charnel et corps virtuel.

Bibliographie

Derrida, Jacques. *La voix et le phénomène*, Presses Universitaires de France, Paris, 1967.

Féral, Josette (dir.). *Pratiques performatives, Body Remix*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2012.

Féral, Josette et Edwige Perrot (dir.). *Le réel à l'épreuve des technologies. Les arts de la scène et les arts médiatiques*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2013.

Plana, Muriel. « Perception, réception, compréhension, création : ce que seul le théâtre peut faire au spectateur », communication prononcée lors du séminaire « Langues en scènes », vendredi 14 mars 2014, Université Toulouse Jean Jaurès.

Vandekeybus, Wim. Entretien avec Samuel Douhaire, <www.ecrans.fr>.

NÉGATION DE LA PRÉSENCE OU DE L'IMAGE

Violaine Chavanne, Université Paris Nanterre

Comment, sur une scène, l'image filmée des corps s'articule-t-elle à la présence actuelle et charnelle des acteurs ? Comment l'une et l'autre dialectisent-elles ? Pour quels fruits artistiques et symboliques ? Deux spectacles de nature et de style très différents, *Mefisto for ever* (2006) de Tom Lanoye, mis en scène par Guy Cassiers, et *Forecasting* (2011) de Barbara Matijević et Giuseppe Chico, permettent de poser et traiter ces questions dans les deux sens. Il s'agit plus particulièrement de se demander ce qu'apporte l'image vidéo à la présence en chair et en os des acteurs, mais également ce qu'apporte cette présence à l'image vidéo elle-même.

Dans l'un et l'autre cas, je voudrais montrer comment ni la vidéo ni l'acteur ne confèrent une présence et une consistance supplémentaires au corps vivant ou à l'image des corps, mais comment, au contraire, ils leur en enlèvent. En effet, ce jeu entre le corps actuel et son image se constitue, dans chacun des deux spectacles, comme un processus de symbolisation singulier. Or, symboliser, transformer une chose réelle en signe, c'est lui enlever de l'être, l'absenter. Corps et image sont ainsi arrachés à la suffisance de leur être-là et transformés en signifiants à même d'écrire scéniquement la fiction déployée par chaque spectacle. En quoi cette symbolisation active-t-elle alors des potentialités artistiques et métaphysiques propres au théâtre ?

Présences passées

Mefisto for ever mis en scène par Guy Cassiers, créé en 2006 en Belgique puis présenté à Avignon en 2007, est le premier volet de la trilogie *Triptyque du pouvoir*. La pièce de Tom Lanoye, adaptée du roman de Klaus Mann, *Mephisto* (1936), relate les compromissions d'un acteur talentueux, Gründgens, avec le régime nazi. Elle décrit le devenir de la troupe

dans laquelle il joue et dont il deviendra le metteur en scène. On y voit alternativement les acteurs répéter de grandes œuvres du répertoire et l'histoire de l'Allemagne qui vient faire irruption dans leurs séances de travail. Les acteurs néerlandais de Guy Cassiers ne cessent ainsi d'aller et venir entre la fiction écrite par Tom Lanoye et la répétition de *Hamlet*, des *Trois sœurs*, de *Faust*, etc. Guy Cassiers hésite d'ailleurs dans le traitement qu'il fait d'un tel va-et-vient : tantôt il joue du passage insensible de l'une à l'autre, produisant des effets de confusion, plutôt jubilatoires, entre ce qui appartient en propre à l'histoire de la pièce et ce qui relève de ces scènes du répertoire, tantôt il s'applique à souligner le passage de l'une aux autres. C'est cette option qu'il développe au début de la pièce et, pour cela, Guy Cassiers se sert de la vidéo.

Quatre caméras sont suspendues au-dessus de la scène. Lorsque les acteurs entament une scène du répertoire, ils se jettent sur une table située en dessous de ces caméras. Celles-ci capturent l'image de leur corps ainsi allongé. Leur visage et leur buste apparaissent alors sur un écran dressé à la verticale en fond de scène. Celui-ci est lui-même divisé en quatre rectangles qui marquent les espaces dans lesquels les portraits de chaque acteur apparaissent alternativement, tandis que dans les autres rectangles on aperçoit des flammes de bougies crépitant ou bien des lumières artificielles. En se couchant ainsi sur les tables, les acteurs perdent le contact frontal et direct avec le public.

Ce procédé crée un double effet. Tout d'abord, les acteurs en courant se jeter sur les tables donnent l'impression d'aller se jeter sur leur lit de mort. Cette impression naît de la position horizontale qu'ils prennent soudain, mais aussi de ce que, ce faisant, ils disparaissent du champ de vision du spectateur et meurent donc en quelque sorte pour lui. Ils semblent offrir leur corps et leur vie en sacrifice à la caméra. Ainsi les acteurs rejouent-ils (en direct) la capture de la présence produite par les arts mécaniques (cinéma et photographie) telle que Walter Benjamin la décrivait dans *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*. À ce propos, Benjamin cite longuement Pirandello :

Les acteurs de cinéma [...] se sentent comme en exil. En exil non seulement de la scène mais en exil d'eux-mêmes. Ils remarquent confusément, avec une sensation de dépit, d'in-définissable vide et même de faillite, que leur corps est presque subtilisé, supprimé, privé de sa réalité, de sa vie, de sa voix, du bruit qu'il produit en se remuant pour devenir une image muette qui tremble un instant sur l'écran et disparaît en silence. La petite machine jouera en public avec leurs ombres¹⁹⁹.

Ensuite, et conjointement, l'image apparaissant sur l'écran a elle-même un goût de mort. Bien que l'enregistrement ait lieu en direct, elle paraît telle une résurgence du passé. Les visages et corps de ces acteurs jouant les rôles du répertoire semblent appartenir à un temps désormais révolu. Le procédé éclaire ainsi d'une autre manière l'opération paradoxale produite par les arts de l'enregistrement (vidéo, cinéma et, en amont, photographie) : l'instant photographié ou filmé est mis à mort.

199. *Oeuvres III*, Gallimard, Paris, 2000, p. 291.

C'est cette puissance mélancolique de l'image photographique que découvrait Roland Barthes dans *La chambre claire*. Celle-ci fait en effet trépasser l'instant de façon à laisser celui qui la regarde pénétré de ce constat : « ça a été ». Certes les acteurs de G. Cassiers, eux, sont toujours là. Mais le spectateur ne les voit plus en chair et en os. Il a assisté à leur disparition et ne voit, à leur place, que leur image, c'est-à-dire leur devenir fantôme. Aussi la vidéo montre-t-elle le corps présent des acteurs *comme* un corps déjà mort, les présences réelles *comme* des présences passées. L'image filmée aspire ce que la présence actuelle des acteurs a de vivant, elle la nie. Or, par cette négation même elle la symbolise. Les portraits funèbres des acteurs se substituent à leur présence actuelle, ils évoquent cette dernière, tout en manifestant sa disparition. En d'autres termes, ils se constituent en signe.

Faire mourir les présences

Il semble que, par ce procédé, Guy Cassiers réponde à un problème général auquel est confronté le théâtre, et particulièrement la scène moderne et contemporaine, laquelle doit se (re)penser à partir des arts mécaniques (et non pas contre eux). Pour formuler un tel problème, j'évoquerai une nouvelle fois la réflexion de Barthes dans *La chambre claire* :

J'appelle « référent photographique » non pas la chose facultativement réelle à quoi renvoie une image ou un signe, mais la chose nécessairement réelle qui a été placée devant l'objectif, faute de quoi il n'y aurait pas de photographie²⁰⁰.

Roland Barthes explique ici en quoi la photographie (et par extension le cinéma) se distingue de la peinture, de la littérature, de la sculpture par exemple. Pour ces dernières, le référent peut n'avoir pas réellement existé, être facultatif. L'opération photographique, elle, n'a de sens que par rapport à ce référent « nécessairement réel ». Si elle fait mourir les présences, si chaque cliché ne cesse de dire « ça a été », c'est en vertu de la présence *réelle* des référents au moment de la prise. Si le cliché peut se constituer comme le signe d'une absence, c'est dans la mesure où il *y a eu* d'abord quelqu'un, quelque chose devant l'objectif.

Or, comme la photographie, le théâtre a un référent *nécessairement réel*. Il s'agit de l'espace scénique, des corps des acteurs, des objets. Seulement, de quoi ces derniers sont-ils le référent ? Ils le sont du texte ou de l'histoire racontée est-on tenté de répondre immédiatement. Pourtant, à penser les choses ainsi les signes sont condamnés au théâtre à rester du côté du texte écrit tandis que les présences réelles sont seulement destinées à les *incarner*. Dans cette perspective, le théâtre sera pensé de façon à ce que le caractère signifiant des signes textuels tende à se faire oublier et à ce que, conjointement, la scène donne l'illusion du réel et de la vie. Or, l'illusion n'est plus, depuis les avant-gardes du début du XX^{ème} siècle, l'horizon du théâtre. En effet, si les présences réelles demeurent pensées comme des référents du texte écrit, la mise en scène elle-même ne peut se constituer en pourvoyeuse de

200. Roland Barthes, *Oeuvres complètes V*, Seuil, Paris, 2002, p. 851.

signes inédits, c'est-à-dire en art. Il faut donc que le théâtre produise des opérations de symbolisation comparables à celle de la photographie, opérations à même de nier la présence réelle de l'espace, des objets et des corps en particulier. Ceux-là pourront être ainsi autre chose que des référents du texte. C'est ce que parvient à faire Guy Cassiers dans *Mefisto for ever* en niant la présence *hic et nunc* des acteurs par leur portraits filmés, véritables vestiges d'une réalité arrachée à sa plénitude.

Dans le spectacle de Barbara Matijević et Giuseppe Chico, *Forecasting*, objet et moyen de symbolisation se retrouvent dans un rapport symétriquement inverse. Le spectacle met en scène une performeuse (la Croate Barbara Matijević, formée à la danse) et un ordinateur sur lequel défilent des images de vidéos prises sur YouTube. Ici, les images vidéo ne produisent pas les signes d'une présence disparue comme dans *Mefisto for ever*. C'est au contraire le corps de la performeuse qui symbolise les images, les arrache à leur statut de quasi-chose, de « quasi-corps » pour reprendre une expression de Jacques Rancière²⁰¹.

Le dispositif est le suivant : un ordinateur portable est au centre du plateau, posé sur une petite table. Il n'y a, au départ, nulle présence humaine. Seul l'ordinateur est sur scène. Il s'allume. Une voix en émane, celle de son propriétaire, lequel présente la machine et raconte qu'il n'a pas assez de place sur son ordinateur, qu'il doit en actualiser la mémoire. Mais il n'a pas le bon outil pour cela. Il dit qu'il lui manque le bon tournevis. Une jeune femme entre, Barbara Matijević, et se présente comme le technicien, l'assistant en ligne qui va faire l'opération nécessaire pour actualiser la mémoire de l'ordinateur. Elle se place ainsi derrière l'ordinateur. Sur celui-ci apparaissent des images d'un Macbook retourné dont on voit les vis à enlever pour atteindre le disque dur. Barbara Matijević encadre avec ses bras l'image de chaque côté de l'écran comme si elle était en position d'ouvrir l'ordinateur et d'intervenir sur ce dernier.

Ainsi se met-il en place le principe de la pièce : la performeuse prolonge avec son corps les images à l'écran et fait comme si elles étaient une partie de sa réalité, voire d'elle-même, comme si elle était à l'origine des actions montrées par les images, en l'occurrence, pour ce début, la réparation de cet ordinateur. S'établit ainsi une continuité de convention entre les actions virtuelles et les mouvements réels.

La fiction posée (« on dirait que je suis un réparateur, un bricoleur d'images ») se décline ensuite par une série de manipulations mimées sur des objets des plus variés : un revolver dont on expose la mécanique, un plat qu'on prépare, des lacets de chaussure qu'on refait, un godemichet qu'on présente, etc. Sans s'engager toujours dans des mimes de manipulation, Barbara Matijević s'amuse à faire croire (mais la convention est saillante) que tel pied, par exemple, telle tête sont à elle, à prendre des positions acrobatiques voire improbables. Elle est tour à tour alors homme, femme ou animal. La performeuse, semblant d'abord intervenir sur les images, se retrouve peu à peu entraînée malgré elle par leur flux. Sa maîtrise simulée (elle explique ses actions mimées tout en les faisant) cède ainsi

201. « Les images veulent-elles vraiment vivre ? » in *Penser l'image* dir. Emmanuel Alloa, Les Presses du réel, Paris, 2010, p. 262.

progressivement la place à l'expression de fantasmes qui la débordent, fantasmes érotiques ou d'agressivité. Par exemple un revolver avec lequel elle s'amuse à viser se retourne subitement vers elle et la cible.

Les deux auteurs du spectacle racontent quelque chose du rapport que nous sommes susceptibles d'entretenir avec les images du Web : d'une part, avec leur sélection d'images de vidéos sur YouTube, filmées par n'importe qui, montrant n'importe quoi ; et, d'autre part, avec la construction de cette dramaturgie par laquelle les images finissent par se jouer de la performeuse en éveillant une série d'affects qu'elle ne maîtrise pas. Car ces vidéos amateurs pourraient être les nôtres. Or, ce rapport est d'ordre fétichiste. Les affects joués par la performeuse dans le visionnage de ce flux inépuisable d'images sont en effet comparables à ceux qui lient le fétichiste à son fétiche. Mais c'est aussi que l'image elle-même tient lieu de fétiche, c'est-à-dire d'objet qui cache ce à quoi il renvoie.

L'image comme fétiche

Freud, dans l'article, « Le fétichisme » (1927), soutient que le fétiche (c'est-à-dire une partie du corps, une situation, un objet dont la vue provoque l'excitation sexuelle chez le sujet) est un substitut du pénis. Il précise :

d'un certain pénis tout à fait particulier qui a une grande signification pour le début de l'enfance et disparaît ensuite. C'est-à-dire qu'il aurait dû être normalement abandonné mais que le fétiche est justement là pour le garantir contre la disparition. Je dirai plus clairement que le fétiche est le substitut du phallus de la femme (la mère) auquel a cru le petit enfant et auquel nous ne savons pourquoi il ne veut pas renoncer²⁰².

En vérité, Freud sait très bien pourquoi. L'enfant a vu que la mère n'avait pas de pénis et en a été effrayé. Pour affronter cet effroi, il lui en fabrique un de substitution, ce fétiche qui se trouve à l'endroit où l'inquiétant traumatisant a eu lieu, l'endroit d'où il a pu voir l'organe génital féminin. Ainsi se comprend la récurrence des pieds ou des chaussures comme fétiches favoris puisque d'en bas l'enfant a certainement pu voir à la dérobée le sexe de la femme²⁰³. En se défendant contre l'absence de pénis de la mère par la substitution d'un fétiche, l'enfant se défend contre une angoisse de castration. Car cette absence lui renvoie l'idée que lui aussi pourrait en être privé. La vision des organes génitaux de la mère touche à l'interdit de les voir comme de l'aimer, elle. Cette vision éveille l'angoisse de castration liée à la colère du père qui découvrirait de tels sentiments œdipiens. L'enfant ne veut pas renoncer à ces sentiments et veut en même temps se protéger de l'angoisse de castration. Aussi le fétiche lui permettra-t-il de vivre ces sentiments, et l'excitation sexuelle qui va

202. <<http://www.inlibroveritas.net/oeuvres/17270/le-fetichisme>>, p. 3.

203. On remarque d'ailleurs dans *Forecasting* de nombreuses images de pieds et de chaussures.

avec, en secret. Or, dans « Le clivage du moi dans les processus de défense » (1938)²⁰⁴, Freud explique que l'angoisse de castration est toujours une angoisse de mort. L'enfant se représente que le père en colère est susceptible d'aller jusqu'à le tuer.

Par ailleurs, et c'est le deuxième point qui m'intéresse, Freud, dans son article de 1927, montre que le fétichisme est une maladie de la symbolisation. L'enfant ne parvient pas à symboliser le manque de pénis et à l'accepter. À la place d'un signe, il ne pose qu'un objet, le fétiche : « L'horreur de la castration » écrit Freud « s'est érigé en monument »²⁰⁵. Or, du monument, on peut dire qu'il célèbre tout en cachant, par sa monumentalité, ce qu'il célèbre. Il est la trace de l'impression traumatisante mais la dénie en même temps.

Quel est le rapport, dira-t-on avec *Forecasting* et avec ce que le spectacle dit de notre commerce privé avec les images du Web, avec le grand bazar des images ? Tout d'abord, nous pouvons poser que, comme le fétichiste avec son fétiche, nous y assouvissons une pulsion érotique à moindre frais, c'est-à-dire sans les frais de l'altérité. Solitaires devant nos ordinateurs, nous voyons pour voir – en l'occurrence n'importe quoi – pour le plaisir voyeur que cela procure. Conjointement, nous nous défendons d'une angoisse de mort : le flux des images, ce sang électronique, nous voudrions ne pas l'interrompre. Il n'est qu'à penser à la difficulté que nous éprouvons à nous y arracher. Cette vie factice des images vidéo protège de l'expérience du temps réel, du temps qui passe pour ne pas revenir et qui a pour horizon notre fin certaine.

Ensuite, il apparaît que les images vues sont semblables aux pieds, aux cheveux du fétichiste, elles sont érigées en monument. Nous n'y voyons rien finalement. Et c'est bien cela que nous recherchons. Elles masquent notre devenir mortel et l'angoisse qui peut s'y attacher. Que ce flux d'images fasse davantage office d'écran que de fenêtre sur le monde, c'est ce que le spectacle suggère avant de s'achever. La dernière image qui apparaît sur l'ordinateur, laissé seul sur le plateau alors que la performeuse est sortie, est celle d'un feu de cheminée. Elle rappelle que le terme d'écran désigne d'abord le panneau servant à protéger quelqu'un de la chaleur d'un foyer, puis, par extension, à faire obstacle aux rayons lumineux. L'écran en ce sens n'est pas d'abord une surface pour voir, mais une surface qui fait obstacle à cette possibilité. C'est le sens des derniers mots de la performeuse. Elle se prépare à prendre congé du public, le salue et l'interpelle « *Keep watching* » dit-elle, « continuez de regarder », autrement dit, continuez à ne rien voir.

Symboliser les images

Or, s'il nous est permis de faire cette analogie entre le rapport du fétichiste à son fétiche et le rapport de l'homme contemporain avec ce flux d'images prosaïques, le spectacle, de son côté, se sert de ces images comme matériau pour construire justement un autre rapport

204. Sigmund Freud, *Oeuvres complètes XX*, PUF, Paris, 2010.

205. *op. cit.*, p. 4.

avec elles. Ce que ne pouvait pas faire le fétichiste, ce que nous ne pouvons pas faire en nous abreuvant de ces séries indéfinies d'images, Barbara Matijević et Giuseppe Chico le font : ils symbolisent – ils remettent les images à leur place. Prolongées par le corps en chair et en os de la performeuse, dialectisées par lui, les images apparaissent comme de simples images, tenant lieu de réalité sans se substituer à elle, comme des traces partielles, incomplètes et inactuelles. Elles sont ainsi destituées de leur statut illusoire de quasi-choses.

Le corps, lui, à l'inverse de la problématique soulevée par le spectacle de Guy Cassiers, n'est pas ici ce qu'il est impérieux de transformer en signe. Il est lui-même l'agent de la symbolisation. Il est le moteur grammatical transformant l'image en élément d'une phrase. En retour certes, le corps lui aussi devient un élément de la phrase et se symbolise par cette confrontation à ce qui le nie, l'absente, à savoir l'image de lui-même. Aussi cette négation, ce rapport d'opposition tel qu'il se construit ici produisent-ils un texte. Le corps vivant nié par ces images et les images niées par le corps vivant racontent quelque chose du devenir mortel du corps lui-même. *In fine*, l'angoisse de mort qui tentait de s'enfouir dans la vision frénétique de toutes ces images, parvient à être symbolisée.

La question de la mort trame l'ensemble de la sélection des vidéos opérée par les deux auteurs du spectacle. Le démontage d'un revolver ouvrirait le bal, mais d'autres revolvers ne cessent ensuite de revenir sous différents angles ; vers la fin du spectacle, l'image d'un bras puis celle d'une main radiographiés évoquent le futur squelette que la performeuse est vouée à devenir. Enfin, juste avant que Barbara Matijević ne quitte le plateau et que le spectacle ne se termine, l'image d'une tête de mort faite de pierres brillantes, pailletées, et parée d'un foulard chic surgit. La mort semble ici servie en grande pompe sur un plateau, celui de l'ordinateur. La performeuse arbore un regard tranquille et attentif. Elle peut désormais regarder la mort en face.

Mort de la présence, vie des images

Que nous disent alors ces deux spectacles, *Mefisto for ever* et *Forecasting*, qui jouent d'une façon symétriquement inverse de la dialectique entre présence vivante et corps filmés ? Que la mort symbolique, du corps des acteurs pour le premier ou de cette fausse vie des images pour le second, ouvre au spectateur la possibilité d'une autre vie, celle de l'imagination qu'Edward Gordon Craig déjà appelait de ses vœux, une vie faite d'images immatérielles prenant appui sur ces signes fabriqués par les spectacles, ces tueurs de présence. Cette mort symbolique ouvre au spectateur ce que Freud appelle, lui, une « autre scène » en parlant du rêve²⁰⁶. On évoquera, à ce propos, une acception du terme « représentation » mentionnée dans le dictionnaire de Furetière: « "Représentation" [...] se dit aussi "à l'église d'un faux cercueil de bois, couvert d'un poêle de deuil autour duquel on

206. Sigmund Freud, *L'interprétation du rêve*, Œuvres complètes IV, PUF, Paris, 2004, p. 589.

allume des cierges lorsqu'on fait un service pour un mort'' »²⁰⁷. Représenter n'est donc pas nécessairement incarner. Cela peut être aussi « fabriquer un *faux*²⁰⁸ cercueil de bois », fabriquer un symbole de la disparition et pouvoir ainsi rêver aux absents.

Bibliographie

Barthes, Roland. *Œuvres complètes V*, Seuil, Paris, 2002.

Benjamin, Walter. *Œuvres III*, Gallimard, Paris, 2000.

Dictionnaire de Furetière in *Là-bas comme ici*, Corinne Enaudeau, Gallimard, Paris, 1998.

Coll. « Connaissance de l'inconscient ».

Freud, Sigmund. *L'interprétation du rêve*, *Œuvres complètes IV*, PUF, Paris, 2004.

---. *Œuvres complètes XX*, PUF, Paris, 2010.

Rancière, Jacques. « Les images veulent-elles vraiment vivre ? » in *Penser l'image*, dir. Emmanuel Alloa, Les Presses du réel, Paris, 2010.

<<http://www.inlibroveritas.net/oeuvres/17270/le-fetichisme>>.

207. Cité par Corinne Enaudeau in *Là-bas comme ici*, Gallimard, Paris, 1998. Coll. « Connaissance de l'inconscient », p. 35.

208. L'auteur souligne.

MARIONNETTE, MASQUE, SPECTRE : LES TROIS VERTUS DES AVATARS NUMÉRIQUES

Thomas Morisset, EnsadLab / EnsAD

Le présent texte veut à la fois rendre compte du travail effectué ces derniers mois sur une pièce, *Le jeu de la mise en terre*, dans le cadre d'un travail de recherche-crédation au sein de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, et tenter, à partir de ce travail, de proposer quelques réflexions plus larges pour comprendre la relation qui peut lier un acteur ou une actrice à un avatar.

La pièce en question suit le parcours de quatre étudiants et étudiantes dans leur vie physique et dans leur vie numérique. En effet, si la moitié des scènes se déroule comme au théâtre classique, l'autre moitié voit les acteurs et actrices diriger des avatars, à l'aide de manettes, dans un monde virtuel représentant une sorte de réseau social en trois dimensions. Une projection sur un écran permet alors au public de suivre ces scènes sans qu'il n'y ait de véritable partage d'espace entre le physique et le numérique.

Ce qui devient alors absent, à une exception près sur laquelle nous reviendrons, c'est bien le corps physique de l'acteur, qui n'est que deviné, et dont l'action même est peu spectaculaire puisqu'affairé à appuyer sur les boutons d'une manette. Ce qui importe, c'est que l'acteur est d'abord face à un avatar plutôt que face à un écran, c'est-à-dire face à un potentiel d'action numérique, qui, avant d'être une représentation virtuelle, se présente comme un savoir-faire gestuel chevillé à une manette. L'acteur est en deçà de l'écran du spectacle.

C'est alors le public qui est face à cet écran et, pour lui, la médiation de cet écran par un acteur est quasi inexistante. Que voit alors le public dans cette pièce où c'est l'écran seul, ou presque, qui tente de faire spectacle ? C'est pour répondre à cette question que nous devons étudier ce que sont les avatars, et de quelle manière, en tant que représentation à l'écran, ceux-ci peuvent être rapportés à d'autres figures théâtrales.

Contrôle à la manette et continuité énergétique

Le schème de contrôle élaboré et le fait même d'avoir choisi une manette demandant, comme son nom l'indique, une manipulation, semblent ici rapprocher l'avatar de la tradition des marionnettes. Les acteurs et actrices sont en effet confrontés à un corps qui ne saurait absolument être eux et sur lequel ils exercent un contrôle.

Mais, là où la marionnette requiert une continuité physique entre le geste de son manipulateur et le geste exécuté, la manipulation d'un avatar est le fruit d'une rupture énergétique ; l'énergie mise dans la pression d'un bouton n'est pas physiquement, mais numériquement transformée en un mouvement correspondant. En un sens, cette transformation permet une extension de l'art de la marionnette, puisqu'à un mouvement simple peut répondre un mouvement démesurément complexe, voire physiquement impossible.

Mais, en un autre sens, elle appauvrit les possibilités puisque le geste physique est comme dérobé. Bien loin de pouvoir accomplir la tâche aussi grandiose et parfaite que Kleist assignait à la marionnette, ce qui caractérise l'avatar c'est sa rigidité, hors de toute continuité physique : un avatar immobile n'est pas un avatar dynamique, maintenu par un fil ou autre, mais une simple animation tournant en boucle, voire un corps aussi mort qu'une branche flottante. Dans la manipulation d'un avatar, il y a une rupture énergétique, puisqu'une action physique se traduit en un processus numérisé au lieu de se transformer en une réponse physique, comme c'est le cas avec une marionnette ou un instrument de musique.

Particulièrement dans le cas du jeu à la manette, si nous pouvons influencer son comportement par le corps, cela ne se fait qu'au prix de gestes préétablis que nous ne pouvons faire varier que selon des facteurs bien précis. Cela explique pourquoi nous en sommes arrivés au principe d'un geste très ritualisé, justement pour jouer avec et non contre cette rigidité.

Cette rupture énergétique, que nous choisissons donc de montrer et non pas de contenir, rend néanmoins centrale la question du témoin. Comment faire comprendre au public que ce qu'il voit est du théâtre et qu'il y a une action réalisée pour lui, en face de lui ? Il faut accepter que la fameuse question de Descartes, à propos de l'humanité des chapeaux qu'il voit passer par sa fenêtre, soit encore plus difficile à résoudre dans un univers numérique. Nous tentons de contourner ce problème avec le personnage du dieu Kléos, qui est contrôlé par une actrice dont l'on devine la silhouette sur le côté de la scène, grâce à de la capture de mouvement en temps réel, permettant de rendre plus palpable l'interaction et offrant un lien mimétique et ténu d'un monde à l'autre.

Même si, par la présence de Kléos, nous signalons que ce qui est en train de s'accomplir est bien en temps réel, rien n'empêcherait le reste d'être des *bots*, c'est-à-dire des personnages au comportement apparemment humain mais contrôlés entièrement par l'ordinateur, sinon l'honnêteté de la démarche. Et, même si le public est convaincu de ma bonne foi, celle-ci n'est pas forcément suffisante pour emporter une conviction, non pas de principe, mais esthétique. Pourquoi alors avoir choisi cette voie périlleuse qui tient à peine grâce à un témoin, qui est comme une concession à la scène physique ?

La présence du numérique

Ce spectacle tente d'explorer la qualité de présence du numérique en elle-même et non pas chevillée à un espace physique. Il faut bien voir que, par « présence », nous n'entendons pas simplement le simple caractère *live* ou immersif, à supposer que ce dernier terme ait un sens pour le numérique. La présence n'est pas seulement concomitance du temps d'un spectateur et du temps de la scène, mais aussi le fait que cette concomitance creuse un singulier et un sensible. Il nous semble alors, que c'est quand la scène physique s'efface le plus possible pour n'être que la matrice des « *inputs* », qu'une présence numérique peut s'affirmer.

Autrement, par exemple dans les spectacles de la compagnie Adrien M / Claire B²⁰⁹, le numérique devient une nouvelle manière de faire présence physiquement, interroge le lien entre les deux, en superposant un espace numérique à un espace physique. Si cette voie est esthétiquement pertinente, elle est néanmoins paradoxale en ce que le numérique est l'effet principal du spectacle, mais est toujours subordonné au spectacle physique.

Les avatars, sur l'écran qui fait face au public, doivent donc être vecteurs de présence, être à la fois la source et la destination de la présence. C'est là, je crois, que s'opère un basculement dans la perception qui en découle : pour le public, davantage même que pour les acteurs, les avatars doivent devenir des masques signifiant un personnage. De même que le masque recouvre tout ou une partie du visage, l'avatar, lorsque les acteurs ne sont pas face mais en deçà de l'écran, prend valeur de masque.

Beaucoup a été dit sur l'identification de l'avatar et de son joueur, notamment dans les études sur les jeux vidéo. S'il m'est permis une rapide digression sur le terrain vidéoludique, le problème est que la plupart de ces études prennent pour base la relation entre un joueur et un avatar humain en trois dimensions, laissant de côté d'autres formes de jeu comme les *shoot 'em up*²¹⁰. Dans ceux-ci, la relation à l'avatar ne peut être d'identification, le joueur se confond presque, dans sa perception, avec l'écran dans son ensemble – l'avatar n'est qu'un point de force, une clef, un lieu privilégié dans le monde numérique par lequel l'action dans ce même monde numérique est possible.

C'est cette expérience qui nous semble plus cruciale pour penser le rapport du manipulateur aux avatars, parce qu'elle montre que l'avatar ne peut être détaché du monde de possibilités dans lequel il évolue. Que le spectateur comprenne l'avatar non pas simplement comme un pantin plus ou moins articulé, mais comme un masque remplaçant l'enveloppe physique de l'acteur, est moins une donnée essentielle qu'une fonction fictionnelle de l'avatar. Ici, la différence entre la perception de l'avatar comme marionnette ou comme masque est véritablement un problème de contexte et de mise en scène.

209. Je pense notamment à *Hakanai*, créé en 2013.

210. Voir notamment cet ouvrage qui en fait son unique modèle de manière plus ou moins consciente et avouée : Étienne-Armand Amato et Étienne Pereny (dir.), *Les avatars jouables des mondes numériques*, Lavoisier, Paris, 2013.

L'avatar et sa hantise

La fonction de masque de l'avatar est donc tributaire à la fois de la fiction et de cette tentative d'autonomisation de l'espace numérique par rapport à la présence physique. C'est dans ce relatif détachement vis-à-vis de la scène physique que peut alors surgir une troisième figure aidant à cerner ce qu'est un avatar projeté : un spectre, figure qui connaît elle-même deux déclinaisons possibles.

D'une part, il faut rappeler que, ce avec quoi jouent les actrices et acteurs dans cette pièce est une trace d'eux-mêmes. Les mouvements à l'écran sont en fait le résultat d'une séance de capture de mouvement durant laquelle chaque acteur a enregistré les mouvements destinés à son avatar. Le matériau de base est donc constitué par le nuage de points marquant les différences de profondeur, dessinant une silhouette à son tour traitée pour devenir un squelette d'animations.

Manipuler les traces d'une instance passée de soi peut sans doute engendrer une sorte de vertige. Mais ce vertige est très certainement inaccessible au spectateur et, par la force de l'habitude, il n'est pas certain qu'il soit très prégnant dans la tête des acteurs et actrices lors de leur session de jeu.

D'autre part, et de manière plus large, convoquer la notion de spectre devient possible pour désigner la manière dont le numérique compose avec nos propres traces son actualisation. En ce qui concerne la pièce, dans une deuxième phase du développement, il est prévu que la plupart des éléments du décor et certaines parties même du corps des avatars aient une vie propre, une autonomie. Par là, nous entendons qu'ils seront contrôlés par des algorithmes génétiques qui feront évoluer les mouvements possibles de manière imprévisible, comme des réponses spontanées d'un système à une situation donnée.

De tels mouvements, particulièrement sur les personnages, devraient donner un aspect quelque peu « bogué » qui renforcerait l'aspect numérique de l'esthétique. On pourrait ainsi imaginer que l'un des membres de l'avatar ne soit pas contrôlé par la manette, mais par de tels algorithmes et tente de suivre, seul, les autres mouvements du corps, en fonction de paramètres prédéfinis : historique des mouvements, mesure de proxémie, rapidité des *inputs*. Au-delà des avatars, ce système serait également intéressant lorsque, dans le décor numérique, pourraient se retrouver les dynamiques des actions et réactions du public sous forme d'animations d'éléments, de couleurs.

Ce que le public verrait alors à l'écran serait comme un reflet déformant du spectacle lui-même, une dynamique composée à partir de ses propres actions ou réactions, sans qu'il en ait forcément conscience. Non seulement les avatars, mais aussi l'espace numérique en général, peuvent gagner cette valeur spectrale qui, comme tout spectre, devient plus parlant lorsqu'elle prend une forme humaine. Ce n'est plus seulement l'avatar qui est spectral, c'est le numérique qui vient hanter nos actions, ou plutôt nous hanter à partir de nos actions. Cette hantise peut être une des bases de la présence numérique, et il nous semble qu'elle peut plus largement s'exprimer lorsque l'acteur

est en deçà de l'écran plutôt que médiateur entre cet écran et le public, focalisant ainsi l'attention sur lui.

En traitant l'avatar via trois caractérisations différentes, il faut remarquer que celles-ci ne sont pas toutes sur le même plan. Le titre les a appelées « vertus » parce que ces trois caractérisations permettent de rendre compte de la manière qu'ont les avatars d'être et d'apparaître sur scène. Mais ces trois caractérisations sont en fait trois points de vue différents : la marionnette est davantage liée à la perception des acteurs ; le masque, à celle des spectateurs ; alors que celle de spectre est davantage liée à leur nature proprement numérique.

Il ne s'agit pas alors de proposer une hiérarchie entre ces vertus, mais de les poser comme principes heuristiques permettant d'affiner à la fois le travail des acteurs et le regard des spectateurs quant à ce qui fait la théâtralité des avatars et, plus largement, d'un monde numérique.

LES DÉBORDEMENTS DE ROUSSALKA OU LA SUSPENSION DU TEMPS ENTRE L'IMAGE ET LA CHAIR

Juliette Mézergues, comédienne et metteure en scène

*Les débordements de Roussalka O la fuente gloriosa nueva*²¹¹ cherche à explorer comment le monde qui nous entoure contraint notre corps et nous conditionne sans même que nous en ayons conscience. L'origine en est une performance réalisée par Marine Biton Chrysostome sous le titre *El Silencio* lors d'un workshop avec Rodrigo García en 2008 à Toulouse. Dans le silence, le souffle de l'accordéon accompagne la respiration de la comédienne. Diverses vidéos sont projetées sur son dos nu et se transforment sous les mouvements de son corps. L'image influe sur le rythme respiratoire. Les images *a priori* apaisantes se font angoissantes, comme si ce corps était en proie à la panique lorsqu'il quittait le tumulte d'une grande métropole. Pour finir, le souffle devient chant et l'accordéon peut enfin faire résonner sa musique comme si toute parole était alors impossible, alors que des mots, puis un poème, s'impriment en fond de scène. Suite au workshop, le projet devient *De Espalda Frente al Silencio* et il est présenté depuis, à différentes occasions, dans des lieux atypiques, y compris depuis *Les Débordements de Roussalka*, création qui en constitue aujourd'hui, pour ainsi dire, une forme courte parallèle, une sorte de préambule.

211. Spectacle créé par la compagnie Théâtre Bouche d'Or en 2009, écrit par Marine Biton Chrysostome et Juliette Mézergues, avec Marine Biton Chrysostome, mise en scène Juliette Mézergues, vidéos Oriane Descout avec les contributions d'Anthony Séret, Charlie Noble, Marine Biton Chrysostome, Daniel Fernandez Harper, Ed Mundy & Mack Williams (Old English Comedy), musique El Kinki, création lumière Jérôme Jousseau avec la contribution de Rachel Réard.

L'actrice se positionne en tant que créatrice et choisit comme partenaire des images animées qu'elle a filmées pour certaines et dont elle a assumé le choix et le montage pour d'autres. Elle est au centre du dispositif qu'elle a imaginé, se plaçant à la fois en moteur et en réceptacle, son corps constituant un écran. Cet aspect primordial de la performance a été par la suite conservé et amplifié. Après avoir joué plusieurs fois *De Espalda Frente al Silencio*, le besoin de mots et de temps s'est fait sentir. Il a fallu écrire pour ce corps qui ne voulait plus être que frémissement. Du souffle au chant, il s'est alors agi de trouver l'espace pour dire. Et après avoir expérimenté une certaine forme de solitude, le besoin de collaboration a ressurgi. Marine Biton Chrysostome a alors constitué une équipe et la performance est devenue un projet, pour reprendre la définition qu'en donne Erica Magris²¹² : la recherche et l'expérimentation sont permanentes et le spectacle est, de fait, en perpétuelle évolution, ces postulats étant définis, au départ de la création, comme principes esthétiques.

Dès maintenant, je dois préciser que j'ai co-écrit et mis en scène ce spectacle, ayant rejoint le travail lors des présentations de *De Espalda Frente al Silencio*. La production à proprement parler s'est faite au cours de deux résidences qui ont fortement influencé le travail. À chaque période, le temps imparti a été très court. Cependant, environ un an s'est écoulé entre les deux résidences, ce qui a permis au projet de mûrir. Ce spectacle a été réalisé sans aide publique et avec peu de moyens, ce qui, bien sûr, a été source de contraintes, mais aussi d'inventions.

Cet article se penchera sur le travail de création et essaiera de comprendre comment la recherche s'est d'abord faite en amont. Puis seront étudiés le temps de l'humain et le temps de la machine, en tentant de mettre en évidence ce que ces deux temporalités apportent au spectacle. Enfin, il sera question des vidéos d'Oriane Descout, et comment elles dialoguent avec la parole fragmentée de la comédienne.

L'élaboration du dispositif et l'acteur face à l'improduit

Marine Biton Chrysostome s'est positionnée en actrice-créatrice. C'est en toute logique qu'en constituant une équipe, elle attendait de chacun qu'il produise une partition originale : il a été décidé que chaque créateur serait maître de sa partition et que les seules consignes concerneraient la place accordée au son et à la vidéo durant le spectacle, les vidéos existantes de *De Espalda Frente al Silencio* constituant la base des projections sur le corps de l'actrice. Le texte constituait un point de départ commun dont chacun devait se saisir à sa façon. Créateur lumière, musicien et vidéaste se sont mis au travail, en parallèle avec la construction de la scénographie. La volonté était de multiplier les strates, de faire se rencontrer des univers pour donner à voir différentes facettes de ce qui aboutit à la

212. Erica Magris, « Du côté des pratiques artistiques : le projet comme forme de recherche création ? », *Ligeia*, janvier-juin 2015, n° 137-140, pp. 39-77.

figure baptisée symboliquement Roussalka, en référence aux déesses des eaux slaves, à la fois ondine moderne et femme au bord de la crise de nerfs. L'actrice serait placée dans une demi-sphère de plexiglas remplie d'eau, permettant un jeu sur la matière et la transparence pour les vidéos projetées sur le corps.

Au final, la pièce se compose de dix-huit tableaux nommés : *Rêves*, *Maintenant*, *Souvenirs*, *Récit*, *Tentative*, *Questions*, *Interlude* ou *Solution*. Le spectacle revêt un aspect de mosaïque, renforcé par une écriture volontairement fragmentaire, formant une sorte de puzzle fait de souvenirs, de moments présents, de rêves, d'interrogations, de fantômes. Il faut distinguer plusieurs temps dans ce collage, qui aboutissent à plusieurs formes. Le temps de l'actrice, en direct, est quantitativement le plus long. Cependant, il a été très vite décidé que certains textes seraient enregistrés (les trois *Rêves*) et d'autres projetés (les six *Souvenirs* et une partie de la *Solution*) en fond de scène. Des vidéos, accompagnant les trois *Rêves*, le *Récit*, l'*Interlude* et la *Solution*, ainsi que les projections sur le corps, reviennent dans les tableaux 2 et 7 nommés *Maintenant*, ainsi que dans le tableau 10 nommé *Tentative*. Les projections sur le corps interviennent pour matérialiser un état de Roussalka qui n'a pas de lien avec ce que la comédienne est en train de jouer. Ces décisions, loin d'être arbitraires, ont été prises pour aboutir à cette mosaïque à même de raconter les sensations et les débordements de cette femme aux contours troubles, entre réel et irréel, entre présence et absence, traversée et contrainte par le monde qui l'entoure et l'engloutit.

Me sentant si sale en dedans, sans parvenir jamais à me laver bien comme il faut, en profondeur, Roussalka a imaginé un nouveau procédé. Se salir. Se salir vraiment. Être sale. Pour pouvoir mieux me laver. Laver quelque chose de sale. De très sale. De crasseux poisseux dégoûtant. Laver quelque chose d'immonde²¹³.

Les différentes parties textuelles prennent la forme d'anecdotes et la parole oscille entre la première et la troisième personne, y compris dans un même fragment, une même phrase. Le « je » et le « elle » troublent le rapport à l'intime : ce « je », est-ce la comédienne ? se demande parfois le spectateur. La mise à distance ainsi opérée explore le rapport de la figure à l'altérité, à ce double qui n'est autre qu'elle-même.

Roussalka trouve sa source dans les mythologies slaves. Si, au départ, les Roussalki, sortes de sirènes ou de succubes étaient plurielles, la littérature les a singularisées. La Roussalka de ces *Débordements* garde la trace de ce temps pluriel par la démultiplication de sa voix, par la fragmentation de sa parole, par l'intermédialité du spectacle. Didier Plassard écrit :

si l'écrasante majorité des dramaturgies contemporaines délaisse les savoir-faire artisanaux de la mise en intrigue, [...], il ne s'ensuit pas pour autant qu'elles aient perdu toute dimension narrative, comme on le considère trop souvent. Si déliaison il y a, elle concerne principalement la macrostructure du texte ou de la représentation, tandis qu'au niveau

213. Marine Biton Chrysostome et Juliette Mézergues, *Les débordements de Roussalka O la fuente gloriosa nueva*, Compagnie Théâtre Bouche d'Or, Paris, 2009, p. 12.

microstructural, anecdotes, récits de vie, faits divers, événements historiques, mythes et autres topoï narratifs continuent d'être mobilisés²¹⁴.

La volonté narrative a toujours été revendiquée, mais raconter des états de Roussalka n'a pourtant amené aucune progression dans la trame narrative : nous faisons sa rencontre au début de la représentation, mais à la fin, elle n'a pas évolué. Une part de l'intime a été dévoilée, mais Roussalka est toujours à la même place, face à l'irrésolu, comme si le texte constituait une litanie en boucle. Telle Alice dans le roman de Lewis Carroll, ce voyage la laisse telle que lorsque nous l'avons rencontrée. Il n'y a ni morale, ni résolution, simplement ce que nous appelons une « photographie en mouvement » d'un être à un moment de son existence. Dans cette optique, l'aspect technique prend tout son sens : il fige certains moments du spectacle par opposition au temps du jeu, qui, lui, est en perpétuelle évolution ; il contribue à souligner l'aspect cyclique du texte par la réitération formelle, notamment par le son, un goutte à goutte en continu, ou par le *leitmotiv* des tableaux nommés *Souvenirs*, qui diffèrent par leur contenu, mais sont semblables par leur forme. Didier Plassard affirme ensuite :

la diminution de la place du texte dans l'économie de la représentation théâtrale n'entraîne pas non plus, comme on l'affirme parfois, celle de la capacité à raconter : l'intégration sur scène de la vidéo, des réseaux de communication, de la danse ou de la performance déplace et reconfigure les modalités de la narration, elle ne les fait pas disparaître. La « déliaison de la narrativité » désigne donc un processus de transformation par lequel la variété des actions scéniques cesse de se fondre en une totalité organisée, portée principalement par le langage²¹⁵.

Le spectacle a été conçu comme une dramaturgie plurielle, et sans donner de directive quant au contenu, les moments de son et de vidéo ont été « placés » en même temps que l'écriture du texte, renforçant l'idée de projet-recherche par la multiplication des intervenants, tous sur un même pied d'égalité et prenant leur part de la création à leur manière. Erica Magris dit :

Grâce à sa logique d'accumulation et de manipulation des données, ainsi qu'à sa démarche autoréflexive, la forme projet permet de faire de chaque étape de création un processus dynamique de questionnement de l'être au monde, qui implique le public en mobilisant son esprit de recherche grâce au partage du chemin incertain emprunté par la compagnie²¹⁶.

Dès *El Silencio*, le partage avec le public a été intégré dans le processus de création. Par la suite, durant l'élaboration de ces *Débordements*, différentes esquisses ont été présentées, constituant à chaque fois une source de réflexions et de modifications du spectacle pour

214. Didier Plassard, « Le post-dramatique, c'est-à-dire l'abstraction », *Prospero European Revue*, Rennes, édition mars 2012, <<http://www.prospero-theatre.com/en/prospero/european-review/fiche.php?id=91&lang=1&edition=10>>.

215. *Id.*

216. Erica Magris, *op. cit.*, p. 74.

chacun des créateurs : la recherche était donc à la fois collective et individuelle, interne et externe, et le travail en perpétuel mouvement.

Aucune des vidéos n'était achevée lorsque les répétitions ont commencé. Il a fallu répéter la plupart du temps sans les films, sans eau et sans son, et ce pour des raisons d'espace et de budget. Le travail a donc été fait par anticipation, sachant que la mise en commun et l'élément aquatique ne pourraient se « tester » que pour quelques filages avant la première représentation. Il fallait privilégier l'écoute pour que la comédienne ne soit pas déstabilisée par les éléments techniques et que ceux-ci constituent de réels partenaires.

Les premières répétitions se sont faites hors de la demi-sphère, pour libérer le corps et pouvoir explorer le plus de pistes possibles. Des improvisations sur le thème du moment privé ont participé à créer de la matière pour l'avenir. Dans le même temps, différents exercices sur la profération, la mastication du texte et son impact sur le corps de l'actrice ont servi d'échauffement aux séances de travail. L'important était d'acquérir une grande liberté et une souplesse de jeu, sachant que l'arrivée de la technique pouvait « rétrécir » les possibilités de recherche de la comédienne alors qu'elle devait les élargir. Nous nous sommes d'abord concentrées sur le temps du jeu, en traitant parfois le spectacle comme s'il ne s'agissait que d'un texte pour une actrice seule en scène ou, parfois, en imaginant ce que pourraient être les moments de vidéo et leur durée. Ce va-et-vient permanent a contribué à l'émergence de la présence de l'actrice-créatrice et a préservé la part d'improvisation qui devait amplifier la distance entre la chair en scène et les différents médias-machines.

Les textes enregistrés sont des paroles de Roussalka. La comédienne a dû les intégrer à son jeu comme une voix intérieure ou une voix du passé. C'est elle qui les a enregistrés. Mais, avant que les enregistrements ne soient faits, nous avons décidé de travailler l'ensemble du texte, y compris les parties qui seraient projetées. Avec cette méthode, nous voulions créer une mémoire corporelle qui serait par la suite un appui pour les représentations. Lorsque le décor est arrivé, la comédienne a réajusté son jeu (sa perception était modifiée et son équilibre incertain dans la demi-sphère) tout en sachant que l'eau modifierait encore ses repères. Ce fut le premier espace à apprivoiser, le second étant celui de la technique à proprement parler. Il lui a fallu également accueillir ses partenaires de jeu, c'est-à-dire les différents techniciens-créateurs.

Le temps de l'humain et le temps de la machine

Comme Béatrice Picon-Vallin l'affirme : « La régie devient un partenaire visible de l'acteur²¹⁷ ». Dans un spectacle interdisciplinaire, la régie n'est pas un support, elle n'est pas simplement productrice d'effets qui vont appuyer le jeu et la mise en scène : elle dialogue directement avec l'acteur. Les techniciens sont donc propulsés dans une position

217. Béatrice Picon-Vallin, « Les nouveaux défis de l'image et du son pour l'acteur. Vers un 'super-acteur' ? », *Études théâtrales*, 2003, n° 26, pp. 59-68, p. 66.

sensiblement différente qui implique une écoute réelle du jeu et une attention accrue, autres que celles qu'ils ont pu expérimenter à travers d'autres formes théâtrales. Leur engagement doit rejoindre celui de l'acteur, même si leur exposition physique est moindre – ce qui pose alors peut-être la question de la formation du technicien. Pour ce spectacle, il est vraiment question de « techniciens-créateurs », puisque chacun assume le bon déroulement de la partition qu'il a lui-même créée lors de la représentation.

La plus grande modulation concerne la lumière et le son. En effet, bien qu'une grande partie de leurs effets et partitions soient programmée, le créateur lumière, Jérôme Jousseume, et le musicien, El Kinki, créent également en direct, à la différence de la vidéaste Oriane Descout qui déclenche les films qu'elle a préalablement tournés puis montés.

Entre le dispositif technique et la comédienne, deux temps, que je nommerai « temps de la machine » et « temps de l'humain », cohabitent. L'objet sonore et l'objet vidéo enregistrés ont une durée fixe, déterminée lors de leur création et invariable au cours de la représentation. La comédienne, elle, agit dans un temps et à un rythme qui lui sont propres, qui sont variables d'une représentation à l'autre et susceptibles d'évoluer et de se modifier à force de représentations. Il y a donc une opposition flagrante entre ces deux temps qui se rencontrent dans le dispositif scénique. Le paysage des machines se superpose au paysage humain, il l'engloutit ou le met en exergue selon les moments. Il y a la vie, – palpable, avec ce corps que l'on observe, dont on perçoit les respirations, les inconforts –, et la trace de la vie – comme une abstraction, à travers la lumière, les enregistrements sonores et les vidéos.

De façon à éviter la mécanisation du processus de jeu, il a été décidé de conserver la plus grande liberté dans la mise en jeu, comme nous l'avons déjà évoqué. Les rendez-vous fixes sont pour la plupart liés à des contraintes techniques. Hormis cela, la justesse de l'instant présent a été privilégiée : ce qui prime, ce sont les sensations de la comédienne au moment de la représentation. Nous creusons volontairement le fossé entre le temps variable de l'humain et le temps incompressible de la machine : la technique devient la métaphore de tout ce qui, dans la société, contraint le corps et l'esprit de Roussalka, tandis que la parole en direct devient la révélation de son espace de liberté. La comédienne doit, elle aussi, composer entre ces deux types de moments du spectacle : les temps, dits « techniques » sont, pour elle, autant de piliers auxquels se raccrocher et sur lesquels s'appuyer dans le canevas de l'improvisation. Béatrice Picon-Vallin écrit :

Les images et les sons ou les machines à produire les images et les sons constituent des prolongements d[u] corps [de l'acteur], s'il les intègre dans son jeu, dans sa partition de travail : ce sont des « outils du mouvement humain », tout comme les bâtons d'Oskar Schlemmer dans les années vingt. [...] [I] se trouve donc confronté à la tâche d'amplifier les ressources expressives de son propre corps, de jouer autrement avec le spectateur et d'avoir des rapports différents avec les membres du collectif de création²¹⁸.

218. Béatrice Picon-Vallin, *op. cit.*, p. 67.

La démultiplication vocale, tout comme la présence des partenaires que sont les vidéos, oblige l'actrice à la fois à intégrer ces extensions et à faire face à leur présence qui, de temps à autre, la submerge sur scène. La puissance de la sonorisation et de l'image peut paraître écrasante pour l'acteur nu en scène, sans micro, sans artifice. Mais c'est alors que sa présence prend tout son sens, présence sensible, réelle et matérielle face à l'immatérialité numérique qui l'entoure. Comme l'affirme Declan Donnellan :

Afin que l'imagination soit libre, l'acteur doit accepter les limites imposées par ses sens. Il en dépend totalement ; ils sont la première étape dans notre communication avec le monde. L'imagination est la seconde²¹⁹.

Il y a aussi que la comédienne est dans l'eau, dans une demi-sphère de plexiglas. Les mouvements ne sont pas aisés. La température de l'eau varie au fil de la représentation. Le son en continu, parfois presque inaudible mais toujours présent, tel une matière qui envahit l'espace, varie en volume et en intensité. L'éclairage varie également beaucoup, passant par toutes les nuances de la pénombre aux pleins feux. La comédienne, qui perçoit donc l'environnement d'une manière différente que du reste de la salle, doit absolument se fier à ses sens et à ses sensations ; elle doit être à l'écoute de son corps, car les sensations provoquées par le dispositif sont beaucoup trop fortes pour décider d'en faire abstraction²²⁰. Les partenaires qui régissent le dispositif technique ont beau être à l'écoute, ils n'ont aucune idée de ce qu'elle peut ressentir depuis sa position, ce qui crée forcément un déséquilibre. Ainsi, c'est elle qui est exposée, et pourtant elle ne décide finalement pas de grand-chose. On retrouve le point de départ de la performance *El Silencio* : la comédienne est au centre du dispositif qu'elle a contribué à élaborer, elle en est le moteur mais, tout comme elle en est également le réceptacle, elle le subit d'une certaine manière. Elle se fonde par moments dans le processus et y trouve un certain confort. À d'autres moments, elle lutte pour s'imposer face à la force des images et du son. De même, Roussalka se débat entre présent et passé, entre récit et confession. Cela se matérialise concrètement, sur le plateau, par le rapport qu'entretient la comédienne avec la technique. Temps des machines et temps de l'humain se confrontent, comme illustrant la lutte entre le mort et le vivant, métaphore de ce que la société et sa « technologisation » font subir à notre corps.

À force de représentations, un écart s'est creusé entre les textes enregistrés et les textes en direct, le jeu de la comédienne ayant évolué. Si la possibilité de réenregistrer certains textes a été évoquée, cette distance ainsi créée a cependant un intérêt : ces textes constituent le passé de Roussalka, ils sont les témoins de ce qu'elle a été, la trace de ce qu'elle était hier, au début du travail. Cet écart est amplifié par la différence du grain de la voix, voix en direct et voix différée qui passe par le filtre des machines, telle que voix du présent et voix du souvenir. Le spectacle met donc en présence plusieurs Roussalka : celle du commencement du travail, celle de la représentation, qui sont forcément différentes, et celle qui a inspiré

219. Declan Donnellan, *L'acteur et la cible. Règles et outils pour le jeu*, trad. de l'anglais par Valérie Latour Burney, L'Entretemps, Montpellier, 2004, p. 23.

220. Ce qui, quel que soit le spectacle, nous paraît de toute façon être une mauvaise idée.

les vidéos, la lumière et la musique ; les unes ont été figées, gravées par les enregistrements, l'autre est en perpétuel mouvement. Ainsi, plusieurs temps de l'humain sont exposés : l'humain d'hier ou du moins sa trace, son témoignage, et l'humain d'aujourd'hui, face aux spectateurs. Cette dimension de l'humain démultiplié traverse la poésie du texte tandis qu'elle s'opère, concrètement, au moment de la représentation. Sans être particulièrement souligné, cet aspect peut être perçu par le spectateur. L'actrice écoute ce qu'elle était et s'y appuie pour s'adresser ici et maintenant au spectateur. La démultiplication de Roussalka va alors de pair avec la démultiplication de l'actrice. Le travail d'équipe devient choral et se renforce par cette démultiplication, jusqu'au tableau final (*Solution*) ou la voix « samplée » et enregistrée de la comédienne se mêle à sa voix en direct dans un chant créé pour l'occasion. Parallèlement l'éclairage produit des ombres étirées de son corps, confrontant le spectateur au corps de la comédienne et à ses avatars plus grands, alors qu'il écoute ses différentes voix qui forment maintenant un chœur.

Le spectacle n'est pas autobiographique et il est coécrit. Cependant, comme la comédienne en est une des auteures, chez certains spectateurs un amalgame se fait. Les strates de souvenirs, de récit, la voix passée et la voix présente de Roussalka se fondent et se confondent parfois avec la comédienne. L'aspect performatif du spectacle renforce l'impression de mise à nu, sans mauvais jeu de mots. Pourtant, c'est tout de même Roussalka et ses débordements que l'actrice joue, et non les siens. Il semblerait que la fragmentation extrême pousse le spectateur à se raccrocher au corps qui est devant lui et à penser que l'actrice *est* le texte qu'elle incarne.

De même que, plus haut, il a été question d'actrice-créatrice, nous emprunterons maintenant l'expression de Georges Banu ou de Béatrice Picon-Vallin pour rapprocher, dans ce spectacle, la notion d'acteur-créateur de la notion d'acteur-poète, en faisant référence ici non pas à la capacité à produire du texte, mais plutôt à la nature de la présence particulière de l'actrice dans le dispositif. Pour Georges Banu :

Le propre de l'acteur-poète consiste donc dans son inaptitude à disparaître sans pour autant qu'il cherche à s'affirmer : il se dévoile comme par « effraction » car le rôle reste la mission première sans cesse assumée et pourtant constamment débordée²²¹.

La conception du spectacle, sa forme, ses conditions de production aboutissent pour le spectateur à une présence qui n'est pas celle du personnage mais qui n'est pas non plus celle d'une actrice qui se raconte, mais un va-et-vient intuitif et irréflecti entre les deux.

La création vidéo : le temps présent et le temps du souvenir ?

Pour le spectacle, Oriane Descout a tourné une série de films courts qui dialoguent avec la scène, tout comme la musique, le texte, la lumière, le jeu de la comédienne. L'image est intégrée à la scénographie. La réalisatrice échange avec les auteures et créatrices du

221. Georges Banu, « L'acteur poète, au-delà du rôle », *Études théâtrales*, 2003, n° 26, pp. 24-30, p. 26.

spectacle, avec le musicien, avec le créateur lumière et tout en respectant les rendez-vous fixés par la dramaturgie, elle livre une œuvre d'une mythologie toute personnelle.

L'aspect fragmentaire du texte se retrouve dans les vidéos, notamment dans celles projetées sur le corps de l'actrice qui constituent un collage dynamique de différentes images glanées (publicités, paysage, pornographie, extraits de manifestations, etc.) ou tournées pour l'occasion (la scène revisitée en orgie durant le workshop de Rodrigo García). Le goutte-à-goutte démarre avant l'entrée du public ; l'actrice est en scène, dans sa bulle, jouant avec l'eau ; la lumière baisse et le spectacle commence à proprement parler par le film des chutes d'Iguaçu de Daniel Fernandez Harper, en même temps que le premier *Rêve* enregistré. Puis, l'actrice prend la parole en direct pour dire :

Au moment précis où Roussalka lave son visage
Toujours à ce moment-là
Au moment précis où elle lave son visage dans le lavabo
À ce moment précis
Penchée au-dessus de son lavabo
Une envie la saisit
Un tremblement à l'intérieur²²²

Un parallèle s'opère alors entre l'immensité de la nature, l'espace clos de la scène et celui de la demi-sphère de plexiglas, augmenté par le texte en direct. Le lavabo devient les chutes d'Iguaçu et la sensation, ou plutôt le désir d'une sensation plus forte, émerge chez les spectateurs. Il y a le corps nu dans l'eau, enfermé sous leurs yeux et la mémoire de l'étendue du paysage vue à l'écran. Le rapport au proche et au lointain est questionné et deux paysages se superposent pour traduire une sensation, pour dire ce que les mots ne peuvent décrire totalement. La transparence de la sphère met l'accent sur la possibilité de l'observation. La voix retentit dans l'espace après l'avoir envahi avec l'enregistrement qui dialoguait de façon immédiate avec la vidéo. D'un côté il y a l'extraordinaire de la sensation (métaphorisé par le survol des chutes) et la réalité de l'action (se laver le visage). L'action quotidienne et banale revêt un caractère mythique qui prend vie et mouvement sous nos yeux, et ce, grâce à la projection et l'amplification du texte enregistré. Le tout est rendu proche du spectateur par la présence en scène de la comédienne. Ainsi, trois médias se rencontrent pour former une image globale, soutenue par l'éclairage.

À la fin du spectacle, cette vidéo, que le spectateur reconnaît immédiatement, s'achève par un texte projeté, suite du texte *Solution* et quand la projection prend la relève de la voix parlée en direct, c'est pour laisser la place au chant de l'actrice et à la démultiplication de sa voix et de son corps, comme décrit plus haut. Corps réel et corps irréel se rencontrent, alors que les chutes, rappel de la quête de Roussalka, s'écoulent à nouveau sous les yeux du public.

222. Marine Biton Chrysostome et Juliette Mézergues. *op. cit.*, p. 2.

Le rapport à l'espace est sans cesse interrogé par les films d'Oriane Descout. Pour ces *Débordements*, la vidéaste originaire du Havre et qui a fait ses études à Paris, produit une série de films courts tournés dans la ville où elle a grandi et dans celle où elle vivait au moment de la création, allant même jusqu'à filmer le trajet en train, maintes fois emprunté, qui sépare ces deux cités. Alternent autour de la thématique de l'eau paysages urbains, paysages marins, paysages industriels, nature réinterprétée par l'homme à travers les jardins parisiens des Buttes Chaumont et du parc de la Villette, pour donner à voir les sensations que le texte a produites sur elle. L'eau court et voyage dans les films tandis qu'elle stagne concrètement sur scène, illustration primaire et primitive de l'enfermement de Roussalka. La présence humaine réelle sur le plateau renforce l'impression de dualité entre le corps contraint et les vastes espaces des vidéos, surtout que, sachant ce qui se déroule derrière elle, la comédienne peut à loisir jouer avec cette idée d'espace désertique et de trace de l'humain, en s'incluant dans l'image (tout simplement en se levant) ou en disparaissant (en s'enfonçant dans sa bulle). Son périmètre de jeu est donc étendu et englobe la surface et l'écran.

Tout comme le texte est fait de souvenirs, de rêves, de moments présents, Oriane Descout choisit, elle aussi, de dévoiler une part de son histoire, de sa mémoire : pour certaines séquences, elle a demandé à son père de la filmer sur les lieux qu'elle a fréquentés avec lui étant enfant. Le film devient alors une histoire de famille, le père filmant sa fille adulte là où, jadis, il emmenait l'enfant se promener. Durant ce temps de la machine, un temps de l'humain surgit à travers l'histoire familiale, mais si, donc, l'humain n'est jamais loin, il n'est pourtant que silhouettes, ombres, traces, fragments.

À mesure que Roussalka raconte son univers clos et intime, Oriane déroule sous les yeux du spectateur le port, la mer, tout l'aspect industriel de la ville du Havre, les espaces verts de jardins parisiens, le trajet qui sépare les deux villes, avec toujours, comme fil conducteur, la thématique de l'eau. Ces espaces invitent au voyage, certaines séquences se rapprochant de l'abstraction, laissant à chacun la liberté de se projeter dans l'image. Le caractère quasi-désertique de ces lieux parfois connus des spectateurs est propice à l'imagination. Le spectateur, selon les moments, se sentira d'ailleurs plus proche de la comédienne ou de la vidéo.

Si les films peuvent en grande partie être vus seuls et sont une œuvre à part entière, ils ont été cependant créés pour le spectacle et l'interaction avec ce dernier leur donne une autre tonalité. Les espaces que les films déroulent sont des paysages, filmés comme tels, paysages inhabités où l'on perçoit des traces de l'humain, palimpsestes de l'intime et métaphores de la solitude de Roussalka. La réalisatrice livre une sorte de documentaire d'impressions, de souvenirs, décortiquant la poésie du texte pour amener un point de vue différent sur Roussalka. Sa grammaire l'amène à développer un dialogue entre ce que je nommerai le « paysage espace » et l'« intime espace », toujours avec la conscience de la confrontation avec le corps sur scène, respirant et vibrant. La matière corporelle, la peau et les cheveux mouillés de la comédienne, se superposent à la matière de l'image projetée en fond de scène, surtout lorsque celui-ci est

en pierre. Dès lors, les vidéos prennent un grain particulier, à travers lequel le spectateur croit voir les coups de pinceau d'un peintre. La 3D de la comédienne se fond par ce jeu de matières dans la 2D de la vidéo. Par moment, son corps se détache de l'image en apportant un relief. À d'autres, il s'intègre à la vidéo comme s'il en faisait partie, si bien qu'on ne sait plus si l'actrice sort du film ou est aspiré par lui. Un trouble naît de la picturalité du grain qui sert de toile de fond à ce corps mouillé. Matières et éléments se rencontrent pour donner naissance à une nouvelle image à la fois matérielle et immatérielle, impalpable et sensible. La pierre donne corps et substance au film, alors que sa nature même en fait un objet insaisissable, contrairement au corps de la comédienne.

Dans la vidéo projetée en même temps que le texte *Récit*, des images, comme celle des grues, semblent réinterpréter le physique de l'actrice. Extension de son corps ou métaphore de la volonté de Roussalka de mécaniser sa vie pour en extraire l'angoisse ? « Je veux être une machine. Bras pour saisir jambes pour marcher aucune douleur aucune pensée²²³ » faisait dire Heiner Müller à l'interprète d'Hamlet. Le corps mécanique, le corps machine est vu dans son entier à l'écran, alors que le corps humain virtuel est fragmenté la plupart du temps, et ce par opposition au corps humain, réel, de la comédienne en scène. Ainsi, en premier plan, le spectateur voit un corps réel, quand, en arrière-plan, il perçoit un corps irréel sous différentes formes, humaine et mécanique.

Enfin, Oriane Descout visite aussi des lieux comme la plage ou la piscine (hors saison) où l'intimité du corps et l'image de soi peuvent être mis à mal mais où la question de l'exposition de soi ne se pose pas puisque le lieu a été déserté, ce qui réinterroge la problématique du regard de l'autre : Roussalka s'enferme chez elle, tout est régi par des lois (garantes d'un certain bien-être) imposées par la possible intrusion d'autrui et de son regard, de son possible jugement. Ainsi, en opposition au paysage offert en direct par la comédienne et par son corps au regard d'autrui, Oriane propose une vision de paysage serein car exempté du regard de l'autre. La vidéo montre un idéal apaisé mais conforme à la vision de Roussalka. Elle devient la vision libre et sauvage d'une intimité, idéal que n'atteindra jamais celle qui ne peut sortir de sa bulle.

Pour conclure, Renée Bourassa écrit :

La théâtralité émerge des clivages entre réel et fiction, entre espace réel et espace poétique, entre acteur et personnage, entre cadre et hors-champ. Ces clivages ouvrent chez le spectateur un espace mental saisissant l'œuvre dans un processus de réappropriation. Le processus herméneutique à l'œuvre chez le spectateur convoque une lecture rhizomatique

223. Heiner Müller, *Hamlet-machine*, in *Manuscrits de Hamlet-machine*, transcrits par Julia Bernhard, trad. de l'allemand par Jean Jourdeuil et Heinz Schwarzinger, Minuit, Paris, 2003, p. 156.

de la représentation. Les traces performatives sont autant de germes qui se déposent dans l'espace mental du récepteur pour y essayer²²⁴.

Dans ce spectacle, l'actrice est le point de focalisation principal et la technique se manifeste comme ses extensions, lui demandant de réajuster son jeu et son rapport aux techniciens, devenus véritables partenaires. Le travail des techniciens en est peut-être davantage modifié que celui de l'acteur, habitué à jongler entre différents pôles d'attention. *Les débordements de Roussalka*, pourtant monologue, est, *in fine*, un spectacle choral, bien que c'est le corps de l'actrice qui est exposé. Celle-ci concentre donc la pluralité de la création, elle en est le vecteur mais aussi le témoin. Elle est la chair à laquelle le spectateur peut se référer dans le dispositif grâce à son rythme particulier, ses respirations, parfois ses failles. Par la superposition des matières, de nouvelles images scéniques apparaissent, mouvantes, offrant au spectateur, à chaque instant, la possibilité d'entamer une réflexion ou une rêverie, suivant sa sensibilité. Dans ce qu'il y a de profondément humain, confronté aux machines et leur immuabilité, émerge ainsi la théâtralité.

Bibliographie

- Banu, Georges. « L'acteur poète, au-delà du rôle », *Études théâtrales*, 2003, n° 26, pp. 24-30.
- Biton Chrysostome, Marine et Juliette Mézergues. *Les débordements de Roussalka O la fuente gloriosa nueva*, Compagnie Théâtre Bouche d'Or, Paris, 2009.
- Bourassa, Renée. « Présence, performativité et dimensions sonores de la théâtralité », *Théâtre / Public*, juillet 2012, n° 205, pp. 74-80.
- Bourdieu, Pierre. *Les Règles de l'art, Genèse et structure du champ littéraire*, Seuil, Paris, 1992.
- Butler, Judith. *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*, trad. de l'anglais par Cynthia Kraus, La Découverte / Poche, Paris, 2006.
- Chekhov, Michael. *Être acteur. Technique du comédien*, trad. de l'anglais par Élisabeth Janvier et Paul Savatier, Pygmalion / Gérard Watelet, Paris, 1986.
- . *L'imagination créatrice de l'acteur*, trad. de l'anglais par Isabelle Famchon, Pygmalion / Gérard Watelet, Paris, 1995.
- De Somviele, Charlotte. « Post-apocalypse now : la poétique techno-prophétique de Kris Verdonck », *Prospero European Review*, Rennes, février 2011, <<http://www.t-n-b.fr/en/prospero/european-review/fiche.php?id=59&edition=9&lang=2>>.
- Donnellan, Declan. *L'acteur et la cible. Règles et outils pour le jeu*, trad. de l'anglais par Valérie Latour Burney, L'Entretemps, Montpellier, 2004.

224. Renée Bourassa, « Présence, performativité et dimensions sonores de la théâtralité », *Théâtre / Public*, juillet 2012, n° 205, pp.74-80, p. 80.

- Ligeia*. Dossier « Théâtres Laboratoires : recherche-création et technologies dans le théâtre d'aujourd'hui », co-dirigé par Izabella Pluta et Mireille Losco-Lena, janvier-juin 2015, n°137-140.
- Magris, Erica. « Du côté des pratiques artistiques : le projet comme forme de recherche création ? », *Ligeia*, janvier-juin 2015, n°137-140, pp. 39-77.
- Müller, Heiner. *Hamlet-machine*, in *Manuscrits de Hamlet-machine*, transcrits par Julia Bernhard, trad. de l'allemand par Jean Jourdheuil et Heinz Schwarzinger, Minit, Paris, 2003.
- Picon-Vallin, Béatrice. « Les nouveaux défis de l'image et du son pour l'acteur. Vers un 'super-acteur' ? », *Études théâtrales*, 2003, n° 26, pp. 59-68.
- Plassard, Didier. « Le post-dramatique, c'est-à-dire l'abstraction », *Prospero European Review*, Rennes, édition mars 2012, <<http://www.prospero-theatre.com/en/prospero/european-review/fiche.php?id=91&lang=1&edition=10>>.
- Ryngaert, Jean-Pierre. « Incarner des fantômes qui parlent », *Études théâtrales*, 2003, n° 26, pp. 11-19.
- Torti-Alcayaga Agathe et Jean-Pierre Simard (dir.). *Les rythmes du corps dans l'espace spectaculaire et textuel 2 : Arts ouverts*, Le manuscrit, Recherche-Université, Paris, 2011.
- Théâtre / Public*. « Entre-deux. Du théâtre et du performatif », dir. Josette Féral, n° 205, juillet-septembre 2012.
- <<http://www.theatrebouchedor.org/search/Roussalka/>>.

LE JEU CINÉMATOGRAPHIQUE ET LA CAPTURE D'INTERPRÉTATION : LA CRISE DES CATÉGORIES

Philip Auslander, Georgia Institute of Technology

Texte traduit de l'anglais par Roland Perron

Depuis 2002, à chaque fois que la période des nominations en vue de la cérémonie des Oscars débute, la même question surgit chez les journalistes: « À quand le moment où un acteur filmé par « capture de mouvement » (*Motion Capture*) gagnera un Oscar²²⁵ ? » – Cette discussion s'est amorcée lorsque New Line Cinema, la société qui a distribué le film de Peter Jackson *The Lord of the Rings : The Two Towers*, a déployé des efforts pour que l'acteur Andy Serkis, acteur britannique qui avait joué Gollum dans le film, puisse être nominé dans la catégorie de l'Oscar du meilleur acteur dans un second rôle, une candidature qui n'a pas vu le jour. Twentieth Century Fox répétera la manœuvre en 2012 et 2014, encore une fois au nom de Serkis, cette fois-ci en regard de ses performances dans le rôle du singe César dans *Rise of the Planet of the Apes* et *Dawn of the Planet of the Apes*. Encore une fois, il n'y a pas eu de nomination, même si la critique et le public ont salué les performances de Gollum et César, incarnés par Serkis, et pour lesquelles il a par ailleurs remporté d'autres prix.

Je voudrais, avant de poursuivre, apporter les précisions suivantes : Serkis, qui a joué Gollum et interprété César, est devenu le plus célèbre acteur travaillant quasi exclusivement avec la « capture d'interprétation » (*Performance Capture*) et un ardent défenseur de cette

225. Hugh Hart, « When Will a Motion Capture Actor Win an Oscar? », *Wired.com*, 24 janvier 2012, <<http://www.wired.com/2012/01/andy-serkis-oscars/>>.

pratique. À ce sujet, il a fait le commentaire suivant : « Les critiques ont une étrange façon de décrire mes performances [...] Ils vont dire des choses comme, “Serkis a prêté sa voix à” ou “inspiré les émotions de” ou “prêté ses mouvements à” ou “conservé émotionnellement le caractère de”, plutôt que “joué le rôle²²⁶ ». Étant moi-même acteur de cinéma, je choisis d'accorder à Serkis le respect qui lui est dû et d'éviter de telles circonlocutions qui le décrivent simplement comme un acteur qui joue des rôles par la capture de l'interprétation. Par ailleurs, le statut accordé aux interprètes qui travaillent avec la capture du mouvement est précisément la problématique ici.

Derek Burrill utilise l'expression « le problème Gollum » pour désigner les questions soulevées à propos de la capture d'interprétation et du jeu cinématographique, et la réticence apparente de la part de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS), l'organisme qui décerne les Oscars, à reconnaître le travail de Serkis et de beaucoup d'autres comme étant du jeu d'acteur. Il résume le débat en une série de questions : « Serkis fut-il assez présent lors de l'interprétation ? À quel moment quelque chose est-il trop numérisé ? Si quelque chose est partiellement numérisé, qu'en est-il de son ontologie, de sa présence ? Est-ce possible pour quelqu'un (ou quelque chose) de jouer un rôle, dans le sens traditionnel du verbe, numériquement²²⁷ ? » – Clairement, ces questions sont d'une vaste portée et vont bien au-delà du domaine du jeu cinématographique, car elles touchent au statut général de la performance à l'ère numérique. Ici, je vais me limiter à examiner le statut problématique de la capture d'interprétation dans le jeu cinématographique, et ce, principalement par le biais des première et troisième questions de Burrill, celles qui concernent la présence et l'ontologie. Mon point de départ sera une nouvelle question : Pourquoi les membres du jury de l'Académie, composée de tous les types de professionnels de l'industrie cinématographique, ne sont-ils apparemment pas disposés à mettre en nomination les acteurs qui performant par l'entremise de la capture d'interprétation ?

Il est important de noter qu'il n'y a rien dans les règles de l'Académie régissant les nominations aux Oscars qui empêche les acteurs travaillant avec la capture d'interprétation d'être nominés pour un prix d'interprétation. En fait, quand l'Académie a modifié sa définition du film d'animation en 2010, cette définition incluait spécifiquement une nouvelle formulation selon laquelle la « capture de mouvement n'est pas en soi une technique d'animation²²⁸ ». Cette clause permettait légalement à l'Académie de classer les films utilisant la capture d'interprétation en dehors de la catégorie de l'animation, ouvrant ainsi la possibilité aux performances réalisées par capture d'interprétation d'être considérées et évaluées dans les catégories incluant le jeu d'acteur.

Toutefois, comme l'a révélé une étude du *Los Angeles Times* en 2012, les six mille membres votants de l'Académie

226. in Hugh Hart, *op. cit.*

227. Derek Alexander Burrill, « Out of the Box: Performance, Drama, and Interactive Software », *Modern Drama*, vol. 48, n° 3, automne 2005, pp. 492-512, p. 492.

228. Academy of Motion Picture Arts and Sciences. *87th Annual Academy Awards of Merit*, Los Angeles, Academy of Motion Picture Arts and Sciences, n. d. p. 7.

sont nettement moins diversifiés que le public cinéphile, et même plus monolithique que beaucoup dans l'industrie du film pourraient le soupçonner. Ceux qui votent aux Oscars sont de race blanche à près de 94%, et 77% sont de sexe masculin, selon le *Times*. Les Noirs représentent environ 2% de l'Académie, et les Latinos sont moins de 2%. L'étude a démontré que ceux qui votent aux Oscars ont un âge moyen de 62 ans. Les personnes de moins de 50 ans constituent seulement 14% de l'effectif²²⁹.

Il ne serait pas du tout surprenant d'apprendre que ce groupe soit conservateur quant à sa compréhension du jeu cinématographique et à l'octroi des récompenses. Cependant, le fait que l'effectif de l'Académie soit dominé par des hommes blancs vieillissants ne suffit pas, à lui seul, à expliquer exactement pourquoi la capture d'interprétation ne puisse pas se qualifier d'un point de vue prétendument conservateur. Discutant du problème Gollum sur Salon.com en 2003, Ivan Askwith suggérait que Serkis ne se retrouvait pas en nomination parce que les membres du jury de l'Académie ne pouvaient pas voir Serkis en Gollum, tout comme ils n'avaient pas pu voir John Hurt dans le rôle-titre de *The Elephant Man*, une interprétation à laquelle celles de Serkis se trouvent fréquemment comparées²³⁰. Bien qu'il ait été nommé pour l'Oscar du meilleur acteur, John Hurt ne l'avait pas remporté en 1980, ce qu'il a partiellement attribué, lors de récentes entrevues, au fait que le public ne pouvait pas le reconnaître du tout. Il semble presque certain que Serkis, s'il avait été nommé, aurait été confronté au même problème.

Définissant le présent problème en termes d'identification de l'acteur, Askwith le conçoit comme un problème d'iconicité, pour utiliser une notion sémiologique. Rappelons la définition de Peirce : « La plupart des icônes, sinon toutes, sont des *portraits* de leurs objets. Une photographie est une icône²³¹ ». Gollum ne ressemble pas à Serkis – ils n'ont presque rien en commun dans leur apparence. Bert States suggère que nous devons être en mesure de percevoir l'acteur dans le personnage pour apprécier le talent artistique de l'interprète : « Nous reconnaissons toujours [Laurence] Olivier dans Hamlet ou Olivier derrière le maquillage noir d'Othello. [...] Lorsque l'artiste dans l'acteur se révèle, nous réagissons à la façon particulière avec laquelle l'acteur joue son rôle²³² ». Cependant, ce processus est court-circuité si nous ne pouvons pas reconnaître Serkis en Gollum, ce qui nous conduit à une situation où l'interprétation n'est pas perçue comme étant digne d'intérêt et n'est donc pas admissible à la réception d'un prix. J'utilise le terme « digne de mérite », comme Stan Godlovitch quand il parle de l'interprétation musicale pour signifier que nous, en tant que public, pouvons « relire [à partir de ce que nous percevons de l'interprétation] le caractère

229. John Horn, Nicole Sperling et Doug Smith, « Unmasking the Academy: Oscar Voters Overwhelmingly White, Male », *LA Times.com*, 19 février 2012, <<http://www.latimes.com/entertainment/envelope/oscars/la-et-unmasking-oscaracademy-project-20120219-story.html#page=1>>.

230. Ivan Askwith, « Gollum Dissed by the Oscars? », 18 février 2003, <<http://www.salon.com/2003/02/18/gollum/>>.

231. in T. L. Short, *Peirce's Theory of Signs*, Cambridge University Press, Cambridge, 2007, p. 215 (italique dans l'original).

232. Bert O. States, « The Actor's Presence: Three Phenomenal Modes » in *Acting (Re)Considered: A Theoretical and Practical Guide*, dir. Phillip Zarilli, Routledge, New York, 2002, pp. 23-39, p. 26.

méritoire [de l'interprète] et par conséquent [sa] virtuosité²³³ ». Le manque de ressemblance iconique entre Gollum et Serkis empêche sérieusement ce processus de relecture, et donc l'appréciation de l'apport artistique de Serkis à son interprétation.

Néanmoins, l'iconicité n'est pas la seule dimension sémiotique du problème Gollum. Je soutiendrai ici que, même s'il est raisonnable de caractériser l'acteur comme un signe iconique pour le personnage qu'il ou qu'elle joue, il y a un discours historique, profondément ancré autour du jeu cinématographique, selon lequel, sur l'écran, les gestes de l'acteur, et particulièrement ses expressions faciales, ne sont pas principalement considérés comme des signes iconiques du personnage, mais plutôt comme des signes indexicaux, c'est-à-dire révélateurs de l'intériorité de l'acteur dans un certain contexte. Par la suite, j'étudierai l'indexicalité du jeu cinématographique, d'abord en examinant la relation entre le problème Gollum et les débats actuels sur l'ontologie de l'imagerie numérique, puis en la contextualisant par rapport aux hypothèses et aux idées préconçues sur le jeu cinématographique. Mais d'abord, je vais offrir un bref aperçu de la capture d'interprétation en tant que technologie et processus.

Qu'est-ce que la capture d'interprétation ?

Les commentateurs effectuent régulièrement un récit de l'histoire de la capture de mouvement à partir des études sur le mouvement des animaux et des humains à l'aide de photographies séquentielles réalisées par Eadweard Muybridge dans le dernier quart du XIX^{ème} siècle. Puis, à l'ère du cinéma, un autre précédent important pour la capture de mouvement fut la rotoscopie, une technique inventée en 1915 par le célèbre animateur Max Fleischer, dont le studio produisait les dessins animés de Betty Boop et de Popeye. La rotoscopie permettait aux animateurs de dessiner à la main sur des acteurs filmés, afin de les transformer en personnages de dessins animés, comme le studio de Fleischer le fit avec le chef d'orchestre, chanteur et danseur Cab Calloway, qui apparaît comme un morse dansant en 1932 dans le court métrage animé de Betty Boop, *Minnie the Moocher*. Cette technique est encore en usage.

Bien qu'elle ait commencé à se développer rapidement à la fin des années 1980, la capture de mouvement électronique débuta, dans les faits, en 1967 avec le *Scanimate* de Lee Harrison III. Pour la première fois, une artiste vêtue d'un « costume doté de données » (*data suit*) pouvait contrôler directement les mouvements d'un personnage animé sur un écran de télévision à travers ses propres mouvements²³⁴. Cela reste, encore aujourd'hui, le procédé de base de capture du mouvement : un comédien est revêtu de capteurs placés à un certain nombre de points sur son corps. Tandis que l'interprète bouge, des caméras numériques à haute résolution suivent le déplacement des capteurs et relaient cette information à un ordinateur. Les données peuvent ensuite être utilisées pour animer à l'écran une figure

233. Stan Godlovitch, *Musical Performance: A Philosophical Study*, Routledge, New York, 1998, p. 26.

234. David J. Sturman, « Computer Puppetry », *IEEE Computer Graphics and Applications*, janvier / février 1998, pp. 38-45, p. 38.

en images de synthèse (*Computer Generated Imagery*) créée par des concepteurs et des animateurs, comme ce fut le cas quand Serkis a représenté Gollum, César, King Kong dans le film de 2005 de Peter Jackson, et le capitaine Haddock dans celui de Steven Spielberg, *The Adventures of Tintin*. Tom Hanks a représenté de nombreux personnages dans *The Polar Express* grâce à la capture de mouvement et aux images de synthèse. C'est la combinaison de données, venant de la capture du mouvement à partir de la performance d'un acteur et des images de synthèse, qui fait en sorte que l'écran se peuple non seulement de créatures fantastiques, mais aussi de doubles numériques qui ressemblent aux acteurs, ou encore de foules de figurants qui n'existent que sous la forme de données. C'est une doublure numérique qui a effectué certaines des cascades de Val Kilmer dans *Batman Forever* ; le peuple rassemblé dans *Gladiator*, de Ridley Scott, a été construit à partir de données de capture de mouvement saisies sur deux mille comédiens.

À l'origine, les systèmes de capture de mouvement capturaient uniquement les mouvements du corps entier. Vers 2005, des systèmes de capture de mouvement permettant la capture des expressions faciales sont entrés en usage. À ce moment-là, la capture de mouvement (ou *MoCap* en anglais) a été rebaptisée « capture d'interprétation » (*performance capture* ou *PerfCap* en anglais), parce que l'on sentait que la technologie pouvait maintenant gérer une gamme plus complète des capacités expressives d'un acteur. Puisque la capture du mouvement ne traite pas encore la saisie des mains et des pieds, une sous-spécialité est apparue, appelée en anglais « *hand-overing* » (doublage des mains sur le modèle du doublage de la voix), qui permet de greffer, à la capture du mouvement du corps entier, les données capturées séparément à partir des mouvements de la main.

Une innovation importante en capture d'interprétation a eu lieu entre *The Two Towers* (2001) et *Avatar* (2009), un autre film qui fait amplement usage de la technologie. La première fois que Serkis a représenté Gollum, il fallait « un processus en trois étapes [...] Tout d'abord, Serkis jouait ses scènes sur le plateau avec les autres acteurs, les mêmes scènes étaient ensuite rejouées, mais sans Serkis, et Serkis rejouait finalement ces mêmes scènes de retour dans le studio WETA²³⁵, tout en portant son costume de capture de mouvement et ses marqueurs²³⁶ ». Pour finir, la performance vue à l'écran a été construite à partir des données recueillies au cours des séances en studio et a été ajoutée au film. Les innovations technologiques développées pour *Avatar*, de James Cameron, ont permis d'éliminer en grande partie les deuxième et troisième étapes, car suffisamment de données de capture de mouvement pouvaient être extraites des acteurs quand ils jouaient ensemble pour permettre de procéder directement à l'animation de leurs personnages virtuels. Ce processus simplifié est celui utilisé pour les récents films de la saga *Planet of the Apes*. Il a renforcé les arguments de Serkis et d'autres en faveur de l'idée selon laquelle les performances créées par la capture d'interprétation devraient être perçues comme

235. Weta Digital est la société néo-zélandaise d'effets fondée par Jackson et qui est actuellement à la fine pointe de la technologie *PerfCap*.

236. Nick Romano, « How'd They Do That? A Brief Visual History of Motion-Capture Performance on Film », *ScreenCrush.com*, 14 juillet 2014, <<http://screencrush.com/motion-capture-movies/?trackback=tsmclip>>.

du jeu d'acteur purement et simplement, et par conséquent, devraient être considérées comme sélectionnables pour les nominations aux Oscars.

Les images numériques, la capture de mouvement, et la question de l'indexicalité

Les questions soulevées par la capture d'interprétation chevauchent d'autres questions relatives aux différences générales entre la photographie analogique (chimique) et la photographie numérique. Un des principaux débats dans ce domaine concerne la question de l'indexicalité. Alors que Peirce définit les icônes comme se référant à leurs objets à travers la ressemblance, il définit l'index comme

[u]n signe [...] qui se réfère à son objet non pas tant en raison d'une similitude [...] ni [par association] [...] mais parce qu'il est en connexion dynamique (y compris spatiale) [...] avec l'objet individuel²³⁷.

La photographie analogique est donc à la fois iconique et indexicale en ce que les photos ressemblent à leurs sujets, découlent d'une relation spatiale entre ces sujets et la caméra, et signalent l'existence des sujets dans le monde réel. Pour qu'une chose puisse être photographiée, elle doit avoir été présente devant la caméra. La peinture d'une licorne, par exemple, est iconique mais pas indexicale, car s'il est vrai que nous la reconnaissons comme l'image d'une licorne, elle n'indique pas une véritable entité qui aurait effectivement posé pour la peinture. Rodowick fait valoir que, alors que nous percevons la photographie analogique comme « la transcription automatique d'une situation passée » et donc comme indexicale, dans la photographie numérique la logique selon laquelle « l'indexicalité » est effectuée change fondamentalement. La capture numérique implique un processus discontinu de transcodage : la conversion d'une image non quantifiable en une notation abstraite ou mathématique. Dans la capture numérique, le lien indexical à la réalité physique est affaibli car la lumière doit être convertie en une structure symbolique abstraite indépendante de l'espace physique et du temps, et en discontinuité avec eux²³⁸. D'autres affirment cependant que l'indexicalité persiste dans les images numériques. Tanine Allison, dans l'un des très rares articles universitaires sur la capture d'interprétation publiés à ce jour, définit ainsi sa position : « Je considère que la capture de mouvement est un exemple d' "indexicalité numérique", un mélange d'images générées par ordinateur et de matériel enregistré à partir de la réalité²³⁹ ». Allison semble avoir emprunté le concept d' « indexicalité numérique » à Philip Rosen. Sans contester les distinctions ontologiques entre les photographies analogique et numérique soulignées par Rodowick et d'autres,

237. in T. L. Short, *op. cit.*, p. 219.

238. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Harvard University Press, Cambridge, 2007, p. 117.

239. Tanine Allison, « More than a Man in a Monkey Suit: Andy Serkis, Motion Capture, and Digital Realism », *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 28, 2011, pp. 325-341, p. 326.

Rosen soutient que les images numériques peuvent néanmoins fonctionner de la même manière que des photographies analogiques en demandant :

comment se fait-il qu'une caméra numérique peut être vendue non pas comme quelque chose qui usurpe la place d'un appareil photo classique, mais comme quelque chose qui le remplace ? Comment se fait-il que, dans le contexte approprié, une photographie numérique peut assumer les fonctions d'une photographie indexicale, comme dans les albums de famille ou le photojournalisme ? La réponse est que la caméra numérique n'exclut pas nécessairement toutes les opérations d'une caméra photochimique ; elle utilise même un objectif pour capter la lumière [...] elle conserve une importance indexicale en tant qu'appareil sensible à la lumière [...]. Cela signifie que la caméra numérique est une machine servant à configurer des « données pures », selon une certaine gamme de normes picturales préalables, à savoir celles que l'on identifie à la photographie. Mais cela ne la rend pas non-indexicale²⁴⁰.

En déplaçant le terrain du débat de l'ontologie vers la fonction, Rosen peut nous convaincre que nous utilisons habituellement les médias numériques pour reproduire l'indexicalité des médias analogiques. Mais cet argument est difficile à soutenir dans le cadre de la capture d'interprétation.

Au niveau de la technologie, il est significatif que les prétendues « caméras » de capture de mouvement ne soient pas des « appareils sensibles à la lumière » dans le même sens que le sont les appareils photo photochimiques ou même numériques. Telles que décrites par Qualisys, un fabricant de matériel de capture de mouvement, ces « caméras émettent de la lumière infrarouge sur les marqueurs [présents sur le corps de l'interprète], lesquels reflètent la lumière vers le capteur de la caméra. Cette information est ensuite utilisée pour calculer la position des cibles avec une haute résolution spatiale²⁴¹ ». Afin d'avoir suffisamment de données pour reconstruire un mouvement en trois dimensions, chaque sujet soumis à la capture du mouvement doit être filmé à partir d'au moins trois angles différents en même temps. Une caméra de capture de mouvement, alors, n'est pas « une machine servant à configurer des “données pures” » – elle est une machine pour générer les données pures à partir desquelles le mouvement de l'interprète ne peut être configuré sans utiliser une autre machine commandée par des données, un ordinateur. En bref, la caméra de capture de mouvement ne capture rien qui puisse ressembler à une image en elle-même, ce que fait encore, peut-on argumenter, l'appareil photo numérique. Comme le fait remarquer David Saltz, « la capture de mouvement enregistre simplement les positions changeantes d'un ensemble discret de points sur le corps de l'interprète. [...] Le produit réel d'une session de capture de mouvement est tout simplement une longue liste de chiffres²⁴² ».

240. Philip Rosen, *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2001, p. 308.

241. « Motion Capture Technology », *Qualisys.com*, n.d., <<http://www.qualisys.com/company/motion-capture-technology/>>.

242. David Saltz, « The Ontology of Motion Capture », texte non-publié présenté à l'Annual Meeting of the American Society of Aesthetics, janvier 2003, p. 3.

Décrivant la capture de mouvement comme « un extracteur de performance », Saltz souligne que « la capture de mouvement [est], en fait, capture des verbes sans sujet, de la performance sans identité²⁴³ ». Alors qu'un film analogique ou un enregistrement vidéo d'un interprète en mouvement représentent à la fois cette personne iconiquement et se réfèrent à la personne dont on a enregistré les mouvements indexicalement, la capture de mouvement ne capte que le mouvement, et non pas la personne, et ne fait par conséquent ni l'un, ni l'autre. Au contraire, elle transforme en informations abstraites ce qui fut d'abord des mouvements produits par un sujet précis. Cet ensemble de données ne devient une image que lorsque les données sont utilisées pour animer une figure sur un écran, et cette figure, interprétée comme un signe, ne se réfère pas directement à la réalité. Cette image n'est pas une « transcription automatique » de quelque événement réel, et ne peut même pas être perçue comme telle.

L'effet que Rodowick attribue à la photographie numérique, celui d'affaiblir « le lien indexical à la réalité physique », est donc exacerbé dans le cas de la capture d'interprétation. Commentant la définition de l'index par Peirce, Short observe que la « relation de l'index à l'objet dépend de l'existence de ce dernier. Comme l'a écrit [Peirce] en 1902, “un index est un signe qui perdrait immédiatement le caractère qui en fait un signe si son objet était effacé²⁴⁴” ». Cet effacement de l'objet du signe est précisément ce qui se passe suite à la capture d'interprétation – l'acteur, dont les actions ancreraient normalement le signe dans la réalité, disparaît, ne laissant derrière lui qu'un sillon de données numériques. Le lien indexical est donc irrémédiablement endommagé. Comme signe indexical, le seul objet, auquel une figure créée à l'écran par la capture d'interprétation pourrait possiblement se référer, est l'ensemble des données de la capture du mouvement.

L'indexicalité du jeu cinématographique

La disparition du sujet agissant à titre de performeur dans la capture d'interprétation est encore plus problématique lorsqu'on la considère dans le contexte du jeu cinématographique. Les acteurs à l'écran sont des signes iconiques pour les personnages qu'ils incarnent, bien sûr. Mais il y a un discours historique profondément enraciné autour du jeu cinématographique, qui définit la façon dont les gens qui travaillent dans le milieu le perçoivent. Dans cette tradition filmique, les acteurs à l'écran sont des signes indexicaux qui renvoient à la propre intériorité de l'acteur, aux pensées et aux émotions qui étayent son travail. On peut retracer ce discours, des premiers jours de la théorie du cinéma jusqu'à l'actuelle pédagogie de l'art dramatique.

Béla Balázs et Siegfried Kracauer, deux noms remarquables dans l'histoire de la théorie du cinéma, ont tous deux contribué au discours en question en soulignant l'un et l'autre la capacité qu'a la caméra de faire bien plus que reproduire la surface des choses. Selon eux,

243. *Ibid.*, p. 10.

244. T. L. Short, *op. cit.*, p. 219.

la caméra pénètre sous la surface et révèle des vérités cachées, y compris celles qui hantent la psyché des acteurs.

Les gros plans sont souvent de dramatiques révélations de ce qui se passe vraiment sous la surface des apparences. [...] Ils montrent le visage des choses et, sur celui-ci, les expressions qui sont importantes parce qu'elles sont les expressions qui réfléchissent notre propre sentiment inconscient²⁴⁵.

Balázs a décrit à merveille le pouvoir de la caméra en disant :

Le langage du visage ne peut pas être réprimé ou contrôlé. Peu importe à quel point un visage peut être discipliné et rompu à l'hypocrisie, dans l'agrandissement du gros plan on voit qu'il cache quelque chose, qu'il a l'air d'un mensonge. Car ces choses ont leurs propres expressions spécifiques superposées sur celle qui est feinte. Il est beaucoup plus facile de mentir en paroles qu'avec le visage et le cinéma l'a prouvé hors de tout doute²⁴⁶.

Balázs suggère que, puisque personne n'a la capacité de contrôler complètement ses expressions faciales et ce qu'elles communiquent, les acteurs de cinéma doivent être en mesure de jouer de telle façon que la caméra ne puisse pas démasquer une forme de fausseté dans leur interprétation. Kracauer exprime une idée similaire :

L'acteur de cinéma est moins indépendant de son physique que le comédien de théâtre, dont le visage ne remplit jamais tout le champ de vision. La caméra [...] révèle l'interaction délicate entre les traits physiques et psychologiques, les mouvements externes et les changements internes. [L]a plupart de ces correspondances se matérialisent inconsciemment²⁴⁷.

Plus directement que Balázs, Kracauer propose que, puisque la caméra révèle des connexions entre l'intériorité de l'acteur de cinéma et une apparence extérieure que l'acteur ne contrôle pas pleinement de manière consciente, la principale préoccupation de l'acteur doit être d'atteindre un état intérieur qui se traduira par l'apparence extérieure appropriée. Cela suggère à son tour qu'à l'écran, les expressions faciales de l'acteur et ses gestes émotifs soient des signes indexicaux qui renvoient à l'état psychologique ou émotionnel intérieur de l'acteur.

Bien que Balázs et Kracauer aient tous les deux publié leurs travaux définitifs sur la théorie du cinéma après la Seconde Guerre mondiale, leurs expériences formatrices en cinéma se sont déroulées dans les années 1920 en Allemagne. Comme Cynthia Baron l'a démontré, avec l'arrivée du son au cinéma, les studios hollywoodiens devinrent de plus en plus désireux de former des acteurs, ce qui entraîna la création d'un certain nombre d'écoles enseignant l'art dramatique, autour de Los Angeles, dans les années 1930 et 1940. De ce fait, les studios dirigeaient quelques-unes d'entre elles, tandis que d'autres étaient indépendantes mais servaient néanmoins l'industrie filmique. Les principes enseignés

245. Béla Balázs, *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, trad. du hongrois par Edith Bone, Dennis Dobson, Londres, 1952, p. 56.

246. *Ibid.*, p. 63.

247. Siegfried Kracauer, « Remarks on the Actor » in *Movie Acting: The Film Reader*, dir. Pamela Robertson Wojcik, Routledge, New York, 2004, pp. 19-27, p. 21.

dans ces écoles dérivait en grande partie de ceux communiqués par la première génération d'acteurs et de professeurs d'art dramatique européens et américains ayant apporté aux États-Unis des versions de l'approche stanislavskienne ; des expatriés comme Maria Ouspenskaya ou Richard Boleslavsky, et des personnalités associées au Group Theater, comme Morris Carnovsky (l'un des fondateurs d'une de ces écoles, l'Actors' Laboratory à Los Angeles, en 1941) ou Stella Adler.

Les préceptes régissant la façon dont le jeu cinématographique était enseigné dans ces écoles réitérèrent souvent des affirmations relatives à la nature des appareils qui existaient au début de la théorie du cinéma. Par exemple, Josephine Dillon commence son livre *Modern Acting: A Guide for Stage, Screen and Radio* (1940), lequel devint un texte classique, en discutant des implications du gros plan dans l'interprétation et, conséquemment, de l'importance des yeux de l'acteur²⁴⁸. Lillian Burns, qui faisait répéter des acteurs pour la MGM, décrit la caméra comme « une machine à vérité²⁴⁹ ». Comparant le jeu scénique avec le jeu cinématographique, l'acteur Hume Cronyn, qui était associé à l'Actors' Laboratory, déclare, dans un essai de 1949 pour le magazine *Theatre Arts* : « la caméra réfléchira souvent ce qu'un homme pense, sans le degré de démonstration nécessaire au théâtre²⁵⁰ ».

L'une des principales techniques de jeu préconisée par beaucoup de ces professeurs était le monologue intérieur, un flux verbal mais silencieux de la conscience fictive du personnage. Dillon, dans son livre, décrit la valeur de cette technique à l'acteur de cinéma :

Puisque dans l'art dramatique les expressions des yeux doivent représenter les émotions du rôle joué, l'acteur devrait, lorsqu'il étudie ce rôle, improviser les conversations mentales probables de la personne dépeinte, et les mémoriser avec autant de soins qu'il le fait pour le dialogue écrit. Par la suite, les expressions des yeux seront les bonnes ; elles seront convaincantes ou crédibles. [A]ussi, si l'acteur pense en utilisant des mots lors d'un gros plan dans lequel il n'y a pas de dialogue parlé, le synchronisme de son regard et des changements d'expression dans ses yeux sera parfait²⁵¹.

En d'autres mots, les expressions externes de l'acteur résultent du maintien de l'état interne approprié. Ou, comme Burns le dit si succinctement, « Vous ne pouvez pas dire "chien" et penser "chat" parce qu'alors c'est "miaou" qui sortira²⁵² ». De cette façon, les aspects de l'interprétation de l'acteur de cinéma qui sont perceptibles pour le public servent de signes indexicaux du processus qui se déroule à l'intérieur de l'acteur et qui donne lieu, peut-être inconsciemment, et au-delà du contrôle complet de l'acteur, aux expressions faciales et aux gestes qui rendent le personnage.

248. Josephine Dillon, *Modern Acting: A Guide for Stage, Screen and Radio*, Prentice-Hall, New York, 1940, p. 3.

249. in Cynthia Baron, « Crafting Film Performances: Acting in the Hollywood Studio Era » in *Movie Acting: The Film Reader*, dir. Pamela Robertson Wojcik, Routledge, New York, 2004, pp. 83-94, p. 88.

250. Hume Cronyn, « Notes on Film Acting » in *Theatre Arts on Acting*, dir. Laurence Senelick, Routledge, New York, 2008, pp. 370-376, p. 373.

251. Josephine Dillon, *op. cit.*, p. 9.

252. in Cynthia Baron, *op. cit.*, p. 88.

Cette façon d'envisager le jeu cinématographique persiste jusqu'à nos jours, en particulier dans le contexte de la formation de l'acteur. Jeremiah Comey déclare dans les pages de *The Art of Film Acting*, un manuel publié en 2002, que « la caméra voit tout et exige la vérité absolue [...]. La caméra voit ce que vous êtes vraiment au moment même [où elle vous filme²⁵³] ». Il explique :

Dans un film, toute interprétation a lieu en gros plan [...] quand la caméra voit vos émotions. Vous ne pouvez pas cacher quoi que ce soit parce que la caméra voit tout – peur, joie, anxiété, manque de confiance, nervosité, tout ce qui peut se passer à l'intérieur de vous. Dans un film, vous ne pouvez pas « agir » en amour, vous devez être en amour²⁵⁴.

Je peux confirmer, à partir de ma propre expérience actuelle d'acteur de cinéma, que l'idée selon laquelle, si l'acteur ressent la chose juste, la caméra saura le capter plus ou moins automatiquement, est encore dominante. J'ai entendu plusieurs réalisateurs et des gens chargés du casting affirmer régulièrement : « Si vous le ressentez vraiment, cela se verra ».

Il est clair que cette compréhension du jeu cinématographique, dans laquelle les manifestations de surface du travail de l'acteur sont des signes indexicaux se référant à ce qui se passe à l'intérieur de l'acteur au moment de l'interprétation, pose tout un défi à ceux qui veulent voir la capture d'interprétation comme de l'art dramatique. La raison saute aux yeux : en tant que public, nous ne pouvons pas lire, à partir des gestes et des expressions de Gollum ou du singe César, leurs états internes car les images de synthèse ne possèdent aucune intériorité ; elles sont tout simplement des façons particulières d'afficher des données sur un écran. En défendant la capture d'interprétation comme une sorte de jeu, il devient donc nécessaire de faire valoir que les expressions et la gestuelle de l'acteur peuvent être capturées et transférées avec succès à l'image de synthèse, afin d'être lues soit comme indexation de l'état émotionnel présumé de cette image, ou comme référence à l'acteur dont l'interprétation a été capturée. Comme Allison le souligne, cela est précisément la tactique prise par Serkis et Jackson dans leur tentative de concevoir la performance de Serkis en King Kong comme relevant de l'art dramatique :

Les documents publicitaires prétendent que le transfert des mouvements corporels de Serkis au modèle numérique de King Kong est un processus presque magique et sans rupture de continuité, un transfert surnaturel d'un corps à l'autre [...]. Les commentaires de Jackson et Serkis au sujet de King Kong reconnaissent le fait que l'apparence du personnage est générée par ordinateur, mais insistent sur le fait que l'interprétation de Serkis réussit à « transcender » la technologie. Pour eux, la capture de mouvement fournit non seulement un enregistrement des mouvements de Serkis qui se trouvent alors transférés à

253. Jeremiah Comey, *The Art of Film Acting: A Guide for Actors and Directors*, Focal Press, Oxford, 2002, p. 14.

254. *Ibid.*, p. 18.

la marionnette numérique de King Kong, mais aussi un moyen de « capturer » l'émotion de Serkis et les aspects psychologiques de son interprétation²⁵⁵.

Bien qu'Allison reconnaisse, par son utilisation du terme « prétendent », que la position adoptée par Jackson et Serkis est problématique, elle continue de soutenir un argument semblable en disant :

Le personnage de King Kong se présente à la fois comme une instanciation de l'indexical qui prend la forme de l'animation (le mouvement enregistré de Serkis anime King Kong) et une instanciation de l'animation qui prend la forme de l'indexical (une créature construite numériquement qui prend littéralement la forme du corps en mouvement de Serkis²⁵⁶).

La difficulté est qu'il n'est pas vrai que King Kong « pren[ne] littéralement la forme du corps en mouvement de Serkis » et, en fait, il ne pourrait pas le faire. Ce n'est pas à cause de certaines lacunes de la technologie qui finiront par être comblées. Cela a plutôt à voir avec la difficulté de transférer des mouvements entre des entités ayant différentes physiologies. Comme Marc Boucher le souligne dans un essai sur l'utilisation de la capture de mouvement dans la danse, puisqu'« une girafe ne se déplace pas comme un tamanoir, cartographier les données de mouvement de l'une pour les transposer sur l'autre produit quelque chose qui est physiquement impossible en raison de l'extrême variation anatomique et morphologique²⁵⁷. » Même si les grands singes et les humains sont physiquement beaucoup plus semblables les uns aux autres qu'une girafe et un tamanoir, le problème persiste, surtout quand il s'agit des subtilités de l'expression du visage. Un article sur les dimensions techniques de la capture d'interprétation dans *Dawn of the Planet of the Apes* décrit le processus de construction des expressions faciales des singes en images de synthèse comme l'art de retravailler les expressions des acteurs en fonction de la structure du visage d'un singe, un processus laborieux qui est obtenu en partie automatiquement par logiciel et en partie manuellement par des animateurs :

[L]a capture est stabilisée, puis transférée non seulement d'un visage de forme humaine à un autre de forme simiesque, mais aussi dans un système qui permet aux animateurs d'ajuster la synchronisation labiale, de corriger les expressions et de faire en sorte que la façon dont les artistes MoCap choisissent de jouer soit en meilleure harmonie avec un visage de singe [...]. Il est également possible que certaines combinaisons de formes ou expressions mixtes soient générées par les données et / ou l'animation manuelle. De telles combinaisons ne sont pas à l'avantage du personnage et sont « hors-modèle ». Lorsque cela se produit, une forme de correction est déclenchée automatiquement, ce qui évite la mauvaise combinaison et produit une expression de remplacement²⁵⁸.

255. Tanine Allison, *op. cit.*, p. 333.

256. *Ibid.*, p. 335.

257. Marc Boucher, « Virtual Dance and Motion-Capture », *Contemporary Aesthetics*, vol. 9, 2011, <<http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0009.011>>.

258. Mike Seymour, « Ape Acting », *FX Guide*, 17 juillet 2014, <<http://www.fxguide.com/featured/ape-acting/>>.

En d'autres termes, les expressions que nous voyons sur les visages des singes à l'écran ne sont pas identiques à celles que Serkis et les autres interprètes ont faites lorsqu'ils ont été capturés : elles ont dû être ajustées en fonction de la forme du visage d'un singe. Ajoutons que, si une expression ne peut pas fonctionner sur l'image de synthèse, une autre, générée par le logiciel, est automatiquement utilisée.

Cela nous amène à l'autre problème majeur. L'argument, selon lequel les images de synthèse nous donnent un accès direct aux gestes et aux expressions capturées à partir d'artistes vivants, passe complètement sous silence la contribution des animateurs et des concepteurs qui interviennent dans le processus en utilisant les données de la capture de mouvement pour créer les personnages que l'on voit finalement. On nous montre, par exemple, de nombreux clips vidéo convaincants, de style « avant et après », qui placent des séquences des acteurs en vêtements *MoCap* côte à côte avec la scène correspondante du film fini. De telles présentations donnent l'impression que le transfert a été passablement direct, mais laissent de côté tout ce qui a dû être fait pour passer d'un état à l'autre. Serkis lui-même a été vertement critiqué pour des déclarations qui présentent la capture d'interprétation comme de l'art dramatique et semblent souvent ignorer ou dénigrer le travail des animateurs. L'intervention des animateurs, entre les acteurs dont la performance est capturée et la figure que nous voyons finalement à l'écran, brouille considérablement la question de l'indexicalité. À quoi cette figure se réfère-t-elle précisément : à sa propre intériorité fictive ? à celle de l'acteur ? ou au travail des animateurs qui l'ont effectivement créée ? Des commentateurs comme Allison aimeraient avoir le beurre et l'argent du beurre, mais ce n'est pas défendable par rapport à une tradition du jeu qui insiste sur le fait que les expressions faciales de l'entité que nous voyons en gros plan à l'écran sont des signes indexicaux pour les processus qui se déroulent dans la même entité au moment du tournage.

Conclusion

J'ose espérer qu'il est clair que mon but ici n'était pas de prendre position sur la question de savoir si, oui ou non, l'Académie devrait envisager d'accorder des Oscars à des acteurs filmés par capture d'interprétation. Je suis agnostique en la matière. J'ai utilisé le problème de Gollum et des Oscars comme un outil heuristique afin de comprendre pourquoi ces performances qui devraient être acceptées comme des formes de jeu à l'écran ne le sont pas. J'ai mené cette enquête selon deux axes ; tous deux ont à voir avec l'indexicalité de l'image à l'écran. Premièrement, j'ai suggéré que, bien que la photographie numérique ait remis l'ontologie de l'image en question, les arguments voulant que les images numériques puissent au moins fonctionner indexicalement sont crédibles. Toutefois, dans le contexte de la capture de mouvement, un domaine où la technologie sape l'indexicalité en séparant l'interprétation (sous la forme du mouvement) de la matérialité, de l'identité et de la présence de l'interprète, on ne peut pas utiliser ces arguments.

Deuxièmement, j'ai suggéré que le jeu cinématographique est aujourd'hui défini par un discours profondément enraciné dont l'histoire peut être retracée à travers la théorie comme la pratique du cinéma ; un discours qui postule que les gestes et, en particulier, les expressions faciales que les acteurs font pour nous à l'écran sont des signes indexicaux pour des processus se déroulant dans leur esprit et leur psyché, peu importe si ces processus sont conçus comme étant des réactions émotionnelles spontanées ou des monologues intérieurs construits. Dans la mesure où les images de synthèse ne possèdent pas d'intériorité, elles ne peuvent pas être perçues de cette façon. Les arguments s'appuyant sur le fait que les expressions de l'acteur dont l'interprétation a été capturée et l'état intérieur auxquels elles se réfèrent seraient simplement transférés à l'image de synthèse sont très discutables à la lumière de toutes les décisions liées à la conception et aux processus techniques.

Je ne dis pas que le malaise autour de l'idée selon laquelle la capture d'interprétation dans le cinéma doit être vue comme de l'art dramatique (malaise dont est symptomatique la réticence de l'Académie) dure. Je pense qu'il est tout à fait possible que, dans un avenir pas si lointain, nous, public, et peut-être même l'Académie avec nous, trouvions le moyen de comprendre et de définir de telles performances. Andrew Darley décrit cependant la situation actuelle de façon fort précise :

Un certain sens de l'ambiguïté hante les images de ces films. Elle est liée à l'incertitude quant au statut de l'imagerie par rapport à sa source : est-ce du dessin animé, de l'animation de marionnettes en trois dimensions, de l'action en direct ou, peut-être, une combinaison des trois ? On devient fascinés par l'imagerie précisément en raison de cette incertitude, séduits par les moyens avec lesquels elle refond, fusionne et confond des techniques et des formes familières²⁵⁹.

Cette ambiguïté séduisante est source de plaisir, mais elle nous rend également incapables de relire, dans ce que nous voyons à l'écran, les opérations méritoires de ceux qui l'ont créée. Revenant à l'une des questions fondamentales de Burrill – « Quelqu'un (ou quelque chose) peut-il, dans le sens traditionnel du terme, interpréter numériquement ? » – La réponse, au moins en ce qui concerne la capture d'interprétation et le jeu cinématographique, est non.

Lorsque nous parviendrons à créer une catégorie réservée à l'interprétation par capture de mouvement et aux performances créées par images de synthèse, je soupçonne que nous ne serons plus du tout en mesure de percevoir ces pratiques comme incluses dans cette espèce qu'est le jeu cinématographique. Saltz suggère que « la capture de mouvement est, à sa racine, une forme de marionnettisme virtuelle²⁶⁰ », et ce n'est pas le seul à caractériser cette pratique ainsi. David J. Sturman, dans un essai qui retrace les premières utilisations de la capture de mouvement à des fins de divertissements, décrit cette pratique comme une

259. Andrew Darley, *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Routledge, New York, 2000, p. 84.

260. David Saltz, *op. cit.*, p. 12.

forme de « marionnettisme informatique » et souligne que les marionnettistes accomplissent de meilleures performances en usant de ce médium que les acteurs ou les mimes²⁶¹. Serkis a déjà déclaré que, lorsqu'il réfléchissait à sa relation avec la figure de Gollum en se projetant dans un rapport similaire à celui qui se produit entre un marionnettiste et sa marionnette, cela facilitait son travail²⁶². Étant donné que l'AMPAS ne décerne aucun prix lié au médium marionnettique, – et de toute façon les performeurs tel que Serkis préfèrent se considérer comme des acteurs plutôt que des marionnettistes –, cette caractérisation de la *PerfCap* ne suscite potentiellement aucun intérêt majeur à Hollywood. Toutefois, tout en étant certainement discutable, elle permet de dresser avec davantage d'exactitude un état des lieux sur le processus, plutôt que de percevoir ces performances d'emblée comme des variétés de l'interprétation cinématographique.

En comparant les figures créées par images de synthèse, comme dans le film *Planet of the Apes*, avec la pratique traditionnelle de marionnettisme physique, Donald Crafton écrit que de tels films utilisent la capture de mouvement afin de chorégraphier les mouvements des marionnettes (ou des simulations similaires aux mouvements marionnettiques) sans câble ou tout autre facteur humain qui serait visible, afin qu'elles aient astucieusement l'air d'être des formes animales qui réalisent leurs propres performances. Grâce à leurs habilités à affecter le public, ces figures marionnettiques possèdent leurs propres organismes²⁶³.

Cette affirmation fait partie d'une plus large argumentation de Crafton, selon laquelle le public fait l'expérience de ces figures à l'écran, non pas en les considérant comme des performances réalisées par des spécialistes de l'animation, mais bien comme des interprètes à part entière, une affirmation qui s'applique également à des performances telles que celles réalisées par Serkis, ou encore aux animations classiques essentiellement discutées par Crafton.

Bien que, moi aussi, je souhaiterais souligner l'autonomie de ces figures animées par capture de performance, l'idée que nous percevons ces figures à l'écran, non pas essentiellement en tant que performances réalisées par des acteurs ou des animateurs, mais en tant que performeurs à part entière, me pousse à formuler certains aspects en d'autres termes. Dans son livre *The Play of Nature*, le philosophe Robert Crease offre une analogie élargie entre les expérimentations scientifiques en laboratoire et les performances théâtrales afin de développer une pensée philosophique qui tiendrait compte des expérimentations. Selon lui, les théories scientifiques sont analogues aux pièces de théâtre en ce qu'elles sont toutes deux simplement « des témoignages abstraits de la possibilité de la présence de

261. David J. Sturman, *op. cit.*, p. 42.

262. Collette Searls, « Unholy Alliances and Harmonious Hybrids: New Fusions in Puppetry and Animation » in *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*, dir. Dasia N. Posner, Claudia Orenstein et John Bell, Routledge, Abingdon, 2014, pp. 294-307, p. 304.

263. Donald Crafton, *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-making in Animation*, University of California Press, Berkeley, 2012.

phénomène²⁶⁴ ». Dans le cas du théâtre, le phénomène est celui de l'univers de la pièce peuplé par les personnages décrits dans cette pièce. Dans le cas de l'expérimentation, les phénomènes sont des événements scientifiques formulés en théories. Dans les deux cas, l'objet de la performance, que ce soit sur la scène ou en laboratoire, est de mettre en relief le phénomène, de le rendre présent et perceptible pour ce que Crease a identifié à maintes reprises comme étant un public « convenablement préparé²⁶⁵ ».

Les figures de *PerfCap* et les images de synthèse relient les deux catégories de phénomènes abordées par Crease. Il y a des personnages, des habitants de ces univers fictionnels décrits à l'intérieur des textes dramatiques (scénarios de films). Et, alors qu'il n'y a aucun phénomène strictement scientifique, il y a des phénomènes technologiques d'une certaine importance. Apprivoiser ces figures jusqu'à les faire exister requiert autant de théories, d'appareillages et de personnel que l'échafaudage de n'importe quelle avancée scientifique majeure, telle que l'identification de la particule qui serait potentiellement le boson de Higgs dans les laboratoires du CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) en Suisse en 2012. Le point de vue de Crease sur la performance est extensif : au-delà des procédures et des produits directement perçus par le public, il insiste donc sur la signification de la production, qu'il définit comme étant le regroupement de tous les lieux, décisions, institutions, fonds et personnes impliqués dans la révélation du phénomène. Selon sa perspective, les figures de *PerfCap* que l'on voit à l'écran n'apparaissent pas telles des performances réalisées de manière individuelle par des acteurs, mais plutôt telles des phénomènes technico-dramatiques mis en avant à travers un complexe processus de production qui inclut l'acteur, au côté des auteurs, concepteurs, animateurs et bien d'autres, travaillant tous ensemble. Le phénomène qui en résulte apparaît au public sous la forme d'une figure largement autonome, qui possède son propre organisme, ainsi que le suggère Crafton, de la même façon que le public perçoit la particule de Higgs de manière indépendante, en dehors du processus de production qui l'a rendue perceptible pour ce même public.

Bibliographie

- Academy of Motion Picture Arts and Sciences. *87th Annual Academy Awards of Merit*, Los Angeles, Academy of Motion Picture Arts and Sciences, n. d.
- Allison, Tanine. « More than a Man in a Monkey Suit: Andy Serkis, Motion Capture, and Digital Realism », *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 28, 2011, pp. 325-341.
- Askwith, Ivan. « Gollum Dissed by the Oscars? », 18 février 2003, <<http://www.salon.com/2003/02/18/gollum/>>.

264. Robert P. Crease, *The Play of Nature: Experimentation as Performance*, Indiana University Press, Bloomington, 1993, p. 161.

265. *Ibid.*, p.58.

- Balázs, Béla. *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, trad. du hongrois par Edith Bone, Dennis Dobson, Londres, 1952.
- Baron, Cynthia. « Crafting Film Performances: Acting in the Hollywood Studio Era » in *Movie Acting: The Film Reader*, dir. Pamela Robertson Wojcik, Routledge, New York, 2004, pp. 83-94.
- Boucher, Marc. « Virtual Dance and Motion-Capture », *Contemporary Aesthetics*, vol. 9, 2011, <<http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0009.011>>.
- Burrill, Derek Alexander. « Out of the Box: Performance, Drama, and Interactive Software », *Modern Drama*, vol. 48, n° 3, automne 2005, pp. 492-512.
- Comey, Jeremiah. *The Art of Film Acting: A Guide for Actors and Directors*, Focal Press, Oxford, 2002.
- Crafton, Donald. *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-making in Animation*, University of California Press, Berkeley, 2012.
- Crease, Robert P. *The Play of Nature: Experimentation as Performance*, Indiana University Press, Bloomington, 1993.
- Cronyn, Hume. « Notes on Film Acting » in *Theatre Arts on Acting*, dir. Laurence Senelick, Routledge, New York, 2008, pp. 370-376.
- Darley, Andrew. *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Routledge, New York, 2000.
- Dillon, Josephine. *Modern Acting: A Guide for Stage, Screen and Radio*, Prentice-Hall, New York, 1940.
- Godlovitch, Stan. *Musical Performance: A Philosophical Study*, Routledge, New York, 1998.
- Hart, Hugh. « When Will a Motion Capture Actor Win an Oscar? », *Wired.com*, 24 janvier 2012, <<http://www.wired.com/2012/01/andy-serkis-oscars/>>.
- Horn, John, Nicole Sperling et Doug Smith. « Unmasking the Academy: Oscar Voters Overwhelmingly White, Male », *LA Times.com*, 19 février 2012, <<http://www.latimes.com/entertainment/envelope/oscars/la-et-unmasking-oscaracademy-project-20120219-story.html#page=1>>.
- Kracauer, Siegfried. « Remarks on the Actor » in *Movie Acting: The Film Reader*, dir. Pamela Robertson Wojcik, Routledge, New York, 2004, pp. 19-27.
- « Motion Capture Technology », *Qualisys.com*, n.d., <<http://www.qualisys.com/company/motion-capture-technology/>>.
- Rodowick, D. N. *The Virtual Life of Film*, Harvard University Press, Cambridge, 2007.
- Romano, Nick. « How'd They Do That? A Brief Visual History of Motion-Capture Performance on Film », *Screencrush.com*, 14 juillet 2014, <<http://screencrush.com/motion-capture-movies/?trackback=tsmclip>>.
- Rosen, Philip. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2001.
- Saltz, David. « The Ontology of Motion Capture », texte non-publié présenté à l'Annual Meeting of the American Society of Aesthetics, janvier 2003.

- Searls, Collette. « Unholy Alliances and Harmonious Hybrids: New Fusions in Puppetry and Animation » in *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*, dir. Dassia N. Posner, Claudia Orenstein et John Bell, Routledge, Abingdon, 2014, pp. 294-307.
- Seymour, Mike. « Ape Acting », *FX Guide*, 17 juillet 2014, <<http://www.fxguide.com/featured/ape-acting/>>.
- Short, T. L. *Peirce's Theory of Signs*, Cambridge University Press, Cambridge, 2007.
- States, Bert O. « The Actor's Presence: Three Phenomenal Modes » in *Acting (Re)Considered: A Theoretical and Practical Guide*, dir. Phillip Zarrilli, Routledge, New York, 2002, pp. 23-39.
- Sturman, David J. « Computer Puppetry », *IEEE Computer Graphics and Applications*, janvier / février 1998, pp. 38-45.

LE CORPS ÉCRAN

L'ACTEUR CHOSIFIÉ : NOUVELLES TECHNOLOGIES ET COMPOSITION THÉÂTRALE

*Menez Chapleau,
Université du Québec à Montréal*

Ici, pas de *scoop* sur telle ou telle technologie permettant d'obtenir des effets scéniques visuels, sonores, haptiques ou immersifs particuliers, pas de révélation sur tel ou tel processus de création inusité nous projetant en direction d'un post-humanisme cyborgien. Plutôt, l'amorce d'une réflexion générale, quelque peu philosophique, mais avec une visée stratégique. Stratégique, comme l'entend Jean-Marie Van Der Maren²⁶⁶, psychologue et théoricien de la pédagogie, puisqu'il s'agit ultimement, mais en dehors du cadre de cette étude, d'élaborer un savoir entre la pratique et la théorie pour le praticien de théâtre, en particulier le metteur en scène et l'acteur.

Ainsi, nous examinerons d'abord le mécanisme de chosification de l'acteur par la différenciation et la reproductibilité technique / technologique, pour tisser un lien entre ces concepts et deux principes fondamentaux de composition : la répétition et le changement. Nous verrons ensuite comment la chosification technologique de l'acteur permet d'ouvrir le champ des possibilités compositionnelles à une application « massive » de ces deux principes. En terminant, nous présenterons l'hypothèse d'une mutation de paradigme inachevée, que d'aucuns qualifieraient de *postdramatique*²⁶⁷, dont la réalisation, ou la

266. Jean-Marie Van Der Maren, *Méthodes de recherche pour l'éducation*, De Boeck, Bruxelles, 2004.

267. Hans-Thies Lehmann, *Le théâtre postdramatique*, trad. de l'allemand par Philippe-Henri Ledru, L'Arche, Paris, 2002.

sédimentation (dans le sens butlerien du terme²⁶⁸), pourrait être affirmée par la mise en place de ce qui semble être un « chaînon manquant ».

Chosification de l'acteur : différenciation, fragmentation et reproductibilité technique / technologique

Définitions et justifications terminologiques

Je parle de chosification de l'acteur tout simplement au sens d'un acteur transformé en chose, en objet (le plus souvent métaphoriquement), utilisé comme *moyen*, par opposition à la personne traitée comme *fin*, ainsi que l'explique Kant, dans le *Fondement pour la métaphysique des mœurs*²⁶⁹. Pourquoi le terme de *chosification* et non, par exemple, celui de *réification* ? Tout simplement afin d'éviter les connotations marxistes et ses dérivés : marchandisation, fétichisme de la marchandise, valeur d'usage et valeur d'échange, etc. Certains théoriciens du théâtre emploient aussi les expressions de « marionnettisation²⁷⁰ », de « machinisation²⁷¹ », etc., mais si elles s'avèrent tout à fait adéquates dans des contextes précis, je ne les adopte pas d'emblée, car elles annoncent déjà des procédés, des manières de chosification.

Cela dit, en raison de l'explication kantienne donnée, comme l'idée de chosification de l'acteur offre une cible facile à la critique à saveur marxiste de la personne-machine asservie par le capitalisme (« l'acteur machinisé », « la scène dont on évacue l'humain », etc.), je saisis l'occasion pour clarifier mon intention : la chosification ici envisagée est bel et bien un *moyen* d'émancipation, et ce *moyen n'est pas une fin en soi*. Autrement dit, le fait même de considérer la personne / l'acteur comme moyen et non comme fin est lui-même un *moyen*. Il ne s'agit donc pas de se débarrasser définitivement du vivant, du sujet, d'évincer l'humain de la représentation, mais, comme nous le verrons, de mieux saisir et exploiter ses aspects extérieurs, formels, en faisant un détour par sa dimension *chose* : l'acteur, matériau parmi d'autres, vecteur de possibilités, « fragmentable », reproductible, modifiable, *plutôt que* tout indivisible, homogène, centre de la pratique théâtrale fondée sur le personnage, sommet de l'édifice dramatique²⁷².

268. Judith Butler, *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of Sex*, Routledge, New York, 2011.

269. Emmanuel Kant, *Fondement pour la métaphysique des mœurs*, Hatier, Paris, 2000.

270. Clarisse Bardiou, *Arts de la scène et technologies numériques : Les Digital Performances*, 2012, <<http://www.olats.org/livres-etudes/basiques/artstechnosnumerique/basiquesATN.php>>

271. Julie Sermon et Jean-Pierre Ryngaert, *Théâtres du XXI^{ème} siècle : commencements*, Armand Colin, Paris, 2012.

272. Si l'on accepte bien sûr la prémisse que le « théâtre dramatique » existe difficilement sans personnage, au risque de distorsions fondamentales. Voir mon *Panorama des définitions de la théâtralité* (2006) où – pour simplifier – je définis la théâtralité comme un métasignifié reposant sur la notion de personnage, prise dans son sens le plus large avec ses multiples déclinaisons : du personnage hyperréaliste à la *figure* désincarnée (Jean-Pierre Ryngaert et Julie Sermon, *Le personnage théâtral contemporain : décomposition, recombinaison*, Éditions Théâtrales, Montreuil, 2006), en passant par l'*impersonnage* (Jean-Pierre Sarrazac, « L'impersonnage : En relisant La crise du personnage » in *Jouer le monde : la scène et le travail de l'imaginaire : pour Robert Abirached*, Collectif, Centre d'Études Théâtrales, Louvain, 2001, pp. 41-51) et la *persona* (Robert Abirached, *La crise du personnage dans le théâtre moderne*, Gallimard, Paris, 1994 ; Philip Auslander, *Performing Glam Rock: Gender and Theatricality in Popular Music*, The University of Michigan Press, Ann Arbor, 2006 ; Florence Dupont, *L'orateur sans visage : essai sur l'acteur romain et son masque*, Presses universitaires de France, Paris, 2000 ; Jean-Pierre Ryngaert et Julie Sermon, *op. cit.*).

Les deux perspectives, *corps-personne / personnage* et *corps-chose / matériau*, conditionnent des attitudes compositionnelles différentes. Par définition, l'une part davantage du sens (le personnage, la fiction) et l'autre, de la forme, de l'objet.

Différenciation et chosification

Comment l'acteur est-il progressivement chosifié en général, puis comment est-il technologiquement chosifié ? Le phénomène se développe sous l'effet de l'un des principes clefs de la modernité et de la science, la différenciation, qui se manifeste parfois (dans ses débordements) sous forme de fragmentation, de dissociation.

Graduellement, depuis des temps immémoriaux (mais partons de l'Antiquité grecque pour simplifier), on découpe la réalité en morceaux, en catégories de toutes sortes, avec de plus en plus de précision, afin de mieux la comprendre, pour sortir de la relative fusion ou indifférenciation originelle. Des philosophes matérialistes ioniens de l'école de Milet (VI^{ème} siècle avant J.-C.), qui tentent d'expliquer le principe de toutes choses par le raisonnement plutôt que par le mythe, au naturaliste Charles Darwin qui échafaude une théorie de l'évolution des espèces, en passant successivement par : Aristote qui explore et distingue de nombreux domaines (de la physique à la biologie, de la logique à la métaphysique) ; Descartes qui articule la plus célèbre des philosophies du *mécanisme* ; Julien Offray de La Mettrie et son *Homme machine* poussant toujours plus loin la philosophie matérialiste ; et enfin, Denis Diderot et son travail encyclopédique, etc., le processus de différenciation se radicalise²⁷³. Avec le développement de la modernité (disons, du XV^{ème} siècle à aujourd'hui), cette radicalisation a, comme effets secondaires notables, entre autres, la réduction des phénomènes intérieurs, subjectifs, à des phénomènes extérieurs, tangibles, la fragmentation et la chosification du monde vivant.

Suivant cette tendance, on assiste à une anatomisation du corps et à la caractérisation des possibilités de la voix de l'acteur de théâtre, pour des questions qui relèvent d'abord autant de la tradition et des croyances (religieuses, traditionnelles), que de la volonté de contrôle, de compréhension et d'émancipation du jeu. Devant l'antinomie technique et ontologique d'être autre, comme le note Larry Tremblay dans *Le crâne des théâtres* (1993), et pour des préoccupations esthétiques, voire éthiques (pensons à la réflexion de Decroux (1994) sur la place du théâtre et de l'acteur dans l'art), l'élaboration du jeu de l'acteur procède le plus souvent par une décomposition du corps suivie d'une recomposition, selon des partitions physiques et psychophysiques d'objets de concentration qui, exécutées, donnent l'illusion de personnages, – ou figures, *persona*, etc. –, en action.

Dès lors, de nombreux systèmes d'anatomisation et de contrôle du corps / de la voix sont élaborés, du Natya Shastra indien, traité normatif qui décortique, désigne et catégorise les

273. Edward Craig (dir.), *Routledge Encyclopedia of Philosophy* (Vol. 1-10), Routledge, New York, 1998 ; Jacques Gleyse, *L'instrumentalisation du corps : une archéologie de la rationalisation instrumentale du corps, de l'âge classique à l'époque hypermoderne*, L'Harmattan, Paris, 1997 ; Pierre Hadot, *Qu'est-ce que la philosophie antique ?*, Gallimard, Paris, 1995.

phénomènes du théâtre de façon encyclopédique (rédigé entre le II^{ème} siècle avant J.-C. et le II^{ème} siècle), aux principes « préexpressifs » de la présence, que définit Eugenio Barba²⁷⁴, en passant par : le système de François Delsarte (1811-1871) qui permet de lire le corps et la voix et de préciser l'expression de leurs états émotifs selon une structure trinitaire ou ternaire²⁷⁵ ; la biomécanique de Vsevolod Meyerhold²⁷⁶ ; la grammaire du mime de Decroux qui dissèque, segmente le corps et les actions pour les recomposer²⁷⁷ ; sans oublier la méthode d'analyse et de notation du mouvement de Rudolph Laban, résolument moderne et portant en elle presque toutes les caractéristiques nécessaires à une fragmentation chosifiante du corps de l'acteur / danseur / performeur en bonne et due forme²⁷⁸. La *notation Laban* (*cinétographie*, ou encore *labanotation*) gomme les idiosyncrasies et favorise la création d'un corps abstrait, voire virtuel (au sens étymologique de *potentiel*), une *chose* aux multiples paramètres, comme en témoignent les logiciels de composition chorégraphique (*Laban Dancer*, *Laban Writer*) qui utilisent ses principes. (Notons au passage que Laban, en sa qualité de danseur / chorégraphe, se préoccupe avant tout des mouvements du corps, pas des autres possibilités formelles de l'acteur, comme la voix.)

Il est indispensable de nuancer : tous ces exemples d'anatomisation, de fragmentation du corps et de la voix de l'acteur ne le chosifient pas tous de la même façon, ni pour les mêmes raisons, ni au même degré ; plusieurs de ces méthodes de différenciation reposent encore, partiellement ou totalement, sur une vision religieuse, mystique ou transcendante du monde, ou bien sur une perspective essentialiste, qui place le sujet, la personne et le personnage aux sources de la composition théâtrale. Même le système de Laban demeure attaché à une conception ontologique et sacrée du corps. Pour Laban, l'expression « juste », l'émotion, le sens, presque inscrits dans le *système lui-même*, restent importants²⁷⁹ : il n'y a qu'à se référer, par exemple, à la notion d'*effort* et les exercices à connotation psychoaffective qui lui sont reliés²⁸⁰. Parmi les théoriciens-praticiens du théâtre nommés plus haut, un seul différencie à la fois concrètement et *conceptuellement* la composition / exécution (l'acteur-matériau, l'acteur-technicien) de l'expression de la fiction, du personnage, de l'émotion, etc. : Eugenio Barba, père du concept de *préexpressivité*. Mais ce dernier, théorisant la présence de l'acteur et les composantes / mécanismes des actions extra quotidiennes, n'opère pas de dissection et de systématisation des autres caractéristiques et potentiels formels de l'acteur – par choix, fort probablement.

274. Eugenio Barba et Nicola Savarese, *L'énergie qui danse : l'art secret de l'acteur : un dictionnaire d'anthropologie théâtrale*, Bouffonneries, Lecture, 1995.

275. Franck Waille, *Corps, art et spiritualité chez François Delsarte (1811-1871) – Des interactions dynamiques*, Lyon 3, CyberDocs, 2009. Consulté à l'adresse <http://demeter.univ-lyon2.fr/sdx/theses/lyon3/2009/waille_f>.

276. Jane Baldwin et Kathryn Mederos Syssoeva, « La biomécanique de Meyerhold et l'acteur contemporain : Comment former l'acteur complet », *L'Annuaire théâtral : Revue québécoise d'études théâtrales*, vol. 25, 1999, pp. 134-150 ; Béatrice Picon-Vallin, *Meyerhold*, CNRS Éditions, Paris, 2004.

277. Étienne Decroux, *Paroles sur le mime*, Librairie théâtrale, Paris, 1994 ; Josette Féral (dir.), *Les chemins de l'acteur : former pour jouer*, Québec / Amérique, Montréal, 2001 ; Thomas Leabhart, *Étienne Decroux*, Routledge, New York, 2007.

278. Rudolf von Laban, *The Mastery of Movement*, Northcote House Publishers, Plymouth, 1988.

279. Karen K. Bradley, *Rudolf Laban*, Routledge, New York, 2009.

280. Rudolf von Laban, *op. cit.* ; Vera Maletic, *Dance Dynamics: Effort & Phrasing: Workbook & DVD Companion*, Grade A Notes, Columbus, 2005.

Le processus de différenciation chosifiante gagne en intensité avec l'avènement des « nouvelles » technologies qui permettent de découper, démonter – comme un objet – plus finement et autrement les aspects formels de l'acteur, par la vidéo et les écrans, par l'analyse et l'amplification sonore, etc. Mais avant d'aborder plus en détail l'apport des technologies, effectuons un léger détour.

Reproductibilité / transformabilité technologique et chosification

La description du mécanisme de chosification de l'acteur s'avère incomplète si l'on ne tient pas compte de courants esthétiques différents qui évoluent simultanément, se concentrant sur d'autres aspects de la forme théâtrale, d'autres dimensions de l'acteur comme *objet / chose malléable, reproductible et transformable* : son apparence visuelle et sonore manifeste et ses diverses caractéristiques formelles, peut-être plus scénographiques / plastiques qu'actorielles, au-delà ou en deçà des préoccupations pour la biomécanique, le fonctionnement de l'action corporelle et vocale de l'acteur²⁸¹.

De Gordon Craig, et sa conception de la *super-marionnette* (Craig voulait se débarrasser de l'acteur humain et lui substituer une *super-marionnette*, *Übermarionette*²⁸²), à Zaven Paré et ses automates, de nombreux groupes et artistes remplacent, modifient et reproduisent l'acteur, son corps, sa voix (ou souhaitent le faire), partiellement ou totalement. Pensons par exemple à Tadeusz Kantor et ses mannequins ou autres objets (pour Kantor, l'être théâtral est chosifié et l'objet produit sa propre théâtralité²⁸³) ; au Wooster Group et à l'utilisation délirante de la vidéo et des méthodes d'augmentation / modification de la voix²⁸⁴ ; à Denis Marleau et l'hyperacteur (ou subjectile, comme le nomme Clarisse Bardiot²⁸⁵) ; au Big Art Group et à son mélange de techniques numériques et de vidéo²⁸⁶ ; à Heiner Goebbels ou Bill Vorn et leurs récentes machines²⁸⁷, etc. L'acteur est *marionnettisé*, « man-

281. Il ne s'agit pas ici d'adopter une approche puriste et dogmatique de l'histoire ou de l'esthétique théâtrale, avec des lignées authentiques, inaltérées, mais d'indiquer des tendances ; un peu comme en peinture on sépare parfois grossièrement les écoles de pensée selon l'usage de la *ligne* ou de la *couleur*. Cela dit, on ne peut généralement pas catégoriser *strictement* : tout n'est pas noir ou blanc.

282. Edward Gordon Craig, *On the Art of the Theatre*, W. Heinemann, Londres, 1912.

Comme pour les nuances apportées au processus de différenciation / fragmentation en lien avec la chosification, précisons que la position de Craig n'est pas celle d'un matérialiste. Bien qu'il considère l'acteur comme une aberration esthétique, l'émancipation recherchée n'est pas que formelle, mais aussi spirituelle et transcendante. Edward Gordon Craig, *op. cit.*, pp. 55-56 et 84-85.

283. Claude Amey, *Tadeusz Kantor : Theatrum Litteralis : Art, pensée, théâtralité : Essai*, L'Harmattan, Paris, 2002, p. 241. Kantor affirme lui-même que « l'acteur doit constituer avec l'objet un seul organisme. J'ai appelé ce cas BIO-OBJET ». (Tadeusz Kantor, *Leçons de Milan*, Actes Sud, Arles, 1990, p. 55.)

284. Greg Giesekam, *Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2007.

285. Clarisse Bardiot, *op. cit.*

286. Pascal Keiser, « Acteur / Machines : Denis Marleau Christophe Huysman », *Patch*, n° 10, octobre 2009, p. 111 ; Simon Hagemann, *Penser les médias au théâtre : Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*, L'Harmattan, Paris, 2013.

287. Josette Féral et Edwige Perrot (dir.), *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2013 ; Heiner Goebbels, "Aesthetics of Absence: Questioning Basic Assumptions in Performing Arts", Cornell Lecture on Contemporary Aesthetics, 9 mars 2010, Cornell University, <<http://igcs.cornell>>.

nequiné », filmé, numérisé, robotisé et même *machinisé* par des procédés obéissant à une logique non seulement de différenciation et d'anatomisation, mais aussi de *reproductibilité*, et plus particulièrement de *reproductibilité technique et technologique*.

Cette *reproductibilité technique*²⁸⁸ dont parle Benjamin, en 1936, dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*²⁸⁹ constitue un élément clef de la chosification de l'acteur, entre autres par le renforcement de sa désontologisation et de sa désacralisation, déjà amorcées par la différenciation, l'anatomisation ou la différenciation / fragmentation que nous venons d'aborder. Plusieurs penseurs ou philosophes se sont penchés sur ces effets de *désacralisation*, de *perte de l'aura* par la reproductibilité technique, et tendent à les confirmer, du moins en partie, avec certaines variations de point de vue selon les angles d'analyse adoptés – que ce soit évidemment Benjamin lui-même, mais aussi Theodor W. Adorno dans *Critique de la culture et société* (1975), Jean-Marie Schaeffer dans *L'image précaire du dispositif photographique* (1987), ou Régis Debray dans *Vie et mort de l'image* (1992), par exemple²⁹⁰. Mais, au-delà des considérations esthétiques et de perte d'aura benjaminienne parfois discutable²⁹¹, rappelons-nous que, généralement, ce sont les *choses* et non les êtres, les *sujets*, que l'on s'autorise à reproduire, – pensons au clonage humain qui pose de nombreux problèmes éthiques, remettant en question l'identité, le caractère sacré et unique de la personne, etc. –, et que c'est, avant tout, par ce glissement de la reproduction de l'objet / chose à la reproduction de la personne (ou de certaines ses « composantes ») que l'acteur est chosifié.

Notons en outre que la technique / technologie n'est pas que « reproductrice ». Béatrice Picon-Vallin explique à juste titre que « si Walter Benjamin a pu théoriser le statut de "l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique", il faudrait enfin réfléchir au statut que lui confère l'ère actuelle de la "transformabilité technologique"²⁹². » La réflexion benjaminienne favorise en effet *un* aspect, celui de la reproduction, dont les effets semblent probablement – à l'époque du moins – peut-être plus désacralisants, plus chosifiants. Aujourd'hui, cette technologie s'applique bien sûr tout autant à *transformer* qu'à reproduire, à grande échelle (vidéo, technologies numériques diverses, etc.) ou à petite échelle (automate, technologies prothétiques, etc.), selon des modes auxquels nous reviendrons.

L'acteur semble donc chosifié par deux grands agents : d'une part la différenciation / fragmentation, qui implique autant une distance, une mise à l'écart chosifiante, par la raison

edu/files/2013/09/Goebbels-Cornell-Lecture18-1dnqe5j.pdf> ; Pascal Keiser, « Acteur / Machines : Denis Marleau Christophe Huysman », *Patch*, n° 10, octobre 2009, p. 111.

288. Ou *mécanique*, selon la traduction.

289. Walter Benjamin, *Sur l'art et la photographie*, Carré, Paris, 1997.

290. Theodor W. Adorno et Anson G. Rabinbach, « Culture Industry Reconsidered », *New German Critique*, vol. 6, 1975, pp. 12-19 ; Jean-Marie Schaeffer, *L'image précaire du dispositif photographique*, Seuil, Paris, 1987 ; Régis Debray, *Vie et mort de l'image : une histoire du regard en Occident*, Gallimard, Paris, 1992.

291. Voir entre autres l'article d'Olivier Asselin in *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, *op. cit.*

292. Béatrice Picon-Vallin, *Les écrans sur la scène : tentations et résistances de la scène face aux images*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1998, p. 24.

instrumentale et ses extensions technologiques, que par la conception du vivant comme objet « démontable » ; et d'autre part, la reproductibilité / transformabilité technique / technologique (selon que l'on colle à l'expression de Benjamin ou qu'on l'actualise), qui poursuit la désagrégation de l'acteur-sujet et de son caractère sacré, unifié, ontologique. Mais attention : le processus de chosification, présenté comme un mouvement rectiligne et unilatéral de cause à effet, s'avère toutefois plutôt circulaire. La chosification provoque en retour plus de fragmentation, plus de reproduction, etc. Plusieurs philosophes et penseurs décrivent cette circularité, cette « interinfluence » de la technique / technologie et des modes de vie, de perception, etc., comme le note, entre autres, Jacques Gleyse dans *L'instrumentalisation du corps* (1997), citant Martin Heidegger, Herbert Marcuse et Jürgen Habermas²⁹³.

Cela étant, à y regarder de plus près, on constate que sous (et avec) les tendances de différenciation et de reproductibilité / transformabilité technique / technologique, agit une paire de concepts voisins, directement liés : la répétition et le changement, principes importants, voire essentiels, de la composition. La synergie entre des agents de chosification et ces deux principes produit un potentiel d'émancipation compositionnelle non négligeable.

Dialectique répétition / changement : pierre angulaire de la composition

La répétition fait l'objet de nombreuses études destinées à en comprendre les tenants et aboutissants, les aspects et mécanismes linguistiques, artistiques, scientifiques, etc. Difficile de parler de répétition et de changement, ou de répétition et de différence, sans tomber dans des débats philosophiques infinis, de Søren Kierkegaard à Marie-Laure Bardèche, en passant par Hegel et Gilles Deleuze²⁹⁴. Quelles sont la nature de la différence et la réalité de la répétition ? Le même est-il semblable à l'identique ? La répétition est-elle toujours récurrence du même ? etc. Ces concepts aux ramifications complexes peuvent être envisagés et employés de diverses façons, sans qu'il y ait évidemment d'interprétation définitive. C'est donc dans une optique stratégique (voir l'introduction de ce texte) que je les aborde ici, en fonction des objectifs précis de l'émancipation de la composition théâtrale par la chosification technologique de l'acteur²⁹⁵.

Puisqu'elle tend à amalgamer les concepts de répétition et de ressemblance, on pourrait considérer naïf l'usage de la dialectique opposant la répétition au changement²⁹⁶. Elle possède néanmoins des qualités opératoires que les réflexions kierkegaardiennes ou

293. « Quoi qu'il en soit, dans cette optique, on perçoit très bien qu'à toute modification praxique correspondra, de manière dialectique, une transformation de l'homme, de sa science et de sa corporalité et vice-versa. Le processus est systémique et complexiste. » (Jacques Gleyse, *op. cit.*, p. 23.)

294. Søren Kierkegaard, *Fear and Trembling; Repetition*, trad. du danois par Howard V. Hong et Edna H. Hong, Princeton University Press, Princeton, 1983 ; Marie-Laure Bardèche, *Le principe de répétition : littérature et modernité*, L'Harmattan, Paris, 1999 ; Gottfried Wilhelm Friedrich Hegel, *La phénoménologie de l'esprit*, trad. de l'allemand par Jean Hyppolite, Aubier-Montaigne, Paris, 1939 ; Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Presses Universitaires de France, Paris, 1968.

295. Une étude plus exhaustive est en cours de préparation.

296. Voir Gilles Deleuze, entre autres, dans *Différence et répétition* (*op. cit.*, p. 7).

deleuziennes n'offrent pas d'emblée. Car, contrairement aux abstractions philosophiques habituelles, il est en effet relativement simple de penser une action sur la forme en termes de répétition (avec pour résultat l'identique ou le similaire) ou de changement (produisant le différent, la différence), suivant des perspectives, degrés et niveaux variés. Deux processus, deux actions distinctes, dont le *résultat* diffère. Cela n'empêche évidemment pas d'explorer des voies plus « soustractives » qu'additives, plus spéculatives (la *répétition de la différence*, par exemple), et de tenter de les mettre en œuvre, ne serait-ce que métaphoriquement.

En accord avec Marie-Laure Bardèche (1999) et Shmuel Négozio (2007), je considère donc la répétition et le changement comme les deux faces d'une même médaille ; l'un implique nécessairement l'autre, ne serait-ce que pour pouvoir déterminer ce qui change et ce qui se répète. Il n'existe pas de pure répétition ou de pur changement. Un va-et-vient continu s'opère entre les deux principes, tantôt générateurs de variations des paramètres / caractéristiques auxquels ils s'appliquent, tantôt stabilisateurs des formes dans l'espace-temps, par la régularité de leur rapport. On devine ici que des phénomènes de répétition et de changement s'emboîtent les uns dans les autres et peuvent se produire simultanément à plusieurs niveaux / échelles d'organisation, du microscopique au macroscopique.

L'histoire de l'art est en grande partie façonnée par la conscience et la description de ce que les artistes répètent et changent. Le XX^{ème} siècle en particulier – il est probablement trop tôt pour parler du XXI^{ème} – est marqué par l'obsession de l'exploration des caractéristiques formelles à répéter et à changer, varier. Le théâtre n'échappe pas à cette tendance, mais de manière *généralement* moins systématique que dans les autres domaines artistiques (musique, danse, littérature...) – de par son attitude compositionnelle liée au contenu, à la fiction –, avec évidemment certaines exceptions, comme Samuel Beckett, Tadeusz Kantor, Jaques Polieri, Pina Bausch et Robert Wilson, par exemple.

Ces brèves observations, à la fois philosophiques et historiques, me mènent à la conviction un peu réductionniste que ces principes simples, la répétition et le changement, souvent dissimulés ou escamotés, constituent la pierre angulaire de la composition artistique, de la composition théâtrale. Ils semblent même pouvoir fonder la plupart, sinon la totalité, des phénomènes perceptibles ou « formalisables » : « Il y a répétitions à profusion dans tous les ordres et règnes de l'univers, dans n'importe quel aspect ou domaine du réel, de l'esprit, du langage²⁹⁷ » écrit Shmuel Négozio. Et dans le cas qui nous concerne, de façon plus intéressante encore, – comme je l'ai suggéré plus haut –, la répétition et le changement montrent une affinité évidente avec le processus de chosification de l'acteur et les « nouvelles » technologies.

297. Shmuel Négozio, *La répétition, théorie et enjeux : quand le soleil et la lune auront tourné*, L'Harmattan, Paris, 2007, p. 7.

Actualisation technologique des caractéristiques / paramètres formels et principes de composition

En effet, dégageant l'acteur du personnage et le mettant à distance de la personne, la chosification technologique, au moyen des mécanismes mentionnés (différenciation, reproductibilité / transformabilité technique / technologique), permet à la fois de mieux saisir ce que l'on peut répéter ou changer et, surtout, d'oser le faire.

Par la chosification de l'acteur, ce qui semblait monolithique devient fragmentable ; ce qui paraissait rigide devient malléable ; ce qui avait l'air immuable devient transformable ; ce qui semblait unique, original, devient... reproductible. À tous les niveaux de l'organisation corporelle, vocale, scénographique, une véritable *structure de variables potentielles de répétition et de changement* nous est graduellement révélée²⁹⁸. Un peu comme pour une langue étrangère, lorsque l'exotisme superficiel de la densité syntaxique laisse place à la différenciation finie de ses éléments (comme le dirait Nelson Goodman²⁹⁹), notre compréhension des matériaux disponibles s'affine, nous donnant enfin accès à tout un univers de possibilités jamais envisagées.

À quoi ressemblerait une *structure de variables potentielles de répétition et de changement de l'acteur-chose* susceptible d'être technologiquement travaillée ? Il serait fastidieux de tenter de la décrire, et l'entreprise polierienne dépasse évidemment le cadre de ce texte, mais je vais quand même en tracer les grandes lignes de manière à en former une image plus concrète.

En quelques mots, celle-ci détaillerait tout ce qui concerne les aspects sensibles propres à être répétés ou transformés, de la forme dynamique à la forme statique, à travers les espaces sensoriels (sonores, visuels, haptiques, etc.). Chacun de ces espaces serait donc décomposé en paramètres externes et internes de la forme, – en référence à un aspect de la terminologie du philosophe Ken Wilber³⁰⁰ –, de la hauteur aux microtensions, en passant par la spatialisation et l'articulation du son, du tracé aux dimensions, en passant par la saturation des couleurs et la luminosité des formes visibles, etc. Mais, au-delà de ces caractéristiques plus évidentes, « de la sensation type » plutôt que « de la sensation token³⁰¹ », d'autres paramètres d'organisation formelle y seraient intégrés. Par exemple, pour prendre des aspects que les technologies contemporaines nous permettent d'étudier avec plus d'intensité que par le passé, voici trois de ces axes structurants : 1. L'aléatoire / le

298. Shmuel Négozio (*op. cit.*) suggère de telles variables, Enrico Pitozzi aussi, mais de façon moins distincte (Enrico Pitozzi, *Interférences : Une plateforme pour les nouvelles émergences de la scène actuelle*, 2012, <<https://effetsdepresence.uqam.ca/publications/definitions/presence-effets-de-presence.html#réflexions-des-membres>>).

299. Nelson Goodman, *Langages de l'art : une approche de la théorie des symboles*, trad. de l'anglais par Jacques Morizot, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1990.

300. Ken Wilber, *Excerpt D: The Look of a Feeling: The Importance of Post-Structuralism*, Shambhala Publications, Boston, 2005.

301. Jocelyne Lupien, « L'intelligibilité du monde l'art » in *Espaces perçus, territoires imagés*, Collectif, L'Harmattan, Paris, 2004, pp. 15-35, pp. 23-24.

prévisible ; 2. L'immersion / l'émergence et 3. L'interaction / l'indépendance, avec une infinité de variations.

Cette courte énumération (qui ne sert qu'à donner une idée de ce découpage en variables) peut déjà stimuler la créativité, et inspirer des combinaisons compositionnelles peu ou pas examinées entre certaines caractéristiques des différents espaces sensoriperceptifs et certains axes d'organisation, et changer la façon de penser la relation entre les technologies, l'acteur et les principes de répétition et de changement.

En effet, les technologies aujourd'hui disponibles, le plus souvent des amalgames entre numérique et analogique, matériel et « virtuel », facilitent la réalisation d'une multitude de types de répétition et de changement et leur duplication en plus grand nombre. Sont désormais possibles des modifications radicales des paramètres du mouvement, des altérations hyper contrastées ou à peine perceptibles de la voix, des mutations ou dissociations des parties anatomiques, des métamorphoses complètes et instantanées de presque n'importe quel paramètre formel. Si les technologies ne sont pas mères de la répétition et du changement, elles permettent néanmoins de les mettre en œuvre plus aisément (énergie dépensée, coûts, etc.), plus rapidement et plus finement (ou plus précisément), et contribuent en retour à chosifier encore davantage le corps de l'acteur par la différenciation / fragmentation et la reproductibilité / transformabilité... technologiques.

En vrac, quelques technologies relativement accessibles : images projetées en deux dimensions (par la vidéo, les écrans – les fameux « écrans sur la scène ») ; projections dites « 3D » ; technologies d'éclairage numérique ; technologies numériques de réalité « virtuelle » (j'utilise ici le mot dans son sens commun) ; techniques de synesthésie numérique ou de conversion algorithmique des médiums (du son au visuel, du son à l'haptique, de la voix à l'écriture, de l'écriture à la voix, etc.) ; technologies de téléprésence ; technologies de réseaux ; marionnettes et mannequins ; automates ; robots et machines-acteurs / actrices. Voilà, péle-mêle et sans tentative de classification rigoureuse, quelques-unes des technologies à « portée de la main », ou presque, applicables aux différentes variables de répétition et de changement de l'acteur chosifié.

Conclusion : paradigme postdramatique et émancipation compositionnelle

Seize ans après la publication originale du *Théâtre postdramatique*, le changement de paradigme que décrit Hans-Thies Lehmann s'est-il répandu ou demeure-t-il relativement marginal ? En sommes-nous encore à l'étape d'un art *extraordinaire* (en référence à Kuhn³⁰²) mais vacillant ? Les jeunes metteurs en scènes et acteurs de tous horizons saisissent-ils l'ampleur de ce qui est à leur disposition ? À mon avis, pas suffisamment. Et malgré la mise en garde de Lehmann contre « l'illusion selon laquelle l'art [...] se laisserait

302. Thomas S. Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, University of Chicago Press, Chicago, 1970.

enserrer comme la science dans la logique évolutive des paradigmes³⁰³ », il peut être utile de rappeler la position de Thomas Kuhn, dans *La structure des révolutions scientifiques* (en particulier la postface de 1969) : un véritable changement de paradigme ne peut s'opérer que lorsqu'une pratique suit une injonction précise et peut remplacer la précédente³⁰⁴. Les pratiques désordonnées ne constituent pas des paradigmes, ni les théories spéculatives dont les liens avec la « pratique », – au sens large d'activités qui visent à produire quelque chose –, demeurent ténus.

Je pense donc que l'émancipation compositionnelle théâtrale, en partie liée à la chosification technologique de l'acteur, souffre encore de l'absence relative d'une sorte de normalisation « ouverte » de ses principes et paramètres. Cette absence pousse inlassablement de nombreux praticiens vers les clichés de leur pratique, les empêchant entre autres de se libérer du « joug » du drame, du personnage, de la théâtralité mimétique, pour penser plus librement la forme – sans toutefois jeter le bébé avec l'eau du bain.

Pour combler, en quelque sorte, cette « lacune », si, dans la logique de l'acteur chosifié, on abandonne momentanément la dimension interprétative ou subjective de la réception du spectacle, si l'on évacue du signe son signifié théâtral, désolidarise les niveaux de la sensation-perception et de l'interprétation du perçu, du personnage (à l'instar de certaines tentatives de sémiologues ou sémioticiens, ou comme Barba le préconise dans son approche préexpressive), il semble concevable de créer, comme d'autres l'ont déjà suggéré, – Pavis par exemple³⁰⁵, mais l'optique est différente –, et comme je l'ai esquissé plus haut, une sorte de macro-modèle des principes et paramètres de composition théâtrale, véritables variables de répétition et de changement, liées (ou pas) aux interfaces / moyens technologiques pertinents, permettant d'une part d'assimiler ou d'intégrer l'abondance croissante des possibilités compositionnelles et des technologies, et d'autre part de favoriser l'émancipation des potentialités de mise en scène, de jeu, etc.

À mon avis, le modèle intégrateur envisagé, sorte de « nouvelle grille » laboritienne³⁰⁶, serait suffisamment général, superficiel et ouvert pour ne pas inexorablement se buter à l'infinité des formes particulières (et forcément contextuelles) des œuvres – un obstacle souvent appréhendé devant de telles propositions. Une systématisation qui se présenterait sous un aspect dynamique et évolutif, pourrait, à l'ère du Web, facilement circuler dans les institutions, les lieux d'enseignement et, hypothétiquement, renforcer le paradigme postdramatique... sinon procurer des heures de plaisir et d'exploration.

303. Hans-Thies Lehmann, *op. cit.*, p. 31.

304. Voir préface de Thomas S. Kuhn, *op. cit.*

305. Patrice Pavis, *L'analyse des spectacles : théâtre, mime, danse, danse-théâtre, cinéma*, Armand Colin, Paris, 2012.

306. « Les informations incohérentes, contradictoires, de plus en plus nombreuses, ne peuvent [...] déboucher sur une action gratifiante. [...] [P]ourquoi ajouter une grille supplémentaire à celles existantes ? Parce que la nouvelle grille contient les précédentes, plus un certain nombre d'éléments fondamentaux que celles-ci ne comprenaient pas. Mais nous sommes bien persuadés que cette nouvelle grille ne pourra être que temporaire [...]. Son ouverture risque cependant de la protéger puisque cette grille est capable de remettre en cause sa propre existence, en même temps que l'intérêt temporaire et l'efficacité passagère des grilles en général. La relativité n'a pas remis en cause les lois de la gravitation, elle les a englobées. » (Henri Laborit, *La nouvelle grille*, Robert Laffont, Paris, 1985, pp. 275-276.)

Bibliographie

- Abirached, Robert. *La crise du personnage dans le théâtre moderne*, Gallimard, Paris, 1994.
- Adorno, Theodor W. et Anson G. Rabinbach. « Culture Industry Reconsidered », *New German Critique*, vol. 6, 1975, pp. 12-19.
- Amey, Claude. *Tadeusz Kantor : Theatrum Litteralis : art, pensée, théâtralité : Essai*, L'Harmattan, Paris, 2002.
- Auslander, Philip. *Performing Glam Rock: Gender and Theatricality in Popular Music*, The University of Michigan Press, Ann Arbor, 2006.
- Baldwin, Jane et Kathryn Mederos Syssoeva. « La biomécanique de Meyerhold et l'acteur contemporain : Comment former l'acteur complet », *L'Annuaire théâtral : Revue québécoise d'études théâtrales*, vol. 25, 1999, pp. 134-150.
- Barba, Eugenio et Nicola Savarese. *L'énergie qui danse : l'art secret de l'acteur : un dictionnaire d'anthropologie théâtrale*, Bouffonneries, Lectoure, 1995.
- Bardèche, Marie-Laure. *Le principe de répétition : littérature et modernité*, L'Harmattan, Paris, 1999.
- Bardiot, Clarisse. *Arts de la scène et technologies numériques : les Digital Performances*, 2012, < <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/artstechnosnumerique/basiquesATN.php>>.
- Benjamin, Walter. *Sur l'art et la photographie*, Carré, Paris, 1997.
- Bradley, Karen K. *Rudolf Laban*, Routledge, New York, 2009.
- Butler, Judith. *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of Sex*, Routledge, New York, 2011.
- Chapleau, Menez. *Panorama des théories de la théâtralité : Vers une redéfinition du concept*, mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal, Montréal, 2006 (24570849).
- Craig, Edward (dir.). *Routledge Encyclopedia of Philosophy* (Vol. 1-10), Routledge, New York, 1998.
- Craig, Edward Gordon. *On the Art of the Theatre*, W. Heinemann, Londres, 1912.
- Debray, Régis. *Vie et mort de l'image : une histoire du regard en Occident*, Gallimard, Paris, 1992.
- Decroux, Étienne. *Paroles sur le mime*, Librairie théâtrale, Paris, 1994.
- Deleuze, Gilles. *Différence et répétition*, Presses Universitaires de France, Paris, 1968.
- Dupont, Florence. *L'orateur sans visage : essai sur l'acteur romain et son masque*, Presses universitaires de France, Paris, 2000.
- Féral, Josette (dir.). *Les chemins de l'acteur : former pour jouer*, Québec / Amérique, Montréal, 2001.
- Féral, Josette et Edwige Perrot (dir.). *Le réel à l'épreuve des technologies : Les arts de la scène et les arts médiatiques*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2013.
- Giesekam, Greg. *Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2007.
- Gleyse, Jacques. *L'instrumentalisation du corps : Une archéologie de la rationalisation instrumentale du corps, de l'Âge classique à l'époque hypermoderne*, L'Harmattan, Paris, 1997.

- Goebbels, Heiner. "Aesthetics of Absence: Questioning Basic Assumptions in Performing Arts", Cornell Lecture on Contemporary Aesthetics, 9 mars 2010, Cornell University, <<http://igcs.cornell.edu/files/2013/09/Goebbels-Cornell-Lecture18-1dnqe5j.pdf>>.
- Goodman, Nelson. *Langages de l'art : Une approche de la théorie des symboles*, trad. de l'anglais par Jacques Morizot, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1990.
- Hadot, Pierre. *Qu'est-ce que la philosophie antique?*, Gallimard, Paris, 1995.
- Hagemann, Simon. *Penser les médias au théâtre : Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*, L'Harmattan, Paris, 2013.
- Hegel, Gottfried Wilhelm Friedrich. *La phénoménologie de l'esprit*, trad. de l'allemand par Jean Hyppolite, Aubier-Montaigne, Paris, 1939.
- Kant, Emmanuel. *Fondement pour la métaphysique des mœurs*, Hatier, Paris, 2000.
- Kantor, Tadeusz. *Leçons de Milan*, Actes Sud, Arles, 1990.
- Keiser, Pascal. « Acteur / Machines : Denis Marleau Christophe Huysman », *Patch*, n°10, octobre 2009, p. 111.
- Kierkegaard, Søren. *Fear and Trembling; Repetition*, trad. du danois par Howard V. Hong et Edna H. Hong, Princeton University Press, Princeton, 1983.
- Kuhn, Thomas S. *The Structure of Scientific Revolutions*, University of Chicago Press, Chicago, 1970.
- Laban, Rudolf von. *The Mastery of Movement*, Northcote House Publishers, Plymouth, 1988.
- Laborit, Henri. *La nouvelle grille*, Robert Laffont, Paris, 1985.
- Leabhart, Thomas. *Étienne Decroux*, Routledge, New York, 2007.
- Lehmann, Hans-Thies. *Le théâtre postdramatique*, trad. de l'allemand par Philippe-Henri Ledru, L'Arche, Paris, 2002.
- Lupien, Jocelyne. « L'intelligibilité du monde l'art » in *Espaces perçus, territoires imagés*, Collectif, L'Harmattan, Paris, 2004, pp. 15-35.
- Maletic, Vera. *Dance Dynamics: Effort & Phrasing: Workbook & DVD Companion*. Grade A Notes, Columbus, 2005.
- Négozio, Shmuel. *La répétition, théorie et enjeux : Quand le soleil et la lune auront tourné*, L'Harmattan, Paris, 2007.
- Pavis, Patrice. *L'analyse des spectacles : théâtre, mime, danse, danse-théâtre, cinéma*, Armand Colin, Paris, 2012.
- Picon-Vallin, Béatrice. *Les écrans sur la scène : tentations et résistances de la scène face aux images*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1998.
- . *Meyerhold*, CNRS Éditions, Paris, 2004.
- Pitozzi, Enrico. *Interférences : Une plateforme pour les nouvelles émergences de la scène actuelle*, 2012. Consulté à l'adresse <<https://effetsdepresence.uqam.ca/publications/definitions/presence-effets-de-presence.html#réflexions-des-membres>>.
- Ryngaert, Jean-Pierre et Julie Sermon. *Le personnage théâtral contemporain : décomposition, recomposition*, Éditions Théâtrales, Montreuil, 2006.

- Sarrazac, Jean-Pierre. « L'impersonnage : en relisant La crise du personnage » in *Jouer le monde : la scène et le travail de l'imaginaire : Pour Robert Abirached*, Collectif, Centre d'Études Théâtrales, Louvain, 2001, pp. 41-51.
- Schaeffer, Jean-Marie. *L'image précaire du dispositif photographique*, Éditions du Seuil, Paris, 1987.
- Sermon, Julie et Jean-Pierre Ryngaert. *Théâtres du XXI^{ème} siècle : commencements*, Armand Colin, Paris, 2012.
- Tremblay, Larry. *Le crâne des théâtres : essais sur les corps de l'acteur*, Leméac, Montréal, 1993.
- Van Der Maren, Jean-Marie. *Méthodes de recherche pour l'éducation*, De Boeck, Bruxelles, 2004.
- Waille, Franck. *Corps, art et spiritualité chez François Delsarte (1811-1871) – Des interactions dynamiques*, Lyon 3, CyberDocs, 2009. Consulté à l'adresse <http://demeter.univ-lyon2.fr/sdx/theses/lyon3/2009/waille_f>.
- Wilber, Ken. *Excerpt D: The Look of a Feeling: The Importance of Post-Structuralism*, Shambhala Publications, Boston, 2005.

LE CORPS MUTANT OU LES DIFFÉRENTES FORMES DU CORPS PERFORMATIF

Ester Fuoco, Université de Gênes

Dans le théâtre contemporain technologique, la synesthésie, le multidisciplinaire et l'interaction entre sujet, lieu et public témoignent d'une perception altérée dans laquelle réel et virtuel ne sont pas définissables ni aisément reconnaissables, et dans laquelle les systèmes immersifs et le déplacement espace / temps de l'événement rendent encore plus solide le passage entre *un monde et l'autre*. Les nouvelles technologies produisent un *théâtre augmenté* (*enhanced theatre*), c'est-à-dire qu'elles développent les qualités déjà inhérentes à cette forme d'art ; la scénographie, la récitation, la performance, sont dotées d'une plus grande intensité et ne sont pas dépersonnalisées. Le corps virtuel artistique est à la fois copie et original, et n'est pas lié à l'idée d'illusion ; il ne s'annule pas, il ne coïncide pas avec l'être instrument, il se pose comme une entité douée d'une valeur sémantique, d'une structure relationnelle caractéristique, apte à ouvrir de nouvelles possibilités perceptives, imaginatives et cognitives. Dans le théâtre contemporain, les mutations hypermédiales de la scène vont dans le sens d'une implication progressive du spectateur dans le processus de création artistique et dans la mutation génétique de sa position dans un milieu qui n'est plus l'endroit d'un récipient neutre d'événements, mais un espace sensible, extensible, modelant et modulable.

Le corps est au centre de la scène, c'est-à-dire la scène théâtrale mais aussi, de manière plus générale, la scène du monde, la scène sémiotique que nous habitons : le corps, qui constitue la base matérielle et sociale de notre existence, est omniprésent. Au fur et à mesure que la vie quotidienne offre des alternatives d'interaction indirecte virtuelle, par exemple via les réseaux, se produisent paradoxalement des discours sur le corps, sur la présence, sur la communication en « face à face », « corps au corps » ou « face aux écrans ».

Dans les dernières décennies, le corps est devenu un des objets d'étude préférés des sciences humaines. L'« art vivant » tel que celui dont il est question ici, fonctionne à la condition du corps, *pour* le corps et s'interpose *par* le corps, même si on le voit à travers un écran ou projeté sur un voile. La présence est un facteur déterminant pour la construction et la circulation du sens mais, avec l'avènement des nouvelles technologies dans la création et la production artistique vivante, la pratique performative ne dépend plus de manière radicale des corps, des sujets présents en scène, et constitue ainsi un type emblématique d'énonciation incarnée, où le corps sert soit d'instance de l'énonciation, soit d'énoncé. Les nouvelles technologies, en effet, révolutionnent tout, en présentant le performeur et la performance en absence de son corps, en faisant donc déchoir l'idée d'*incorporé* (*embodied*).

Corps pleins, « sans organes »

Le corps est construit par le regard qui l'interroge, le détermine et le limite à la fois. Le corps est toujours « *autre chose* » par rapport à sa délimitation et, en tant qu'objet de réflexion, il ne peut pas être catégorisé de façon rigide : sa définition est toujours provisoire et non exhaustive³⁰⁷. Si l'on considère l'ontologie comme une science de l'organisme, autrement dit science de l'existant, il n'est pas possible d'« ontologiser » le *corps en spectacle*, ce qui postulerait qu'il existe de manière objective, c'est-à-dire indépendamment du fait que quelqu'un le construise à partir de son regard.

La fonction remplie par le corps est d'émettre et de recevoir des signes, de les inscrire en soi-même et de les traduire. Dans ce sens « le corps ne parle pas, mais il fait parler » et, en mettant le corps réel de l'acteur à côté de son alter ego médiatique, que ce soit un mannequin robotique, une image écranique ou un avatar en 3D, surgit un problème de renégociation des frontières perceptives entre ce qui est humain et ce qui est mécanique. Ces mêmes instruments technologiques ont en particulier miné l'idée même que nous nous faisons du théâtre. Un acteur peut, d'un côté se dématérialiser dans sa virtualisation, en habitant un avatar, – un corps fictif ; mais mû par sa volonté d'acteur réel, *a contrario*, il peut créer *ex novo* un nouvel être.

Le corps est *le* point nodal insoluble entre ce que nous appelons conventionnellement « nature » et ce que nous étiquetons comme « artificiel » ou culturel. En s'inspirant des études anthropologiques de Lévi-Strauss, José Gil décrit le corps comme « transducteur » des codes³⁰⁸. La plasticité du corps rend possible la médiation entre les codes ; le corps devient ainsi le lieu où la métaphore trouve son origine et aussi celui où la métonymie agit, parce qu'il se représente comme le lieu où les équivalences et les ressemblances prennent forme. Dès son entrée en scène, le corps de l'acteur est condamné à signifier. Le corps de l'acteur n'est plus un corps « entre les corps », mais un corps « artificiel », un

307. Voir : Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, Paris, 1964.

308. José Gil, *Metamorphoses of the Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1998, p. 56.

dispositif sémiotique formel. De cette perspective, le corps est le maître responsable des transformations et des échanges qui se produisent entre différents systèmes signifiants. Dès qu'il se trouve devant le public, le corps de l'acteur participe à un régime de visibilité défini par l'asymétrie automatique imposée par le regard du spectateur.

Aussi Deleuze, en s'appropriant l'expression d'Artaud sur le « corps sans organes », met en discussion la notion du corps comme organisme, ensemble unitaire d'organes et sa capacité de support d'identité subjective de l'être humain³⁰⁹. Le corps du performeur est toujours un corps en action, un corps entre les corps, un corps intégré dans une articulation sociale. Jean-Luc Nancy soutient que le corps, dans son être peau est toujours exposé, donc toujours passible de devenir autre et, par essence, non appropriable : « Le corps est toujours objet, corps qu'on objecte à la prétention d'être un corps-sujet ou un sujet-en-corps³¹⁰ ». À présent, donc, le contenu artistique se révèle dans sa fonction et non, comme par le passé, dans sa forme ; l'espace scénique est vidé de ses éléments scénographiques *visibles*, il devient un *environnement* prêt à accueillir les corps virtuels de performeurs, fait de lumière ou de sons, invisible mais réalisable. Même la musique crée un *paysage sonore* et, comme la lumière, n'est plus perçue comme un ornement de la scène, mais comme un protagoniste du spectacle.

Comment un corps organique peut-il être remplacé par un corps artificiel ? Surtout dans l'art théâtral, dont la particularité est, par antonomase, l'exhibition en direct ? Comment cette évolution artistique contemporaine ne fait-elle pas du théâtre une simple, mais mauvaise imitation du cinéma ?

Le vécu du corps performatif ou un corps performatif vécu ?

Dans le théâtre postdramatique, pour reprendre la définition de Lehmann³¹¹, le corps du performeur, peut ne pas être porteur de sens, dans la mesure où le théâtre technologique n'aspire pas seulement à la réalisation d'une réalité mais à l'expérience d'une potentialité. Le théâtre postdramatique et ses processus ont lieu « avec / sur / vers » le corps de l'acteur virtuel, un milieu-fenêtre, une place *sui generis* dans laquelle le rapport entre intérieur et extérieur change selon différents modèles et acquiert une puissance considérable. Les acteurs *synthétiques* se dédoublent et ils déclament de concert avec leurs reflets virtuels, sollicitant chez le spectateur une vision multiple, brisant le pacte d'un spectre visuel frontal. Le corps-virtuel de l'acteur devient sujet d'incarnations multiples, un corps-image dont l'existence est par essence liée à l'interactivité.

309. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'anti-Œdipe*, Minuit, Paris, 1980, p. 180.

310. Jean-Luc Nancy, *Corpus*, Métailié, Paris, 1992, p. 27.

311. Hans-Thies Lehmann, *Le théâtre postdramatique*, trad. de l'allemand par Philippe-Henri Ledru, Paris, L'Arche, 2002, p. 80.

Les évolutions des technologies de l'information et de la communication (TIC) ont permis à l'artiste de se transformer et de se réinventer lui-même à travers des dispositifs « modificateurs » de ses structures biologiques et personnelles. L'identité du corps de l'artiste est manipulée, ses limites physiques sont dépassées, mettant en crise l'idée d'identité et de genre au service de la diversité ou de la neutralité. Se développe ainsi une nouvelle école de techniques artistiques et de la récitation dans laquelle l'organique rencontre et interagit avec l'artificiel, en créant une performance interactive et suggestive. L'intervention des technologies interroge de manière tout à fait claire l'idée de référent sur la scène contemporaine. Cela implique une réflexion articulée sur l'idée de présence. La présence du performeur est, évidemment, un des problèmes clés de la scène du XX^{ème} siècle.

Partons de l'étymologie : le terme « présence » dérive de « *prae* » (avant) et « *sens* » (*sum*) : je suis. Il renvoie à quelque chose *qui fait sens* dans son être matériel et dans un espace autre. Dans les performances contemporaines multimédias, il est donc plus précis de parler d'*effet de présence*³¹². On reviendra plus loin sur cette définition. Pavis dans son *Dictionnaire du théâtre* propose la définition suivante de la notion de présence : « Qualité d'un comédien qui est capable de captiver l'attention du public, quels que soient ses rôles³¹³ ». « Avoir de la présence » c'est, dans le jargon théâtral, s'imposer à un public. C'est aussi être doté d'un *je-ne-sais-quoi* qui provoque immédiatement l'*identification* du spectateur, lui donnant l'impression de vivre ailleurs, mais dans un éternel présent. En analysant la scène performative traditionnelle, d'un côté le performeur est vraiment présent du fait de la pluralité de dimensions mentales et physiques qui le déterminent, de l'autre, le spectateur – en subissant l'attraction de la présence du performeur – est emporté ailleurs, en cet éternel présent appelé par Pavis.

Dans la scène contemporaine le spectateur jouit, par contre, d'une présence invisible et il est sollicité pour mettre en œuvre un processus de décodage plus actif et pas nécessairement distancié. L'effet de présence n'abat pas les frontières liées à l'expérience du corps et du processus de sensation en portant à une abstraction qui serait une fin en soi, mais il donne vie à un nouveau milieu percepteur dans lequel présence (*prae-sentia*) et absence (*ab-sentia*) s'interposent en une série de dimensions intermédiaires ou de figures, technologiquement induites, qui amènent à réélaborer la caractéristique de l'*hic et nunc* liée au spectacle vivant.

La réaction du spectateur plongé dans un univers théâtral technologique et immersif qui présente une réalité virtuelle est très différente de la jouissance théâtrale classique. On pourrait dire qu'il y a une intensification de l'expérience théâtrale avec l'immersion du spectateur et l'interactivité qui relève de l'expérience. Le non-humain lié à ce qui

312. Ainsi, la présence est fondamentalement une modalité d'agir. Elle se compose sur différents niveaux, avec différentes gradations de manifestation. La présence et ses degrés sont à la fois la cause initiale en vertu de laquelle les effets se produisent et existent et ce par quoi la cause continue de rester présente virtuellement dans les effets. En d'autres termes, elle ne cesse pas de produire des effets. La présence n'est pas un aboutissement, mais une trajectoire sur des niveaux différents.

313. Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Édition Sociales, Paris, 1980, p. 450.

est montré sur scène est contrebalancé par l'implication active, humaine, du spectateur. L'humain est toujours dans son être-présence, sauf qu'il n'est pas visible³¹⁴.

À un premier niveau, la présence comme qualité subtile du performeur concerne d'un côté son être physique, bien qu'il ne soit pas suffisant pour dessiner son être entièrement en scène. Il est nécessaire d'aller *au-delà*. C'est pourquoi nous pouvons avancer que la présence se construit à partir de l'articulation de différents facteurs qui contribuent en partie à dessiner l'état physique, *la corporéité*. Il est nécessaire que le corps, au-delà du fait d'occuper une place, soit qualifié, dessiné ; dans cette optique la présence peut avoir deux natures : intensive d'une part, en chargeant le corps de tensions inexprimées qui s'enracinent dans le tissu corporel ; extensive d'autre part, à travers le déploiement du mouvement. Dans la pratique artistique technologique, nous assistons à ces deux parcours.

Une corporéité mixte

À partir de la deuxième moitié du XX^{ème} siècle, on assiste sur les scènes théâtrales à une conception différente de la scène et de la composition artistique, marquée par le passage d'une logique des formes à une logique de l'intensité, par une mise en relief de la potentialité du geste et de la dynamique interne à la composition. La notion de *figure* liée à la scène contemporaine remplace souvent de plus en plus le terme d'« acteur » et s'associe au terme « performeur ». Il s'agit d'un sujet qui a perdu toute relation avec le personnage, élément clé du théâtre et de la danse traditionnels. Les performances de danse-théâtre de Chunky Move³¹⁵ et Nicole Seiler³¹⁶ illustrent parfaitement le déracinement de l'idée d'acteur / danseur comme sujet créateur et l'orientation que prend le metteur en scène qui se dirige vers des spectacles-images, multimédias, dans lesquels le performeur, quand il est présent, est une illustration-icône, souvent cachée ou partiellement cachée, et même, dans certains cas, un « corps-bat³¹⁷ ».

La figure du performeur contemporain se construit à partir d'un état physique (d'une corporéité³¹⁸), comme je l'ai dit précédemment, et non à partir du corps de l'artiste, qu'on ne peut plus identifier avec un cadre psychologique précis, comme un sujet donc. Il devient processus relationnel avec le lieu et le dispositif scénique. Cela signifie que, en termes de relation scénique, les présences se multiplient, se fragmentent et se révèlent par des gradations proportionnelles distinctes en relation direct avec, d'un côté, *les technologies mécaniques* inhérentes aux processus de capture de mouvement (*motion capture*), de

314. Voir : Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1945.

315. La compagnie a été créée en 1995 par le danseur et chorégraphe Gidéon Obarzanek.

316. Artiste d'origine zurichoise qui a fondé sa compagnie de danse en 2002.

317. Définition du metteur en scène italien Romeo Castellucci.

318. Dans ce cadre, au théâtre, il s'agit de viser les présences objectives et d'écarter les autres, celles qui sont subjectives et biographiques. Ici, on revient à la question concernant le passage entre personnage et figure.

reproduction du corps ou de numérisation ; et de l'autre, avec la *technologie mentale*, tels que le processus de la fiction, l'imagination et la mémoire³¹⁹.

Les médias digitaux entraînent une réorganisation et une re-conceptualisation de ce qu'était l'ici et maintenant spectaculaire. L'idée de présence dans la danse, comme dans le théâtre, ne doit pas être réduite à l'exposition pure du corps, parce que, comme l'affirme Lehmann, « la présence n'est pas *in primis* [...] un phénomène de réalité corporelle mais un phénomène mental, un problème de conscience³²⁰ ». Il s'agit d'un *effet de présence* de nature cognitive et non physique, dont les médias en scène ne nient pas l'idée de présence, mais en déclinent les possibilités différentes (dédoublément, recouvrement, coprésence, distance, etc.). Les médias, en effet, sont caractérisés par une ubiquité qui induit une *sensation* de présence entre réel et virtuel plus qu'entre naturel et corps artificiel ; il y a une continuité et une contiguïté entre le dans-acteur vivant et son ombre ou sa reproduction.

Perceptions démultipliées

Dans *Shiver* (2014) de Nicole Seiler³²¹, le corps des performeurs est neutre, dépourvu de genre, étendu. Le sens du corps de l'acteur n'est pas fourni *a priori* mais il acquiert une valence liée à son exposition : comme le remarque Jean-François Lyotard, l'exposition du corps est ce qui ouvre son intérieur vers son extérieur et permet ainsi l'avènement du réel³²². Le sens de l'illustration n'est plus le sujet (*cogitans*) mais le corps même exposé (*extensa*). Le corps devient une surface. Au travers d'un procédé vidéo complexe permettant de projeter sur les corps en direct leur double en images animées, est recrée une ambiance trouble, de suspense, utilisant les codes du film noir et de l'horreur. En jouant sur le décalage entre réalité et projection, *Shiver* met au défi les sens et inquiète. Le plateau devient, de manière ludique, le reflet d'angoisses profondes, physiquement ancrées, un univers en tension, un « frisson garanti³²³ ». Dans *Wilis* (2014)³²⁴, par contre, le corps est un *devenir ombre*, un entracte dans la continuité de l'espace. Les danseurs sont filmés et leur image est immédiatement projetée sur eux. Ils sont à la fois sujets et écrans, ce qui permet de texturer, de cacher ou de révéler des parties de leurs corps jusqu'à obtenir une image abstraite. Dès lors s'organise un jeu subtil entre plusieurs niveaux de réalité. Les danseurs deviennent magma

319. Voir : Enrico Pitozzi, « Sulle gradazioni di presenza : la traccia, la memoria, le tecnologia » in *B. Motion. Spazio di riflessione fuori e dentro le arti performative*, dir. Viviana Gravano, Enrico Pitozzi et Annalisa Sacchi, Costa & Nolan, Milan, 2008.

320. Hans-Thies Lehmann, « La presenza del teatro », *Culture teatrali*, n° 21, 2011, p. 17.

321. *Shiver* est un spectacle chorégraphique (durée : 55 minutes).

322. Voir : Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Minuit, Paris, 1979.

323. <<http://www.nicoleseiler.com/fr/projets/shiver/>>.

324. Installation chorégraphique *in situ*, (durée : 40 minutes). En s'appropriant *Giselle*, un classique du ballet romantique, Nicole Seiler délaisse une nouvelle fois la scène pour envisager un format aventureux. C'est plus précisément le deuxième acte que la chorégraphe a voulu restituer selon sa propre relecture de l'œuvre. Il est tard dans la forêt, des ombres transparentes, pâles – les Wilis – fiancées mortes abandonnées par les hommes qu'elles aiment sont prêtes à se venger. (<<http://www.nicoleseiler.com/fr/projets/wilis/>>.)

en fusion, étincelles, créatures étranges et l'anxiété se matérialise devant nous en une tumeur fluorescente géante, la magie opère d'image en image, de sensation en sensation. Le spectateur cherche des corps et ne trouve que des bribes de personnages à recomposer au gré de son imaginaire et de ses références cinématographiques³²⁵. L'installation fait appel aux plus récentes technologies et à la capture de mouvement pour créer un mystérieux ballet d'ombres et de lumières, une ombre privée de son corps qui acquiert sa propre corporalité. Les gradations de présence liées à l'art technologique peuvent être caractérisées d'*intensives*, quand elles instaurent une relation directe avec le corps-matrice auquel elles se rapportent. Elles concernent des expériences artistiques qui travaillent sur la dimension de l'ombre et de la reproduction amplifiée du corps. On parlera de gradations de présence *extensives* quand elles se détachent profondément de la matrice, même en en maintenant une trace résiduelle.

S'agissant de l'ombre, celle-ci est généralement considérée comme une sorte de double immédiat du corps qu'elle accompagne, affirmant son existence et sa matérialité, mais parfois aussi comme une forme d'apparence, une alternative au réel, ou encore comme un corps vide à habiter. La scène contemporaine technologique a une prédilection pour cette dernière conception. L'installation *Wilis*, créée par un éclairagiste et un réalisateur de vidéo 3D, a été présentée dans une forêt. Un ballet d'ombres prend vie, en partant des fins mouvements des muscles jusqu'à la projection d'une vidéo minimaliste qui dévoile les différentes formes naturelles créées par les arbres et les habitants de la forêt. Une ombre errante dans un corps vide à habiter n'est qu'un fantôme.

La déconstruction du corps *naturel*

La transformation anti-organique du corps du fait de sa mécanisation et son agrandissement, l'engendrement d'un corps cyborg apte à accomplir quelque action possible que ce soit et qui s'évanouit après chaque rôle sont caractéristiques de la compagnie de danse contemporaine australienne Chunky Move qui développe des créations en lien avec la performance et s'intéresse de plus en plus aux nouveaux médias et aux arts numériques³²⁶. Elle ouvre ainsi le champ chorégraphique, qui n'est plus seulement limité aux corps des danseurs, à une *multiplicité de possibles* au sein de différents processus de créations. Ainsi, leur spectacle *Mortal Engine*³²⁷ utilise-t-il le corps du performeur comme un instrument qui dessine de l'air, des mouvements. Le corps est ainsi déconstruit, effrité, pour devenir métaphore de l'éphémère.

325. <http://www.nicoleseiler.com/files/nicoleseiler_shiver_dossier_fr.pdf>.

326. Par exemple dans le spectacle *Glow* présenté à la Biennale de Venise de 2010.

327. Ce spectacle a remporté un prix au Live Performance Australia Helpmann Awards en 2008 pour meilleure production théâtrale visuelle ou physique (*Best Visual or Physical Theatre Production*).

En cherchant le corps absolu, apte à franchir les frontières entre le personnel et l'inorganique, entre la réalité physique et la réalité virtuelle, entre ce qui est naturel et ce qui est artificiel, on en arrive à une sorte de négation même de la matière : les limites du corps naturel sont abattues définitivement, laissant place à un simulacre virtuel doué d'un pouvoir extraordinaire.

Conclusion

Ainsi la dramaturgie multimédia est-elle non seulement l'organisation de matériaux textuels ou partitions chorégraphiques, mais aussi un ensemble de codes visuels et cinématiques ; la scène n'est plus *réceptif* mais productrice du sens³²⁸. En conclusion, nous pouvons dire que le corps s'étend et que l'esprit se déstructure et se reconstruit en allant au-delà du potentiel artistique et humain. On doit donc s'interroger sur l'importance de la présence physique et sur l'absence comme *idée de présence* non manifeste, sur les effets que peuvent avoir certaines formes de spectacle en ce qui concerne l'implication émotive du spectateur (l'empathie et le désintéressement ainsi que la désorientation de son processus perceptif et cognitif) à cause de la multiplication et de la simultanéité de stimulations. Si le public des performances orientales est habitué à considérer l'ombre ou l'évocation du corps comme des éléments constitutifs d'une dramaturgie, le public habitué à une esthétique occidentale est pour sa part étourdi, habitué qu'il est à la contemplation et la distance, à la prééminence de la vue sur les autres sens. Il est désorienté par cette immersion, par l'interaction et par le sens haptique produits par les nouvelles technologies dans les spectacles performatifs. « Mon corps mobile compte au monde visible, en fait partie, c'est pourquoi je peux le diriger dans le visible. Par ailleurs il est vrai aussi que la vision est suspendue au mouvement. On ne voit que ce qu'on regarde³²⁹ ».

Depuis le XX^{ème} siècle, le corps au théâtre a subi un processus de raréfaction, de décomposition et de négation de son caractère organique : il s'est changé en corps postmoderne, en se fondant avec ce qui devrait lui être le plus étranger, le non-organique. C'est un corps avec une identité protéiforme, qui est utilisé par le performeur comme un médium par lequel il se transforme, change sa propre image en temps réel, en mettant en scène une performance haptique à laquelle le public « ne peut pas se plier³³⁰ ». Une jouissance pareille du corps de l'acteur rappelle sans doute le théâtre de la Cruauté d'Antonin Artaud, dans lequel le personnel n'est autre qu'un fardeau dont il faut se défaire pour libérer l'essence performative du sujet, l'essence de l'acteur.

328. Antonio Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, e-book, Accademia University Press, p. 14.

329. Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, *op. cit.*, p. 45.

330. Hans-Thies Lehmann, *Le théâtre postdramatique*, *op. cit.*, p. 65.

Le travail sur le corps de la performance contemporaine suit donc deux directions distinctes, dévoilant chacune des sens différents : d'un côté, il y a les artistes qui se limitent à travailler sur l'image digitale, de l'autre, les artistes qui tâchent de transformer vraiment le corps même en image-métaphore. Problématiser le rôle du corps est un point de départ nécessaire pour comprendre la contemporanéité, non seulement des pratiques artistiques mais aussi des pratiques de la vie de tous les jours. L'acteur devient l'agent principal d'une réflexion sur l'individualité et l'identité, dans un monde où nous vivons par interfaces, fragmenté et augmenté d'une prothèse, hybridé. Le corps est mutant parce qu'à travers sa virtualisation il acquiert une identité différente, se délocalise, se désincarne, ne perdant pas son être présent, mais le reconstruisant et le réinventant. Le corps en lui-même n'est qu'une relation, une participation : moi et autrui sommes depuis toujours liés, nous participons à la même source, à la même chair ontologique.

Bibliographie

- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. *L'anti-Edipe*, Minuit, Paris, 1980.
- Gil, José. *Metamorphoses of the Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1998.
- Lehmann, Hans-Thies. « La presenza del teatro », *Culture teatrale*, n°21, 2011.
- . *Le théâtre postdramatique*, trad. de l'allemand par Philippe-Henri Ledru, L'Arche, Paris, 2002.
- Liotard, Jean-François. *La condition postmoderne*, Minuit, Paris, 1979.
- Merleau-Ponty, Maurice. *L'œil et l'esprit*, Gallimard, Paris, 1964.
- . *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1945.
- Nancy, Jean-Luc. *Corpus*, Métailié, Paris, 1992.
- Pavis, Patrice. *Dictionnaire du théâtre*, Édition Sociales, Paris, 1980.
- Pitozzi, Enrico. « Sulle gradazioni di presenza : la traccia, la memoria, le tecnologie » in *B. Motion. Spazio di riflessione fuori e dentro le arti performative*, dir. Viviana Gravano, Enrico Pitozzi et Annalisa Sacchi, Costa & Nolan, Milan, 2008.
- Pizzo, Antonio. *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, e-book, Accademia University Press.
- <<http://www.nicoleseiler.com/fr/projets/wilis/>>.
- <<http://www.nicoleseiler.com/fr/projets/shiver/>>.
- <http://www.nicoleseiler.com/files/nicoleseiler_shiver_dossier_fr.pdf>.

LE RAPPORT CORPS / ÉCRAN : POUR UNE ESTHÉTIQUE DE LA PERFORMANCE

Dina Noaman, Université Ain Shams

Récemment, l'utilisation des dispositifs technologiques sur scène est devenue incontournable. Ces dispositifs ne sont plus présents en tant que décor complémentaire de la scénographie, mais ils jouent un rôle esthétique qui produit des effets sur l'ensemble de la représentation scénique. Face aux avancées de la « technoscience », les metteurs en scène trouvent à leur disposition une gamme de choix riches représentant un atout pour la dramaturgie et la production du sens. René Prédal écrit à ce propos :

En deux décennies à peine, on est passé *d'une technologie à une écriture, du moyen à la création* dans un bouillonnement d'essais radicaux ou d'approches prudentes [...]. Écrans et caméras, logiciels informatiques et gamme infinie de *matériel audiovisuel* se sont harmonieusement intégrés à l'univers théâtral et séduisent désormais davantage qu'ils ne surprennent. Devenue source d'inspiration, *la profusion d'images* fournie par le monde d'aujourd'hui a trouvé place sur scène dans les années 2000³³¹.

L'utilisation des dispositifs technologiques sur scène, et en particulier de l'audiovisuel, est devenue ainsi une esthétique recherchée par les metteurs en scène contemporains. Le multimédia a permis la mise en valeur d'un « théâtre d'images » (notamment avec Robert Lepage, Bob Wilson, Guy Cassiers, Jean-François Peyret, etc.), où la projection d'images fait partie intégrante du *storytelling* du spectacle, de la dramaturgie elle-même. Ainsi, « la parole et l'image se rejoignent pour visualiser la parole autant que verbaliser l'image³³² ».

331. René Prédal, *Quand le cinéma s'invite sur scène*, collection 7Art, Éditions du Cerf, Condé-sur-Noieau, 2013, p. 193. Nous soulignons.

332. Patrice Pavis, *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, Armand Colin, Paris, 2014, p. 278.

Dans cette perspective, les frontières qui distinguent le théâtre du cinéma sont mises en question. Autrement dit, si le théâtre est devenu un lieu de projection d'images – fixes ou mobiles – sur des écrans et via des caméras, dans quelle mesure pouvons-nous établir une distinction entre le théâtre et le cinéma ? La réponse est évidente, nous semble-t-il : le théâtre se distingue du cinéma par la présence de l'acteur en chair et en os, élément absent au cinéma. Patrice Pavis a établi une distinction entre le corps de l'acteur, au théâtre et au cinéma ; il affirme que « l'acteur de cinéma ne se sent plus trop responsable de son corps et de son image, puisque la caméra et l'ordinateur peuvent en faire ce qu'ils veulent, jusqu'à le remplacer complètement³³³ ». De surcroît, Erika Fischer-Lichte explique que « l'essence du théâtre » se trouve essentiellement dans la performance de l'acteur instaurant un certain rapport entre la scène et la salle. Cette dernière se trouve dans une relation de réception « positive ou négative » constituant ainsi la « réalité » du phénomène théâtral³³⁴. C'est donc « l'esthétique de la performance » de l'acteur qui compte le plus :

C'est la coprésence des acteurs et des spectateurs qui offre l'occasion à la création et à la constitution du spectacle ; afin que ce dernier puisse se réaliser, la présence des acteurs et des spectateurs dans un même lieu et pendant une durée précise est indispensable³³⁵.

Nous avançons alors que l'idée d'intégrer des images numériques dans l'ensemble de la scène est conditionnée non seulement par la présence de l'acteur en chair et en os, mais aussi par *les modalités d'interaction entre ces images et l'acteur*.

Parmi la multitude de spectacles contemporains où les écrans et les caméras sont présents, nous avons choisi une mise en scène qui présente un thème réputé irréprésentable du fait de son caractère abstrait, la mémoire entendue dans son sens neurologique. C'est ainsi que notre choix s'est porté sur un spectacle représentant les défaillances de la mémoire, *L'homme qui* de Peter Brook, mis en scène par François Godart en 2011³³⁶, dans lequel s'établit un rapport intéressant entre les écrans sur scène, la dramaturgie et la performance de l'acteur.

Parler de la mémoire n'est pas évident. Solomon le Mnémoniste, dans *Je suis un phénomène* de Peter Brook, s'est posé cette question : « Comment peut-on examiner une mémoire ? Ça n'a pas de forme, ça n'a pas de poids, ça n'a pas de longueur... une mémoire...³³⁷ ». À notre tour, nous posons également les questions suivantes : comment représenter sur scène la mémoire qui n'a ni forme, ni poids, ni longueur ? Comment la mémoire pourrait-elle être

333. *Ibid.*, p. 54.

334. Erika Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2004. Traduit en arabe par Marwa El Mahdy, Centre National de Traduction, 2012, p. 36.

335. *Ibid.*, p. 58.

336. François Godart, avec Henri Botte et Bruno Buffoli-Granovsky, création son et vidéo Juliette Galamez, costumes Émilie Dufossé, Théâtre de la Verrière, 2011.

337. Peter Brook et Marie-Hélène Estienne, *Je suis un phénomène*, Actes Sud-Papiers, Arles, 1998, p. 52.

concrétisée scéniquement ? Nous supposons que c'est l'image qui pourrait jouer ce rôle³³⁸.

L'homme qui tourne autour de consultations médicales, entre docteur(s) et patient(s), des patients atteints de déficiences neurologiques affectant essentiellement leur mémoire et, par conséquent, leurs comportements³³⁹. En effet, les maladies neuropsychologiques qui sont représentées dans cette pièce sont parfois inexprimables par la seule parole ou la simple gestuelle. Ainsi, le recours aux écrans a-t-il un objectif précis : concrétiser l'invisible et rendre présent tout ce qui est absent. Ils comblent le manque, qu'il soit un manque de paroles, d'images, de gestes ou même d'acteurs.

Par ailleurs, dans la mesure où l'observation, dans la consultation en neurologie particulièrement, est primordiale puisqu'elle elle permet une *analyse* du comportement du patient afin de suivre les manifestations de la déficience, la caméra devient un outil d'observation et participe de l'investigation médicale ; elle est le magnétoscope d'auscultation. Le recours aux écrans dans cette mise en scène joue donc un rôle important dans la représentation de la mémoire, étant donné qu'ils contribuent à rendre visible et concret ce que l'acteur ne peut pas exprimer par la parole uniquement. Ils permettent ainsi une extension du sens transmis par les mots ou la gestuelle de l'acteur. Bref, « la profusion d'images » sur l'écran offre au spectateur un voyage au centre de la mémoire, en vue de découvrir et d'appréhender cette notion abstraite et problématique.

La question qui se pose alors est la suivante : comment ces images s'intègrent-elles à l'ensemble de la représentation scénique afin de créer un continuum homogène permettant d'exprimer la dramaturgie ? Autrement dit, comment l'intrusion d'un élément cinématographique dans la scène théâtrale s'explique-t-elle ? En effet, la « coprésence » de l'acteur et de l'image numérique s'avère problématique. Comment l'acteur *performeur* réagit-il face aux écrans ? Quelles sont les mutations nécessaires à la performance afin d'intégrer cette présence numérique sur scène ? Dans quelle mesure la performance de l'acteur en chair influence-t-elle la réception des images projetées sur les écrans ? Ainsi, le présent travail se propose-t-il d'étudier le rôle des écrans dans la dramaturgie, dans leur rapport avec la performance de l'acteur.

À cette fin, nous procéderons à une analyse du rapport entre l'acteur, en chair et en os, et l'image projetée sur les écrans en fonction des différentes pathologies mises en scène. Nous tâcherons de mettre au jour, dans un premier temps, les différentes modalités de la présence des écrans, puis les procédures d'intégration des écrans dans la mise en scène de F. Godart,

338. En effet, l'image est un élément important dans le fonctionnement de la mémoire étant donné qu'un souvenir revient essentiellement sous forme d'images ou plutôt sous forme de fragments d'images qui ne sont pas forcément organisés suivant l'ordre chronologique des faits réels. Quant aux déficiences de la mémoire, elles ne sont détectables que par des comportements plus ou moins insolites. L'image est également importante dans la mise en scène théâtrale. En fait, sur la scène, l'abstrait devient concret à travers une série d'images créée par les différents dispositifs scéniques : la lumière, le son, le décor, les costumes, les écrans ainsi que l'acteur, son corps et son *gestus*.

339. Les cas de pathologies présentés dans cette pièce sont repris à l'œuvre du neurologue américain Oliver Sacks qui a révélé dans son ouvrage intitulé *The Man Who Mistook His Wife for a Hat* (1985) des cas de pathologies rares et insolites dans le but de leur vulgarisation auprès du grand public.

afin de trouver leur fonction par rapport à la performance de l'acteur en chair et en os.

R. Prédal, dans son ouvrage intitulé *Quand le cinéma s'invente sur scène* propose une typologie de la présence des écrans sur la scène. Il la répartit en trois catégories distinctes. La première est celle de « l'écran fenêtre » qu'il décrit comme étant une ouverture vers l'extérieur : « les personnages sur scène sont dans une pièce et l'écran dévoile ce qui se passe dehors. Mais ce hors-champ, cet ailleurs, peut être aussi d'un autre temps, l'écran montrant alors ce qui s'est passé jadis³⁴⁰ ». La deuxième catégorie est celle de « l'écran loupe » qui « présente aux spectateurs des gros plans de personnages qui évoluent sur scène mais sont censés ne pas le savoir : cela n'affecte pas leur univers diégétique. [...] C'est un élément *extra-diégétique*, mais l'esthétique de la représentation s'en trouve affectée³⁴¹ ». En dernier lieu, « l'écran couplé à une mini caméra de scène » : « une petite caméra numérique est présente sur le plateau, manœuvrée par les acteurs personnages à la vue des spectateurs qui, en plus, voient le résultat de la prise de vue simultanément sur l'écran³⁴² ». Ces trois catégories sont toutes présentes dans le spectacle de *L'homme qui* de François Godart.

L'écran fenêtre

Dans une saynète montrant deux cas d'aphasie, deux patients incapables de parler bien qu'ils ne soient pas muets, le metteur en scène a eu recours à l'écran afin de mettre en place une interaction entre les acteurs présents sur scène³⁴³ et un autre acteur³⁴⁴ dont l'image est projetée sur l'écran, mais qui n'est pas *présent* dans *l'ici* de la scène, comme si cet acteur existait *in situ*. Est ainsi créée une certaine interaction entre le réel scénique et le virtuel « cinématographique ».



Henri Botte et Bruno Buffoli, photogramme de l'enregistrement vidéo : Dina Noaman.

Cette interaction permet de rendre le virtuel plus vivant tout en produisant une sorte d'ouverture des frontières de la scène et l'abolition des frontières entre le réel et le virtuel, prolongeant ainsi l'espace scénique dans le but de compenser le manque de paroles de ces deux patients aphasiques. L'utilisation des écrans accentue les effets de la pathologie en question ; l'image de l'acteur, lequel ne s'exprime qu'à l'écrit, nous rappelle le cinéma muet pour qui le sens complet est dans l'image.

340. René Prédal, *op. cit.*, p. 135.

341. *Id.*

342. *Id.*

343. Il s'agit d'un patient et d'un docteur.

344. Un deuxième patient.

Nous aimerions soulever ici une question importante : qui est le spectateur ? Est-ce celui qui se trouve dans la salle ou sont-ce les deux acteurs *présents* sur scène ? En effet, le spectateur ici est double avec cette sorte de « cinéma dans le théâtre » ; de même, les éléments cinématographiques que sont l'écran et le spectateur sont présents. À ces deux éléments s'ajoute un troisième, à savoir la *présence* des acteurs en chair et en os. Cette « imbrication entre le virtuel et le vivant ³⁴⁵ », ce double rôle de l'acteur implique une performance double : l'*embodiment* du texte qu'il joue en tant que « regardé », ainsi que l'*embodiment* du spectateur « regardant ». Le passage d'un état à l'autre se fait comme si l'image sur l'écran était un acteur réel jouant également le double rôle de « regardé-regardant ». Bref, l'écran impose un statut particulièrement différent de l'acteur *performeur*.

Un autre exemple illustrant un effet similaire est celui de l'écran fenêtre qui représente l'image de l'acteur sur scène mais qui a été filmé dans un moment passé. L'acteur se regardant sur l'écran reçoit sa propre image. Il est le vecteur permettant au spectateur de recevoir le sens produit par l'image en face de lui et qu'il est en train de décrire et d'analyser. De surcroît, ce rapport entre écran et acteur produit toujours l'effet du cinéma dans le théâtre : l'acteur est en train de regarder une séquence qu'il interprète soit par le geste, soit par les paroles. Il s'autocritique en la présence du spectateur.



Bruno Buffoli, photogramme
de l'enregistrement vidéo : Dina Noaman.



Henri Botte et Bruno Buffoli, photogramme de
l'enregistrement vidéo : Dina Noaman.

Dans une autre saynète représentant un amnésique, l'écran fenêtre représente une ouverture vers l'extérieur – le hors-scène – ramené dans l'ici / maintenant de la scène.

L'image projetée sur l'écran représente les deux acteurs (qui étaient présents sur la scène mais qui, petit à petit, ont laissé l'espace à l'image projetée sur l'écran) hors de l'enceinte de la clinique-scène où se déroule la consultation médicale. Cette image est représentative de l'idée de *fenêtre*, comme si le spectateur regardait l'extérieur via l'écran et comme si les acteurs s'étaient déplacés derrière l'écran. C'est ainsi un écran *transparent* qui laisse dévoiler le hors-scène.

345. René Prédal, *op. cit.*, p. 135.

Par ailleurs, ayant quitté l'*ici* pour aller voir « la mer » *ailleurs*, les acteurs en chair ne sont plus *présents* sur scène et le spectateur se trouve face à l'écran, à l'image virtuelle, comme au cinéma. L'effet produit par cette disparition de l'élément humain réel transpose la scène vers une fiction hors du présent scénique, vers une temporalité imprécise mais qui s'inscrit quand même au passé puisque c'est une projection de séquence enregistrée. Cette imprécision temporelle entre en résonance avec la pathologie en question dans cette scène où le patient a perdu toute conscience du moment présent du fait de son amnésie : il a perdu tout repère spatio-temporel, à l'instar du spectateur qui se trouve également face à une scène sans repère concret.

Grosso modo, les projections d'images ont rajouté du sens à la représentation et ont également influencé la performance de l'acteur en chair et en os, lequel se trouve dans une situation d'échange ou d'interaction avec l'image numérique considérée alors comme un acteur virtuel ou numérique³⁴⁶. Par conséquent, la *fabula* ainsi que les autres composantes dramaturgiques se trouvent affectées par la présence des écrans qui jouent un rôle supplémentaire dans l'*embodiment* de la pathologie neurologique.

L'écran loupe

L'écran loupe permet d'opérer une focalisation sur un acteur en particulier, sur une partie de cet acteur, sur une partie de la scène, etc. À quoi sert cette focalisation ? Quelle est son influence sur la performance de l'acteur en chair et en os ? Produit-elle une esthétique particulière ? Quel est son rôle dans la dramaturgie ?

Dans une scène représentant deux patients atteints d'une agnosie visuelle, le metteur en scène a recours à un jeu d'images floues pour concrétiser cette pathologie³⁴⁷. Ces images *floues*, projetées sur l'écran en fond de scène, mettent en évidence ce que pourrait voir un patient atteint d'agnosie visuelle, afin de permettre au spectateur de voir ce que le patient pourrait plus ou moins percevoir. L'image projetée accentue la souffrance des patients en rendant visible ce que les acteurs ne pourraient pas dévoiler par leur seule performance.

L'image de l'œil flou concrétise la maladie : se trouvant au fond de la scène, l'écran-loupe rend plus grand l'œil. Nous ajouterons que la position de l'écran derrière les acteurs, et ceux-ci dos à l'écran, témoigne que l'image projetée s'adresse au spectateur. De la même manière, dans une scène avec un patient atteint d'une pathologie nommée « jargonaphasie », l'écran représente uniquement la bouche du patient, focalisant ainsi sur l'organe où se manifeste la pathologie. Dans la plupart des scènes, l'écran-loupe joue un rôle métonymique en révélant la partie de l'acteur où se manifeste la maladie : tête, bouche, œil, etc.

346. Nous désignons ici par « acteur numérique » ou « virtuel » l'opposé de l'acteur en chair et en os ; en d'autres termes, un acteur qui n'est pas un être humain.

347. Le patient qui souffre d'agnosie visuelle est incapable de voir clairement les contours des objets et voit même des choses là où il n'y en a pas. Il a donc des troubles de la perception.

L'écran couplé à une mini caméra de scène

La caméra représente un œil, un regard différent de celui du spectateur. La particularité de ce regard est qu'il capte pour projeter : autrement dit, le regard de la caméra inspecte, filme, enregistre et reproduit l'acteur en chair, ou même parfois le spectateur. La caméra est alors complice de l'événement théâtral, elle complète et décèle un aspect imperceptible de la pathologie neurologique, celui de la souffrance causée par l'incompréhension de la société et de la science face à cette pathologie.

Dans le cas de *L'homme qui*, ce trio, à savoir l'écran, la caméra et l'acteur en chair et en os, est intéressant car nous avons plusieurs regards mis en abîme : le regard du médecin, concrétisé par la caméra qui filme et surveille le patient ; le regard du patient, filmé par la caméra ; et finalement le regard du spectateur, partagé entre l'acteur en chair et en os et l'image sur l'écran capturée par la caméra. Le regard est ainsi complexe. À quoi sert donc cette reprise de l'image de l'acteur sur l'écran alors qu'il est vu de face par le spectateur ?

La caméra qui filme l'acteur offre en fait une image plus globale de celui-ci, et sous un angle différent de celui du regard de face du spectateur, comme si l'acteur était en train de tourner devant le spectateur. L'effet produit est donc celui d'une image 4D.

Nous remarquons, dans cette image, que l'acteur regarde la caméra placée côté cour et manipulée par un autre comédien³⁴⁸. Le patient ne regarde pas le spectateur en face. Cela dit, ce dernier arrive à le voir grâce à l'image projetée sur l'écran. Ainsi, pourrions-nous avancer l'idée que le spectateur surveille l'acteur *performeur* tout au long de son jeu, alors que l'échange a lieu entre la caméra et l'acteur en chair et en os. Par ailleurs, la présence de la caméra sur scène crée une sorte de jeu de miroirs, dédoublant l'image de l'acteur au moment même de sa performance sur scène.

Le spectateur se trouve face à une image inversée de l'acteur, ses gestes étant repris, mais en miroir.

La caméra manipulée par l'acteur peut produire également une image répétitive, comme si plusieurs miroirs étaient placés les uns en face des autres. Cette reprise de l'image produit une certaine profondeur infinie créant ainsi un continuum de l'image de l'acteur.



Henri Botte, photogramme de l'enregistrement vidéo : Dina Noaman.



Bruno Buffoli, photogramme de l'enregistrement vidéo : Dina Noaman.

348. Le docteur.



Bruno Buffoli, photogramme de l'enregistrement vidéo : Dina Noaman.

L'interaction entre l'acteur et la caméra est flagrante dans cette image où l'acteur s'adresse à la caméra, et non pas à un autre acteur ou même au spectateur. Cela dit, l'image projetée de face suppose une adresse de la parole au spectateur. La scène se transforme alors en deux plans : le fond de la scène qui reproduit les éléments cinématographiques (ce qui brouille les frontières du théâtre) et le devant de la scène où se trouvent les acteurs en chair.

Le spectateur assiste alors à un cinéma dans le théâtre ; il fait face à une scène complexe où apparaissent simultanément la caméra qui filme, les acteurs qui jouent et la projection qui se déroule...



Bruno Buffoli, photogramme de l'enregistrement vidéo : Dina Noaman.

Un autre exemple de la présence de la caméra sur scène est celui représenté par cette image tirée de la scène où le patient « tiqueur » exprime son sentiment de solitude causée par sa maladie dans un monde qui n'accepte pas les différences. L'acteur est seul sur la scène qu'il essaie d'occuper, – son espace de jeu s'élargissant par des mouvements circulaires – ; il manipule la caméra et se filme sans l'intervention du docteur cette fois. L'image projetée sur l'écran est celle de son visage dupliqué et agrandi au point d'occuper intégralement l'écran. S'il ne trouve pas de place dans le monde réel où il vit, il essaie par ailleurs d'occuper le monde virtuel qu'il crée grâce à la caméra. Les signes de souffrance et de désarroi sont flagrants grâce au jeu d'amplification. Il est ici à la fois acteur, metteur en scène et spectateur. Autrement dit, il est seul dans son monde constitué par la scène et l'écran³⁴⁹...

349. Nous trouvons ici également l'effet de l'écran-loupe qui agrandit le visage de l'acteur *performeur* afin de montrer l'expression de la souffrance sur sa figure, amplifiant ainsi le sentiment de désarroi face à la pathologie.

La manipulation de la caméra par l'acteur dépasse la simple captation de l'ici / maintenant de la scène et interpelle le spectateur dans le jeu.

L'acteur est en train de filmer un autre acteur qui a pris place parmi les spectateurs. Il est question d'un jeu d'inversion des rôles : l'acteur devient metteur en scène filmant à la fois l'autre acteur ainsi que les spectateurs qui deviennent, eux, acteurs face à la caméra, mais spectateurs de leur propre image projetée sur l'écran... Cette technique permet une transgression de la scène vers un monde où le spectateur n'est plus un regardant passif, mais devient regardé par les autres. Par cet acte, la scène, mélangée à la salle, se transforme en un événement social faisant des spectateurs des acteurs réagissant dans l'événement théâtral. Le spectateur fait partie ainsi de la *fabula*, de l'histoire racontée ; il est devenu un actant invité à réagir en direct.

L'acteur en l'absence de l'écran

Bien que l'écran soit présent dans la plupart des scènes, il disparaît dans certaines. Ainsi dans la scène qui représente le cas de la proprioception, une maladie rare et insolite affectant la motricité du corps³⁵⁰ : l'acteur, cette fois-ci, n'est accompagné ni d'un écran, ni d'une caméra, et il s'adresse au spectateur en l'absence même du médecin.

Tout au long de la scène, l'acteur fait des efforts et des mouvements difficiles qui s'apparentent à de l'acrobatie afin d'incarner la maladie. Étant donné que la déficience se dévoile dans les mouvements, le sens de la scène dépend entièrement de la performance de l'acteur. La focalisation se porte sur le corps de l'acteur à moitié nu et musclé. Sa gestuelle est surveillée à la fois par le regard du spectateur et par celui de l'acteur même, étant donné que le patient est incapable de faire le moindre mouvement sans regarder le membre qu'il désire bouger. Ainsi le corps de l'acteur est-il également sous l'inspection des regards, mais cette fois-ci, ce n'est que du vivant, sans intervention d'aucun élément virtuel.

En effet, selon Fischer-Lichte, le corps de l'acteur dans sa matérialité est le produit d'une répétition continue de mimes et de gestes³⁵¹. Ainsi, dans cette scène, l'acteur, en faisant des mouvements répétitifs sans même un sens précis, permet d'affirmer son corps et sa présence. L'absence d'écran et de caméra contribue à cet effet, c'est-à-dire à la focalisation sur la performance de l'acteur uniquement.

Nous venons d'étudier les écrans dans leur rapport avec l'acteur afin de révéler les effets produits par cette confrontation problématique entre l'humain et le numérique. Cette confrontation n'est certes pas passive dans la mesure où elle ne se réduit pas à une simple présence simultanée, mais elle affirme une complémentarité nécessaire à la production du sens.

350. Sauf pour le titre, « Ian » qui est écrit grâce à des postures du corps de l'acteur qui se transforme en lettres par un jeu graphique.

351. Erika Fischer-Lichte, *op. cit.*, p. 48.

Les analyses nous ont permis de repérer quelques effets produits par cette interaction entre l'acteur en chair et en os, et l'image projetée sur l'écran, laquelle est partagée à la fois par l'acteur et par le spectateur, et dicte à l'acteur une certaine attitude performative.

Nous avons discerné des effets de fragmentation, de substitution, de prolongement, de productions en 4D, des effets de présence et d'absence, des contractions et des duplications, etc., des procédés qui ont mis en question les frontières de l'espace scénique, de l'humain et du virtuel, bref, les frontières du théâtre...

Les analyses ont souligné que la présence des écrans n'a pas remplacé la présence de l'acteur en chair et en os, n'a pas supprimé la présence humaine sur la scène mais, au contraire, a contribué à extérioriser la pensée humaine, à exprimer l'indicible dans les rapports de l'homme au monde. Ces outils ont permis une amplification de la présence de l'acteur et ont ainsi mis en évidence la dimension humaine spécifique au genre théâtral.

Une esthétique de la performance est née de l'interaction et de la complémentarité entre le corps de l'acteur et les écrans afin de représenter l'indicible et de concrétiser l'invisible. Il semble donc que, lorsque la parole n'est plus capable d'exprimer, l'image puisse s'y substituer pour combler les manques. Les écrans ont permis de montrer le corps de l'acteur *in situ* ; ils ont permis de concrétiser les pensées, les souvenirs, l'imagination. Ils ont révélé ce qu'éprouve l'âme humaine confrontée à la déficience neurologique. Ils ont accentué la souffrance face à une mémoire anormale qui fait faillite lorsqu'on en a besoin, ou bien celle qui torture par le trop de souvenirs qu'elle fait monter à la surface du présent.

Nous aimerions conclure sur cette citation de Georges Banu :

Il n'est pas interdit au théâtre, quelle que soit son antiquité, d'être sensible aux mutations, j'allais dire anthropologiques, qu'impliquent les révolutions techniques. [...] L'enjeu pour le théâtre n'est pas [...] de savoir s'il s'« augmente » [...] ou non au moyen de ces techniques ou si ça fera son petit effet d'art ; il s'agit d'abord de savoir si le théâtre est capable de réagir aux *conditions nouvelles du dialogue humain*, et d'en faire quelque chose... Je pense que le théâtre est un bon observatoire et un bon laboratoire : ces technologies ont pour *effet essentiel la séparation du corps et de la parole [...] et jouent sur les modalités de la présence*³⁵².

Bibliographie

- Blair, Rhonda. *The Actor, Image, and Action: Acting and Cognitive Neuroscience*, Routledge, Londres, 2008.
- Brook, Peter et Marie-Hélène Estienne. *Je suis un phénomène*, Actes Sud-Papiers, Arles, 1998.
- Féral, Josette et Edwige Perrot (dir.). *Le réel à l'épreuve des technologies. Les arts de la scène et les arts médiatiques*, PUR, Rennes, 2013.

352. Jean-François Peyret (entretien de Georges Banu), « Un théâtre en état d'alerte », *Alternatives théâtrales*, n° 102-103, 4^{ème} trimestre 2009, pp. 39-41, pp. 40-41.

- Fischer-Lichte, Erika. *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2004. Traduit en arabe par Marwa El Mahdy, Centre National de Traduction, 2012.
- Helbo, André, Catherine Bouko et Elodie Verlinden (dir.). *Performance et savoirs*, De Boeck, Bruxelles, 2011.
- Pavis, Patrice. *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, Armand Colin, Paris, 2014.
- Peyret, Jean-François (entretien de Georges Banu). « Un théâtre en état d'alerte », *Alternatives théâtrales*, n° 102-103, 4^{ème} trimestre 2009, pp. 39-41.
- Prédal, René. *Quand le cinéma s'invite sur scène*, collection 7Art, Éditions du Cerf, Condé-sur-Noideau, 2013.
- Shaughnessy, Nicola (dir.). *Affective Performance and Cognitive Science. Body, Brain and Being*, Bloomsbury, Londres, 2013.

DISSECTION DE LA CAMÉRA : LES POSITIONS BOUGENT ENTRE LE THÉÂTRE ET LA SCIENCE

Nele Wynants, Université libre de Bruxelles et Université d'Anvers

Texte traduit par Céline Ponsard

Les corps face aux écrans

La scène d'ouverture de *Point of View* (2013), une performance du chorégraphe Benjamin Vandewalle, montre un danseur attaché à un appareil manipulé par un autre danseur. Sa poitrine est reliée, à l'aide de ceintures et d'adhésif noir, à une tige montée de « spots » de lumière et de « handycams ». Tout en bougeant, le danseur est illuminé par la source lumineuse reliée à son corps ; il interagit avec sa propre ombre. Tandis qu'il bouge, ses actions sont filmées depuis ce même appareil en mouvement et projetées sur le mur du fond. Il en résulte un dialogue poétique entre le corps réel sur scène, son ombre et les (re)présentations virtuelles de ce corps. Quand d'autres danseurs entrent en scène, toute la constellation change. La relation évidente entre le corps, la caméra et l'image projetée est troublée. En recadrant, tournant, doublant et reflétant leurs corps, la projection simultanée des mouvements des danseurs sous différentes perspectives crée un ensemble d'illusions visuellement troublantes. La perception phénoménologique des corps réels et virtuels se mélange en une expérience kaléidoscopique. Un critique de théâtre en ligne a judicieusement décrit la performance comme « une expérience de perceptions filmées sur le vif et chorégraphiées³⁵³ ».

353. Ludo Dosogne, « *Point of View* – Benjamin Vandewalle », <www.cobra.be>, 14 octobre 2013.



Point of View (2013), performance de Benjamin Vandewalle, photographie : © Phile Deprez.

Ce n'est pas une coïncidence si cette performance a été jouée pour la première fois dans la foulée d'un symposium intitulé *The Optics of Art*³⁵⁴. Cet intitulé renvoie à la question centrale, abordée sous différents angles : comment et de quelle position percevons-nous la réalité, et dans quelle mesure cette position définit-elle notre vision de cette réalité ? Le Film Fest Gent, le festival international du film de Gand, et plus particulièrement une exposition consacrée au physicien belge Joseph Plateau (1801-1883), fournissait un cadre d'échanges entre des artistes et des chercheurs intéressés par la technologie optique, la perception et le mouvement. Joseph Plateau est réputé pour ses recherches expérimentales sur les principes de la vision. Au début de sa carrière, il

354. Le symposium *The Optics of Art*, qui s'est tenu le 11 octobre 2013, a été organisé à mon initiative par le Research Centre for Visual Poetics (Université d'Anvers), Cœur Volant, platform voor het Bewegende Beeld et KASK / HoGent. L'exposition « *Het Plateau Effect* », organisée par Edwin Carels, retraçait l'actualité de Plateau à travers dix installations de David Blair, Juliana Borinski, Anna Franceschini, Adele Horne, Ann Veronica Janssens, Julien Maire, Simon Payne, Ief Spincemaille et Benjamin Verhoeven. Plus d'informations sur le site Visual Poetics : <www.visualpoetics.be>.

s'adonnait à la *physique amusante*, de petites séances de démonstration en public, au cours desquelles il démontrait les principes des illusions optiques grâce à son « appareil de démonstration ». L'héritage du scientifique visionnaire qu'était Plateau fut le point de départ du symposium *The Optics of Art*, qui amena les artistes contemporains de la scène et des médias Benjamin Vandewalle, Julien Maire et Sarah Vanagt à dialoguer avec des chercheurs en théâtre, en histoire des sciences et en neurologie cognitive, pour discuter des résultats artistiques et théoriques d'expériences menées dans le domaine de l'optique et de la technologie. Le but était de resituer la recherche de Plateau en matière d'optique dans un contexte plus large, en explorant la relation entre l'optique et la performance. Dans ce qui suit, j'aborderai la façon dont le rôle de ces artistes évolue radicalement d'un acteur face aux écrans à un *lecturer-performer*, sorte de conférencier-interprète qui explore et questionne le mécanisme de la vision.

Le rôle de la caméra

Point of View de Vandewalle est un bon exemple de la manière dont l'intégration de la vidéo en direct sur scène « ouvre une multiplicité de perspectives », comme le dit Marvin Carlson, toute une variété de façons de voir qui « jamais ne se fondent en une vision unifiée³⁵⁵ ». Avec cette chorégraphie réunissant danseurs, caméras et projections, Vandewalle explore explicitement les questions de la perception, du mouvement et de la simultanéité des points de vue. Le public doit composer avec l'écart entre ce qu'il s'attend à voir et ce qui est effectivement montré : nous voyons comment les mouvements réels sur scène, – marcher, s'agenouiller, rouler au sol –, se transforment en images projetées de ce même corps, qui danse comme s'il volait, flottait, tombait. On se met inévitablement à douter de sa propre perception. Comment un corps peut-il être immobile et bouger en même temps ?

Le recours intensif, sur scène, aux médias analogiques et numériques tels que films, vidéos, microphones et programmes informatiques, pour troubler, fragmenter et réfracter le texte et les corps des « personnages » est devenu une particularité de la performance et du théâtre contemporains. En 1999, Hans-Thies Lehmann identifie la « césure de la société des médias » comme l'un des contextes les plus essentiels de ce que l'on appelle depuis lors le « tournant postdramatique » dans le théâtre³⁵⁶. Dans son célèbre ouvrage, Lehmann dresse une distinction sommaire entre différents modes d'utilisation des médias. Dans un scénario, les médias sont *occasionnellement* utilisés, sans que cette utilisation définisse fondamentalement la conception théâtrale. Dans ces cas-là, les médias jouent un rôle purement fonctionnel. Ou, dans un deuxième mode, leur esthétique ou leur

355. Marvin Carlson, « Has Video Killed the Theatre Star? Some German Responses », *Contemporary Theatre Review*, 18:1, 2008, p. 24.

356. Hans-Thies Lehmann, *Postdramatic Theater*, Routledge, London, 2006, p. 22.

forme servent de source d'*inspiration* pour le théâtre, sans que la technologie des médias ne tienne un rôle majeur dans la production elle-même. La précédente performance de Vandewalle *One / Zero* (2011) en est un bon exemple. Avec l'artiste plasticien Erik De Vries, il y expérimente les codes esthétiques du cinéma. Le principe de base est celui du « stop-motion » (animation en volume) : différentes images sont projetées l'une après l'autre, image après image, chaque fois interrompue par un moment d'obscurité complète. Le mouvement filmique est indéfiniment décalé. « C'est comme une danse, mais sans voir le mouvement », indique Vandewalle. « Chacun d'entre nous doit élaborer le mouvement à partir des images fixes individuelles. » Enfin, Lehmann cite l'exemple de l'esthétique intermédiaire et « high-tech » du Wooster Group pour illustrer un troisième mode dans lequel les médias sont *constitutifs* de certaines formes de théâtre³⁵⁷. *Point of View* de Vandewalle relève aussi de cette catégorie.

Toutefois, je voudrais aborder ici un autre mode que ne mentionne pas Lehmann : le mode dans lequel les médias, et en particulier la caméra, deviennent *un objet central d'investigation*. C'est le cas dans le travail de Benjamin Vandewalle, Julien Maire et Sarah Vanagt, qui partagent un remarquable intérêt pour la tension entre les « anciens » (ou obsolètes) et les nouveaux médias optiques, et pour la façon dont la technologie visuelle articule l'investigation dans le domaine de l'optique, de la cognition et de la visualité. Dans la pratique de ces artistes, la caméra n'est pas un moyen d'expression du jeu de l'acteur, elle devient l'objectif même. Leurs théâtres sont des laboratoires servant à explorer ce que Jonathan Crary qualifie de « régimes de la vision » pour investiguer « comment fonctionne la vision³⁵⁸ » dans l'environnement médiatisé d'aujourd'hui. En ce sens, ces performances poursuivent une tradition scientifique d'investigation optique qui tendait communément à faire un spectacle de ses propres expériences : le *théâtre scientifique* ou la *physique amusante*. Dans les Paris ou Londres du XIX^{ème} siècle, le théâtre était un lieu populaire pour une démonstration spectaculaire de la science optique.

Dissection de la technologie dans le théâtre anatomique

L'artiste médias Julien Maire s'inspire d'exemples historiques de la science dans un contexte théâtral. Il se glisse souvent dans la peau d'un chirurgien ou d'un anatomiste, disséquant et amputant littéralement les caméras et autres équipements optiques comme les lanternes magiques, les projecteurs de diapositives et les webcams. Son cadre dramaturgique rappelle le cours d'anatomie, l'un des premiers lieux où s'est construite la

357. *Ibid.*, pp. 167-168.

358. Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge, 1990, p. 3.

notion moderne de spectateur³⁵⁹. Les manipulations du projecteur pour *Demi-Pas* (2002) et de la caméra dans *Exploding Camera* (2007) ou *Open Core* (2009) ne fonctionnent pas simplement comme une déconstruction poétique de la technologie de création d'images. Ces installations performatives fonctionnent, pour citer Edwin Carels, comme « un laboratoire de recherche sur nos réactions cognitives à une image³⁶⁰ ». Ces investigations conduisent à des prototypes originaux. Tels des hybrides entre l'archéologie des médias et les nouvelles constellations technologiques (numériques), il produit de nouvelles expériences visuelles.



« La Leçon d'anatomie du Docteur Tulp » (1632), peinture de Rembrandt van Rijn (1606-1669), huile sur canevas (169,5 x 216,5 cm), Koninklijk Kabinet van Schilderijen Mauritshuis, La Haye.

359. Maaïke Bleeker, *Anatomy Live. Performance and the Operating Theater*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2008.

360. Edwin Carels, « The Productivity of the Prototype: On Julien Maire's Cinema of Contraptions » in *Bastard or Playmate? Adapting Theater, Mutating Media and Contemporary Performing Arts*, éd. Robrecht Vanderbeeken, et al., Amsterdam University Press, Amsterdam, 2012, pp. 178-192, p. 189.



Open Core (2009) par
Julien Maire, photographie : © Marc Wathieu.

Sarah Vanagt et Katrien Vanagt partagent cette fascination pour la dissection anatomique et l'origine de l'image, en particulier dans leur relecture contemporaine des théories historiques sur la vision et les mécanismes de l'œil. Sur la base des écrits en latin du médecin Plempius (1632), elles se sont livrées à des expériences avec une *camera obscura* et, comme lentille, l'œil d'une vache fraîchement abattue. Plus particulièrement dans son *Ophthalmographia* de 1632, Plempius souligne que tout un chacun peut mener chez soi cette expérience « qui requiert peu d'efforts et de frais ». Plempius décrit en outre comment l'œil de vache « dans la chambre obscure » permet à l'expérimentateur de voir « derrière l'œil [...] une peinture qui représente parfaitement tous les objets du monde extérieur³⁶¹ ». Dans le court-métrage *In Waking Hours* (2015), l'historienne Katrien Vanagt se glisse dans la peau d'une disciple de Plempius au XXI^{ème} siècle³⁶². La réalisatrice Sarah Vanagt capture comment cette « Plempia » des temps modernes suit méticuleusement les instructions de son maître. À l'occasion d'un symposium à Bruxelles, Katrien Vanagt a rejoué les expériences décrites par Plempius dans un décor de

361. Cité dans l'annonce du documentaire *In Waking Hours* (2015, réalisé par Sarah Vanagt et Katrien Vanagt) sur le site Internet de la réalisatrice Sarah Vanagt : www.balthasar.be. Pour plus d'informations sur Plempius, voir : Katrien Vanagt, « Early Modern Medical Thinking on Vision and the Camera Obscura. V.F. Plempius' *Ophthalmographia* », in *Blood, Sweat and Tears. The Changing Concepts of Physiology from Antiquity into Early Modern Europe*, éd. Manfred Horstmanshoff, Helen King et Claus Zittel, BRILL, Leiden, 2012.

362. L'installation de *In Waking Hours* au Festival du film de Rotterdam en 2015 reconstruit, dans un cadre domestique, trois moments clés de l'histoire culturelle du regard humain.

théâtre anatomique et, après la dissection de l'œil de l'animal, le public a pu assister à la naissance de l'image sur l'œil³⁶³.



In *Waking Hours* (2015), court-métrage de Sarah Vanagt et Katrien Vanagt, photogramme de l'enregistrement vidéo : © Balthasar.

Dans la même veine, nous pouvons voir dans *Point of View* de Vandewalle une expérience optique. En jouant avec le mécanisme classique de la vision (*dispositive*) et en le manipulant, il met en avant l'artificialité de notre perception « qui est toujours construite ou médiée³⁶⁴ ». Sa dernière création *PERi-SPHERE* (2015) illustre mon argument. *PERi-SPHERE* est une petite installation performative qui utilise un périscope. Un périscope est évidemment un instrument servant à observer depuis une position dissimulée. Il était principalement utilisé à des fins militaires, pour regarder sans risque depuis des bunkers, des tranchées, des tanks ou des sous-marins³⁶⁵. Vandewalle a mis au point une version analogique de cette même idée, la décrivant comme un objet performatif via lequel le spectateur est immédiatement impliqué dans le processus d'observation. Le spectateur est placé à l'intérieur de l'appareil, ce qui lui procure une position d'observation à l'intérieur même de la technologie. Dans ce cas, l'appareil ne fonctionne pas simplement comme une extension de l'œil, comme une traduction analogique du point de vue du spectateur. À la place, le périscope livre une image de l'environnement immédiat, mais d'un point de vue différent. Ce que l'on voit est donc déconnecté de la position physique exacte du spectateur.

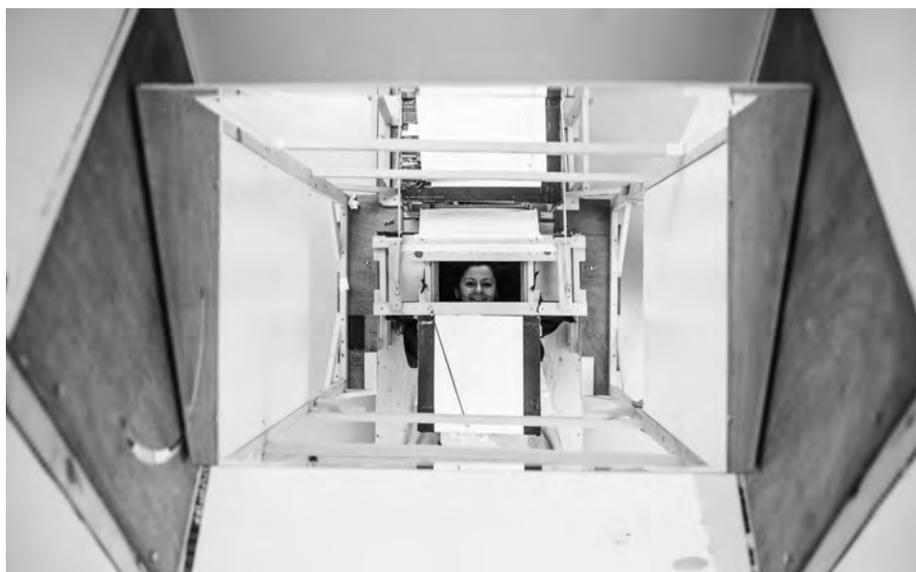
363. Tant le film que la performance ont été présentés à l'occasion de Deep Time of the Theatre, un symposium de deux jours que j'ai organisé sur le théâtre contemporain et l'archéologie des médias, les 3 et 4 décembre 2015, une collaboration entre l'Université libre de Bruxelles (Filière Arts du spectacle vivant) et le Research Center for Visual Poetics de l'Université d'Anvers. Plus d'informations sur le site Internet Visual Poetics : <www.visualpoetics.be>.

364. Citation de Benjamin Vandewalle lors du symposium « The Optics of Art » susmentionné, 11 octobre 2013 à Gand.

365. Récemment, Apple Inc. a conçu une application portant le même nom. Promettant d'« explorer le monde à travers les yeux de quelqu'un d'autre », l'application permet la circulation de vidéos *live*.



PERi-SPHERE (2015) par Benjamin Vandewalle, photographie : © Bram Goots.



PERi-SPHERE (2015) par Benjamin Vandewalle, photographie : © Bram Goots.

Théâtre scientifique

L'optique a toujours été un centre d'intérêt pour les artistes comme pour les scientifiques. Les artistes de la Renaissance avaient adopté la géométrie de la perspective linéaire, et l'optique grecque en général. Mais ils s'intéressaient tout autant aux qualités de la lumière réfléchi et réfractée sur différentes matières. Les historiens de la science ont étudié comment des artistes picturaux ont transformé la connaissance scientifique de la physique de la lumière, et comment des traités sur la perspective ont produit des théories générales sur la perception³⁶⁶. Le XIX^{ème} siècle a été marqué par un intérêt scientifique croissant pour la relation entre l'optique, la vision et la perception. Les illusions d'optique étaient considérées comme un moyen intéressant d'étudier le traitement de l'information par le cerveau. Le travail scientifique entrepris dans ce domaine aboutit notamment à la création d'un certain nombre de jouets optiques spécialement conçus pour tromper l'esprit.

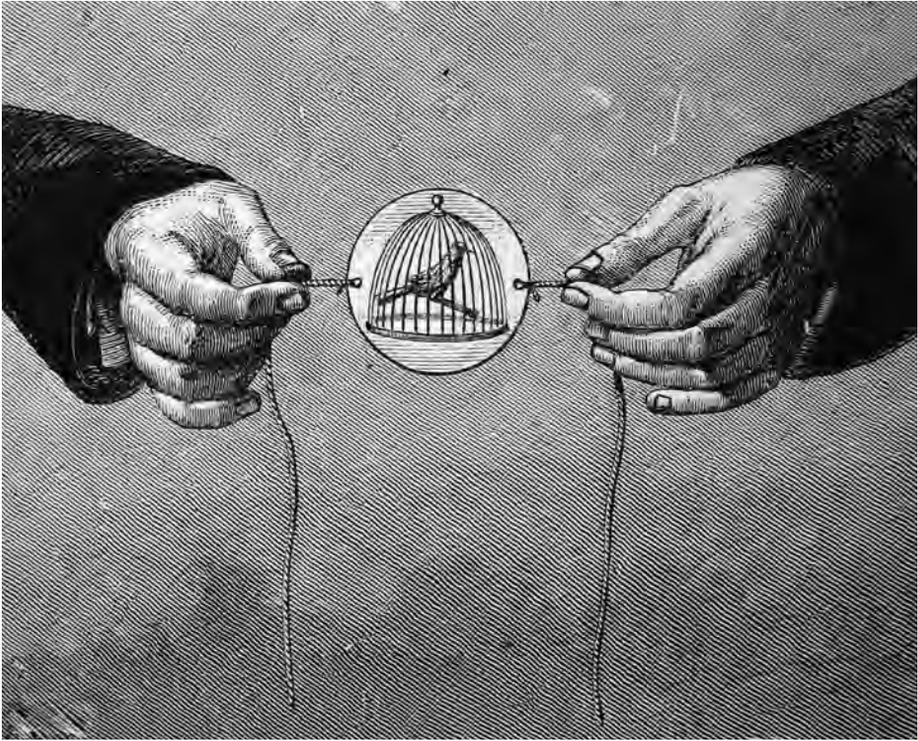
En 1827, le médecin John Ayrton Paris rédige un ouvrage scientifique destiné aux enfants, dans lequel il rapporte la première description du principe d'un jouet scientifique appelé le *thaumatrope*. Un disque de carton, sur chaque face duquel est dessinée une image, est attaché à deux bouts de ficelle. En faisant tourner rapidement les ficelles entre les doigts, les deux faces du disque paraissent se fondre en une seule image. Ce phénomène était connu sous le nom de « persistance rétinienne ». On pensait qu'une impression visuelle persistait sur la rétine (bien que cela soit en fait dans le cerveau) pendant un court instant. En 1832, simultanément et indépendamment, les scientifiques Joseph Plateau en Belgique et Simon Stampfer en Autriche creusent plus en détail cette illusion visuelle ludique basée sur la roue de Faraday, créant « le premier véritable jouet donnant l'illusion du mouvement ». Leurs inventions seront commercialisées sous le nom de phantasmoscope (et plus tard fantascopie) à Londres, et de Stroboskop à Vienne.

Le thaumatrope, le phantasmoscope et le Stroboskop sont de beaux exemples de ce que l'on appelle depuis lors les « jouets philosophiques ». Le terme renvoie à une variété de jouets optiques, de jouets cinétiques et de jouets licencieux, apparus au début du XIX^{ème} siècle. Si ces instruments ont permis l'étude expérimentale de phénomènes naturels, en particulier relatifs à la vision, ils étaient également une source d'amusement. Ils s'avéraient exercer une attraction autant populaire que scientifique³⁶⁷, bousculant les frontières de la science, de l'art et de la culture populaire, à cheval entre la théorie et la pratique, le savoir et l'amusement³⁶⁸. En particulier dans le contexte de la science visuelle, les jouets

366. Sven Dupré, « The Historiography of Perspective and Reflexy-Const in Netherlandish Art », *Netherlands Yearbook for History of Art / Nederlands Kunsthistorisch Jaarboek*, vol. 61, 2011, pp. 35-60.

367. Le psychologue Nicholas Wade souligne le fait qu'au contraire des « instruments philosophiques » (instruments de la philosophie naturelle des XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècles utilisés à des fins de démonstrations et d'analyses expérimentales), les jouets philosophiques se veulent aussi amusants et accessibles au grand public (Nicholas J. Wade, « Philosophical Instruments and Toys: Optical Devices Extending the Art of Seeing », *Journal of the History of the Neurosciences: Basic and Clinical Perspectives*, vol. 13, n° 1, 2004, pp. 102-124).

368. Tomáš Dvořák, « Philosophical Toys Today », *Teorie vědy / Theory of Science*, vol. 35, n° 2, 2013, pp. 173-196.



Le thaumatrope en rotation. Tiré de « Popular Scientific Recreations » de Gaston Tissandier (ca. 1890).

philosophiques reflétaient l'émergence de la science en tant que discipline expérimentale. L'impact scientifique des jouets était spectaculaire, faisant écho à leur attrait populaire.

Les médias optiques et leurs effets visuels magiques ont facilement trouvé leur place dans le théâtre. Le *Théâtre optique* d'Emile Reynaud est un bel exemple de cet échange entre développements scientifiques et visées artistiques et populaires au XIX^{ème} siècle. Après avoir lu un article intitulé « La vision et ses illusions d'optique » (1870) dans la revue *La Nature*, Reynaud décida de peaufiner le disque stroboscopique de Plateau. L'ancien assistant de l'Abbé Moigno (un important vulgarisateur de la science) mit au point le *praxinoscope-théâtre*. Ce « théâtre lilliputien » était basé sur le praxinoscope, une machine cylindrique qui se sert de miroirs pour donner l'illusion du mouvement, comme l'indique son brevet en 1877³⁶⁹. Quelques années plus tard, il perfectionna le praxinoscope à projection, ce qui

369. Ce n'est que dans un ajout à ce brevet en 1879 qu'il intégra la variante théâtrale du jouet optique. Elle reposait sur le principe de la compensation optique de miroirs prismatiques (Laurent Mannoni, David Robinson et Donata Pesenti Campagnoni, *Light And Movement. Incunabula Of The Motion Picture, 1420-1896*, n.p., Torino, Museo nazionale del cinema, 1995, pp. 232-233).

devint le *Théâtre optique*. Avec ce théâtre catoptrique, Reynaud présenta un spectacle de « Pantomimes lumineuses » au Musée Grévin à Paris. La célèbre gravure de l'événement fut publiée dans le journal scientifique *La Nature*, illustrant l'illusion optique en jeu³⁷⁰.



Première performance publique du « Théâtre Optique » de Reynaud à Paris, 1892, publiée dans *La Nature*, volume 23 (juillet 1892).

Archéologie des médias

Par le passé, la science expérimentale et l'esthétique ont partagé de nombreuses préoccupations fondamentales, l'une d'entre elles était de rendre l'invisible visible (ou plutôt, rendre l'imperceptible perceptible) par une forme de médiation. En examinant le rôle de la technologie optique dans l'art contemporain de la performance et des médias, mon point de vue sera de les considérer comme des théâtres de la science, des plateformes expérimentales, pour mesurer et qualifier l'impact de ces technologies sur la perception cognitive. Leurs instruments optiques sont des objets dans lesquels les approches scientifiques et esthétiques se croisent et se chevauchent. C'est pourquoi je propose de comparer le rôle de la caméra dans ces performances contemporaines au potentiel attribué aux jouets philosophiques modernes. La technologie intégrée des performances, tels les moteurs de l'imaginaire, collecte, conserve et révèle des conceptions fondamentales de la vision et de la cognition³⁷¹. Le rôle de l'artiste évolue donc d'un acteur incarnant un personnage, mis en valeur par l'utilisation de la vidéo, à un conférencier-interprète (*lecturer-performer*) ; il ou elle devient

370. Le titre complet de cette revue hebdomadaire fondée et éditée par Gaston Tissandier en 1873 était *La Nature : Revue des sciences et de leurs applications aux arts et à l'industrie*. La gravure a été publiée dans le numéro du 23 juillet 1892.

371. Barbara Maria Stafford et Frances Terpak, *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen*, J. Paul Getty Museum, Getty Research Institute, Los Angeles, 2001.

un archéologue des médias qui fouille dans les médias anciens ou disparus, pour devenir un chirurgien qui dissèque et analyse les mécanismes de la vision.

En considérant les artistes de la performance et des médias contemporains comme des archéologues des médias, et leurs technologies comme des « jouets philosophiques », mon approche s'aligne sur les modèles parallèles d'excavation historiographique. Au regard de l'ouvrage précurseur de Pearson et Shanks sur l'archéologie en tant qu'approche des études des arts de la scène³⁷², nous voyons que l'archéologie est moins comprise comme la découverte du passé que comme l'établissement d'une relation active avec ce qu'il reste du passé. Plutôt que de traiter les vestiges archéologiques comme des témoignages représentatifs d'un passé aujourd'hui fragmenté et à conserver, les auteurs mettent l'accent sur le retour du passé dans le présent, mais sous une autre forme. Dans la même veine, l'archéologie des médias est comprise comme un moyen d'arracher l'histoire des médias à la logique capitaliste et téléologique dominante du progrès technologique. Ce sous-domaine émergeant de la recherche sur les médias est considéré comme relevant d'une approche de la recherche universitaire ainsi que de la pratique artistique. Il n'offre pas une méthodologie précise, mais il est nécessairement une « discipline de *travelling* » pour reprendre la formulation de Mieke Bal, citée dans l'introduction de Huhtamo et Parikka à *Media Archaeology*³⁷³. Les archéologues des médias utilisent des sources multiples et des méthodes diverses, mais partageant le rejet du discours téléologique dominant sur les médias et l'histoire technologique.

Les technologies anciennes ou dépassées exercent un indéniable attrait ludique, quasi enfantin, allant même parfois jusqu'à résulter en techno-fétichisme. En jouant avec des instruments optiques, les artistes contemporains redonnent non seulement de la vitalité à leur attrait fascinant et magique, mais illuminent également le présent à travers le passé, et ouvrent des réflexions sur l'optique, les médias et la cognition aujourd'hui. Dans son essai *The Dream Life of Technology*, l'artiste médias Zoe Beloff décrit comment, à travers l'ordinateur, elle peut établir des connexions, pas seulement en théorie mais aussi en pratique, « entre la naissance de technologies du passé et la révolution des médias du présent ». Elle décrit également le sujet de son ouvrage comme quelque chose qui « opère dans un esprit ludique d'investigation philosophique³⁷⁴ ». Dans sa contribution sur les « Jouets scientifiques » (1987), l'historien des sciences Gerard L'Estrange Turner évoque l'*homo ludens* comme « un aspect fondamental mais souvent négligé si l'on observe la façon dont les êtres humains acquièrent le savoir ». La façon dont la science d'hier devient si souvent la récréation d'aujourd'hui ne la rend pas moins scientifique. En effet, la plupart des connaissances scientifiques (et autres) sont assimilées, consciemment ou inconsciemment, par le jeu³⁷⁵.

372. Mike Pearson et Michael Shanks, *Theater / Archaeology*, Routledge, London, 2001.

373. Erki Huhtamo et Jussi Parikka (éd.), *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, University of California Press, Berkeley, 2011.

374. Zoe Beloff, « The Dream Life of Technology », <www.zobeloff.com>, janvier 1997.

375. Gerard L'Estrange Turner, « Presidential Address: 'Scientific Toys' », *British Journal for the History of Science*, vol. 20, 1987, pp. 377-398, p. 384.

Les jouets philosophiques nous offrent un aperçu du fonctionnement de notre système cognitif, en créant des espaces expérimentaux dynamiques au sein desquels le savoir et la perception se constituent après avoir été traités. Les spectateurs de jouets philosophiques sont divertis. Dans le même temps, ils participent activement au processus et s'initient à une instruction expérimentale quasi scientifique. Toujours pour citer Beloff, le jouet philosophique est un objet « avec lequel penser ». Dans le tour de magie traditionnel, l'illusion reste mystérieuse, car le magicien ne divulgue pas le truc. Mais le jouet philosophique a le potentiel de divertir tout en explorant, exposant et problématisant les questions sur la technologie et la perception.

Dans les théâtres scientifiques de Vandewalle, Maire et Vanagt et Vanagt, le point de mire devient le sujet spectateur, en ce sens qu'il se confronte lui-même à la technologie des médias d'aujourd'hui. La situation théâtrale transforme la nature même de la vision en objet de perception consciente. Tout comme les expérimentateurs de médias visuels, ces artistes explorent de manière ludique le potentiel et les limites de la perception. Ce ne sont pas des acteurs face aux écrans, mais des conférenciers-interprètes (*lecturer-performers*) qui explorent, tout en jouant, le mécanisme de la vision. De plus, le travail de cette génération d'« archéologues des médias » interroge les caractéristiques ontologiques de l'image, ainsi que l'histoire de la technologie créatrice d'images. Ils explorent de manière expérimentale des approches visuelles alternatives à notre environnement contemporain saturé de technologies.

Bibliographie

- Beloff, Zoe. "The Dream Life of Technology", <www.zoebeloff.com>, janvier 1997.
- Bleeker, Maaike. *Anatomy Live. Performance and the Operating Theater*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2008.
- Carels, Edwin. "The Productivity of the Prototype: On Julien Maire's Cinema of Contraptions" in *Bastard or Playmate? Adapting Theater, Mutating Media and Contemporary Performing Arts*, éd. Robrecht Vanderbeeken et al., Amsterdam University Press, Amsterdam, 2012, pp. 178-192.
- Carlson, Marvin. "Has Video Killed the Theater Star? Some German Responses," *Contemporary Theater Review*, vol. 18, no. 1, 2008, pp. 20-29.
- Crary, Jonathan. *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge, 1990.
- Dosogne, Ludo. « *Point of View – Benjamin Vandewalle* », <www.cobra.be>, 14 octobre 2013.
- Dupré, Sven. « The Historiography of Perspective and Reflexy-Const in Netherlandish Art », *Netherlands Yearbook for History of Art / Nederlands Kunsthistorisch Jaarboek*, vol. 61, 2011, pp. 35-60.
- Dvořák, Tomáš. « Philosophical Toys Today », *Teorie vědy / Theory of Science*, vol. 35, no. 2, 2013, pp. 173-196.

- Huhtamo, Erki et Jussi Parikka (éd.). *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, University of California Press, Berkeley, 2011.
- Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theater*, Routledge, Londres, 2006.
- Mannoni, Laurent, David Robinson et Donata Pesenti Campagnoni. *Light And Movement. Incunabula Of The Motion Picture, 1420-1896*, n.p., Torino, Museo nazionale del cinema, 1995.
- Pearson, Mike et Michael Shanks. *Theater / Archaeology*, Routledge, Londres, 2001.
- Stafford, Barbara Maria et Frances Terpak. *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen*, J. Paul Getty Museum, Getty Research Institute, Los Angeles, 2001.
- Turner, Gerard L'Estrange. « Presidential Address: 'Scientific Toys' » *British Journal for the History of Science*, vol. 20, 1987, pp. 377-398.
- Vanagt, Katrien. « Early Modern Medical Thinking on Vision and the Camera Obscura. V.F. Plempius' Ophthalmographia » in *Blood, Sweat and Tears. The Changing Concepts of Physiology from Antiquity into Early Modern Europe*, éd. Manfred Horstmanshoff, Helen King et Claus Zittel, BRILL, Leiden, 2012.
- Wade, Nicholas J. « Philosophical Instruments and Toys: Optical Devices Extending the Art of Seeing » *Journal of the History of the Neurosciences: Basic and Clinical Perspectives*, vol. 13, n° 1, 2004, pp. 102-124.
- <www.visualpoetics.be>.

LE CORPS FACE À LA CAMÉRA : L'ÉMERGENCE D'UNE MESURE CORPORELLE ?

Mélissa Bertrand, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3

Confronter l'acteur à sa propre image projetée en simultané revient à créer un jeu de ressemblances et de différences qui force le spectateur à être actif. À l'instar de certains prestidigitateurs qui emploient des jumeaux pour manipuler l'attention du public, il s'agit de multiplier les pôles d'action et les images du corps du comédien. Cela ne va pas sans une modification du jeu de l'acteur puisque celui-ci se retrouve à jouer non seulement avec les autres acteurs, mais aussi avec sa propre projection et avec les outils technologiques qui permettent cet éclatement de l'image de son corps dans l'espace. De telles projections au théâtre permettent donc l'émergence de nouveaux rapports, tant du côté du spectateur que du comédien. Pour le premier, les caméras favorisent une sensation de rapprochement : le zoom, et notamment le gros plan, font jaillir un sentiment d'altérité plus puissant. Le spectateur n'observe plus l'acteur de loin : la caméra lui donne à voir des détails de sa physionomie et de son expression. On cherche alors à exacerber la puissance expressive de chaque micromouvement imperceptible de loin. Le spectateur est pris à partie presque physiquement, et on cherche avant tout à placer ses sensations au centre de l'œuvre. Quant à l'acteur, il se retrouve souvent confronté à son image en direct, ou plutôt à une image de lui retransmise dans une fausse immédiateté. Ce trouble que crée le direct peut être accentué par d'autres effets temporels, notamment par des décalages qui viennent compliquer la lecture de la scène. Ils forcent le comédien à jouer avec des traces de lui, des empreintes numériques, des reflets fantomatiques. Son corps sert alors de mesure temporelle et les images de celui-ci permettent de mesurer l'écart entre deux temporalités ou de marquer un rythme. Enfin, ce nouveau rapport corps-image du corps permet d'inventer de nouvelles scénographies, de redimensionner l'espace aux mesures du corps, ou l'image du corps aux proportions de l'espace.

Le gros plan : confrontation du spectateur à une altérité absolue et recherche d'une intensité expressive

Avec les nouvelles technologies, le corps du comédien est sans cesse découpé, revisité, recollé. Une véritable esthétique de l'éclatement et du collage apparaît, non plus seulement dans le texte ni dans la variété des matériaux théâtraux utilisés, mais bien dans le traitement du corps lui-même. Les images du corps s'additionnent, se superposent, se confrontent, tandis que le gros plan devient l'un des moyens privilégiés pour donner une nouvelle image du corps.

Cette technique du gros plan, empruntée au cinéma, donne un sentiment de proximité avec les acteurs ; le corps est rendu plus visible, plus accessible. Une dimension performative naît de ce rapport aux détails. Nous avons la sensation de sortir de la simple représentation et d'être confrontés au réel : c'est parce qu'un élément du réel est découpé et mis en lumière que le spectateur se sent proche de la réalité, comme si celle-ci venait à lui alors qu'il ne s'agit que d'une image. Paradoxalement, le corps du comédien, présent physiquement sur scène, peut paraître moins proche de la réalité que cette image, du fait de la distance qui nous empêche d'en lire les expressions avec finesse. Le gros plan dissèque le corps pour nous en donner un accès plus précis. Par ailleurs, le gros plan sur le visage est particulièrement expressif : en isolant le visage de l'acteur, on crée une face à face avec le spectateur assez saisissant. Dans *Les Enfants de Jéhovah*³⁷⁶, Fabrice Murgia retrace l'histoire d'une famille issue de l'immigration italienne qui se laisse endoctriner par les Témoins. Le spectacle s'ouvre sur la projection du témoignage documentaire d'un petit garçon filmé en gros plan. L'écran de projection occupe tout le cadre de scène et s'impose aux spectateurs. Ils ne peuvent échapper à la confrontation avec cet enfant qui les regarde droit dans les yeux. Les moindres détails de l'expression du petit garçon sont exposés. Un dialogue s'instaure entre lui et le reporteur qui l'interviewe, l'interrogeant sur son mode de vie, sur ce qu'il pense. Les spectateurs sont dans la position du reporteur qui reste derrière la caméra. Le gros plan interpelle, prend à partie. Il rend le visage de l'enfant performatif. En effet, en agrandissant le visage, le zoom crée une proximité et rend réels cet autre, – ce jeune homme –, et ses propos.

Ceci nous renvoie à la philosophie d'E. Levinas qui accorde une grande importance au visage comme interface entre soi et autrui, véritable confrontation morale sans cesse relancée. Dans son ouvrage *Totalité et infini – Essai sur l'extériorité*³⁷⁷, E. Levinas présente Autrui comme l'altérité absolue, une forme d'infini. Tandis que l'homme a pour réflexe de s'appropriier son environnement par ses actions, lorsqu'il se confronte à Autrui, il se heurte à quelque chose qu'il ne peut s'approprier. Autrui reste par définition étranger, mais son visage crée une épiphanie. Cette épiphanie est performative, agissante, elle incarne l'acte de créer de l'altérité. Si la présence d'Autrui paraît instinctivement incompréhensible, le discours permet à l'homme d'entrer en relation avec lui. Mais par la parole, Autrui confirme

376 *Les Enfants de Jéhovah*, texte et mise en scène de Fabrice Murgia, Compagnie Artara, créé au Théâtre Vidy-Lausanne le 24 avril 2012. Visible sur le site de la compagnie : <<http://artara.be/?p=310>>.

377. Emmanuel Levinas, *Totalité et infini – essai sur l'extériorité*, Librairie générale française, Paris, 1990.

sa différence ; il peut contredire notre discours et se définir lui-même, ce qui nous empêche de le catégoriser comme nous catégorisons les objets qui nous entourent pour nous les approprier. C'est pourquoi il existe une forme d' « inviolabilité éthique d'Autrui »³⁷⁸. Cette épiphanie, qui crée de l'absolu et fait exister l'altérité, est un acte presque violent. Selon le philosophe, cette relation avec le visage d'Autrui fait naître en nous un sentiment de responsabilité et, de manière concomitante, la tentation du meurtre. Alors que l'homme se conforte dans un système de représentation (visualiser, s'approprier, nommer les choses), Autrui remet en question son pouvoir d'action : il ne peut être simplement catalogué par notre parole ou nos actions et demeure imprévisible. Par le simple fait de se confronter au visage, et donc au corps d'Autrui, nous nous sentons attaqués et nos faiblesses sont pointées. C'est pourquoi la tentation du meurtre naît de la rencontre physique avec le visage d'Autrui : « Le meurtre exerce un pouvoir sur ce qui échappe au pouvoir. Encore pouvoir, car le visage s'exprime dans le sensible ; mais déjà impuissance, parce que le visage déchire le sensible³⁷⁹ ». Le gros plan sur un visage, projeté sur une zone de projection assez large, comme dans *Les Enfants de Jéhovah*, permet, semble-t-il, cette confrontation violente et performative avec cet être étranger. Le corps est exploré sous un nouvel angle ; il n'est plus question du corps du comédien, porteur d'une fiction, présent physiquement bien qu'éloigné des spectateurs. Il s'agit d'une confrontation sensible entre le corps du spectateur et celui qui apparaît à l'écran. Toute distance est abolie pour favoriser ce face-à-face, cet échange indirect de regards. La projection d'un visage nous donne à voir cette irréductibilité d'Autrui à quelque chose que nous pourrions maîtriser. C'est peut-être pourquoi le témoignage du petit garçon crée un malaise chez certains spectateurs. Cette projection perce le tissu de la fiction pour nous mettre face à un corps, à un être qui nous semble réel, qui témoigne, et sur lequel nous n'avons aucun pouvoir d'action. Alors que l'enfant clame sa liberté, c'est ce caractère imprévisible d'Autrui, mis au jour par Levinas, qui transparait. Le visage de l'enfant et son discours deviennent performatifs parce que nous sommes confrontés à cette apparition de l'altérité. En disant sa liberté le jeune garçon la fait exister et fait exister la possibilité d'une telle liberté. Le visage filmé interroge directement notre sensibilité et notre instinct en tant que spectateurs. De plus, le fait que l'image du visage soit projetée sur un écran géant donne davantage de présence à ce corps étranger. Le visage surplombe les spectateurs et le changement de dimension accentue cette impression d'invulnérabilité, de mise en danger presque physique de notre intégrité. Bien qu'il s'agisse d'un témoignage diffusé et que l'enfant ne soit pas sur scène, le fait que cette vidéo en gros plan soit projetée en ouverture place le spectacle sous cette figure de l'altérité qui nous est imposée. L'entrée des acteurs par la suite se produit en regard de cette projection et change notre rapport à leurs corps. Même si leur présence paraît moins imposante que celle conférée à l'enfant par le gros plan, le spectateur les aborde en ayant comme pris conscience

378. *Ibid.*, p. 213.

379. *Ibid.*, p. 216.

de cette altérité : il ne s'agit pas seulement de simples personnages porteurs de fiction, ce sont aussi des corps étrangers qui nous sont présentés sur scène.

Ce lien entre gros plans, visage et tentation du meurtre se retrouve dans *Kings of War* d'Ivo van Hove³⁸⁰, spectacle dans lequel trois pièces de Shakespeare, *Henri V*, *Henri VI* et *Richard III* sont adaptées. À chaque entrée de nouveaux personnages, ces derniers traversent le couloir blanc qui encercle la scène et défilent un à un face à la caméra avant d'entrer sur le plateau. Leur visage est filmé en gros plan et leur nom s'affiche sur l'écran placé au centre de la scène, en hauteur, afin de les présenter ; ceci crée certes une forme de distanciation, mais constitue également une autoproclamation, par chaque personnage, de son identité. Le rituel se répète et impose cette altérité du visage et du nom. En parallèle de ces scènes de présentation, les meurtres qui sont perpétrés dans le couloir sont souvent filmés en gros plan. Ainsi, lorsque le futur Richard III tue Henri VI, le visage du roi est filmé de très près, on nous donne à voir la strangulation. Gloucester enfonce ensuite une boule de papier dans la bouche du cadavre puis retourne sur scène, dans la pièce principale. Sur l'écran, pendant que les politiciens discutent, le gros plan sur Henri VI décédé reste affiché pendant un certain temps. Il devient presque un tableau dans le décor, créant un contraste saisissant entre le calme de la discussion dans le salon et la violence de sa mort. Son visage est une synecdoque de son corps mais aussi, d'un point de vue plus métaphorique, de toutes les tensions qui sont en jeu et de la violence infligée aux corps dans cette lutte pour le pouvoir. Le même type de gros plan est utilisé pour évoquer le meurtre lorsque l'un des personnages est assassiné par injection de poison. La caméra zoome sur le bras, sur la seringue qu'on y plante, sur le sang qui perle sur la peau. Le gros plan nous rapproche donc de la violence physique en la localisant, en dévoilant sa source. Le réalisme est mis de côté, on lui préfère une image resserrée, plus puissante, nous plaçant davantage au cœur de la sensation. La distance est réduite entre les séparations que l'on effectue habituellement entre les personnages, le corps des acteurs et les spectateurs. En nous donnant une image rapprochée du corps, on cherche à amincir le voile qui recouvre la fiction pour faire émerger une sensation.

Le gros plan déforme l'image du corps pour n'en sélectionner qu'une partie représentative. Lorsqu'il se focalise sur le visage, c'est l'altérité et l'impression de se confronter à un autre être, à une autre présence, à un autre corps, qui se dessinent. Le rapprochement avec la philosophie d'E. Levinas nous permet de lier ce découpage du corps à l'expression d'une violence qui se concrétise via le gros plan. Il devient inutile d'illustrer la mort sur scène lorsque l'on peut se contenter de filmer le visage d'une personne étouffée ou le bras d'une autre empoisonnée. On trace un rapport direct, synecdotique, du corps à la sensation. Le gros plan permet aussi de rendre l'émotion plus visible. La moindre tension musculaire dans

380. Ivo van Hove, *Kings of War*, Toneelgroep, d'après Shakespeare, créé en 2015 à Amsterdam.

le corps ou dans le visage de l'acteur peut être mise en avant et restituer un tressaillement, une réaction, ce qui n'est pas perceptible lorsque le corps de l'acteur est face à nous mais éloigné. C'est ce que suggère Gilles Deleuze, dans *L'image-mouvement*, lorsqu'il déclare : « L'image-affection, c'est le gros plan, et le gros plan, c'est le visage³⁸¹ ». Le gros plan est ce qui nous plonge directement dans l'affect et l'expressivité du visage est ce qui nous offre la plus grande palette d'émotions. En effet, selon Deleuze, l'image-affection, sous-genre de l'image-mouvement, se caractérise par une forme d'intensité. Entre la perception et l'action, elle est ce qui lie un cadre immobile, un contour, à un contenu mobile et extrêmement expressif : le visage est marqué par des « séries intensives ». Le gros plan sur le visage s'érige ainsi en modèle de l'image-affection.

Si un sentiment de froideur et de distance se dégage du spectacle *Rouge décanté*³⁸², de Guy Cassiers, le gros plan permet de le compenser et de faire malgré tout vivre les affects et la sensation. Dans ce spectacle, nous sommes entraînés dans un labyrinthe de souvenirs mêlant l'image des camps de concentration japonais de la Seconde Guerre mondiale, celles de la mère du personnage et d'une certaine Lisa dont le nom résonne encore sur ses lèvres. Cinq caméras sont présentes sur scène pour capturer des images de l'acteur sous différents angles. On distingue deux zones de projection principales : un volet assez large, qui occupe tout le mur de fond de scène, et un volet considérablement plus petit en avant-scène. Certaines images projetées sont déformées par un filtre qui accentue les contrastes, les ombres, et teinte de rouge ou de bleu les lignes principales. Seul en scène, Dirk Roofthoof conserve un jeu assez uniforme, ses intonations sont généralement calmes, en dehors de quelques moments où le personnage s'emporte. La capture de son visage en gros plan pendant quasiment la totalité du spectacle nous rapproche cependant du personnage. Toujours dans *L'image-mouvement*, Deleuze évoque deux pôles d'expression dans le gros plan : le « visage réflexif » et le « visage intensif³⁸³ ». L'un se caractérise par la question « À quoi tu penses ? » et présente une forme de passivité immobile ; l'autre évoque les questions : « Qu'est-ce qui te prend, qu'est-ce que tu as, qu'est-ce que tu sens ou ressens³⁸⁴ ? » et s'accompagne de séries intensives marquant une agitation ou une émotion forte. Ces deux extrêmes se retrouvent dans *Rouge décanté*. On passe de la fatigue de l'homme qui se souvient de son passé, prend une inspiration et se frotte les yeux, à la joie de l'enfant qui joue. Lorsque le personnage se remémore l'un des jeux qu'il avait inventé au camp, un plaisir malin se peint sur le visage de Dirk Roofthoof. Le regard s'illumine et un sourire presque cruel se dessine sur ses lèvres tandis que l'enfant imagine être une mouche volant dans les airs comme un avion de guerre et tirant sur ses ennemis à coups de mitraillette. Quelques secondes après, le visage s'éteint et la fatigue, l'usure, la lassitude reparassent. À

381. Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, Minituit, Paris, 1983, p. 125.

382. *Rouge décanté*, d'après le roman de Jeroen Brouwers, adaptation par Guy Cassiers, Dirk Roofthoof et Corien Baart, mise en scène de Guy Cassiers, créé en 2006 au théâtre Toneelhuis, à Anvers.

383. Gilles Deleuze, *op. cit.*, p. 131.

384. *Ibid.*, p. 127.

d'autres moments, l'image se fige pendant plusieurs secondes avant d'évoluer vers une autre dans un mouvement saccadé très lent. Cette image en très gros plan est projetée sur le volet le plus large, celui en fond de scène. Pendant ce temps, le personnage continue son récit alors que l'image de son visage, filmé en temps réel, est projetée sur le volet en avant-scène. Les deux gros plans se confrontent et se font écho, chacun d'entre eux révélant une émotion différente. Le fait que la première image persiste, s'inscrive dans la lenteur et soit projetée en plus grand donne la sensation qu'elle prédomine et que ce visage-là, cette sensation de tristesse qu'il transmet, surplombe l'image donnée par l'acteur en direct. Il y a tissage de deux affects, mais l'un apparaît comme la toile de fond de l'autre. La froideur et l'amertume apparentes du personnage sont contrebalancées par cette multiplication de gros plans qui renforcent l'expression des affects.

Ainsi, l'émotion est plus vive du fait qu'elle est amplifiée, qu'elle peut se lire dans les moindres détails de l'expression, et qu'elle est inclusive lorsque le personnage tourne son regard vers nous. Le gros plan permet de faire jaillir une proximité entre le corps filmé et le corps du spectateur qui se sent davantage pris à partie. La vision précise d'un geste ou d'une expression crée une forme d'empathie qui exacerbe les sensations éprouvées par le spectateur en miroir de celles représentées par le corps de l'acteur.

Corps et image du corps : faire émerger de nouvelles mesures temporelles

Grâce aux nouvelles technologies, le corps du comédien peut s'abstraire de son ancrage dans le présent qui le distinguait d'autres arts comme le cinéma. Il ne s'agit pas pour autant de supprimer la présence effective et physique au profit de simples effets de présence, mais davantage de créer des espaces-temps propres aux corps mis en scène, avec un rythme qui se charge souvent d'une valeur symbolique et esthétique.

Restituant changements de vitesse et sauts dans le temps, les projections explorent le corps et le modèlent sans respecter la moindre linéarité. On nous donne à voir la vitesse objective, la vitesse ressentie ou encore la vitesse narrative, évoluant étape par étape. Non seulement le corps n'est plus incarné de la même façon, mais il ne subit plus le temps de la même manière. Dans le cas de 887³⁸⁵, spectacle autobiographique joué et mis en scène par Robert Lepage, le corps de ce dernier s'efface pour mieux faire apprécier la façon dont les événements sont perçus selon la temporalité propre au souvenir. La visite de Charles De Gaulle au Québec est un événement à la jonction de la vie du jeune homme et de l'Histoire canadienne. Ce souvenir est reconstitué deux fois, une pour chaque angle de vue. Le comédien se tient derrière une maquette représentant une foule de Québécois regroupée devant la route qu'emprunte la voiture du Général. Des personnages miniatures brandissent des drapeaux et l'hymne retentit. Une petite caméra est placée devant la maquette et suit le mouvement de la voiture tandis que le

385. 887, Texte et mise en scène de Robert Lepage, Compagnie Ex Machina, 2015.

film obtenu est projeté derrière le comédien. Dans un premier temps, cette scène se déroule au ralenti, ce qui permet d'éprouver l'enthousiasme de la foule dans laquelle se trouve Robert Lepage. Le spectateur se glisse dans la perspective du jeune garçon qui vit un moment historique et cherche à le savourer, à l'imprimer dans sa mémoire, à le faire durer. La scène est ensuite rejouée en vitesse réelle. La musique semble alors défiler, et le passage de la voiture transportant le Général dure à peine quelques secondes. Au cours de cette scène, l'acteur ne fait que manipuler la voiture miniature et commente à peine les événements représentés. Bien qu'il soit placé derrière la maquette et plus grand, il fait malgré tout partie intégrante de la foule. Parce que le corps n'est pas sollicité pour jouer la scène et que tout le mouvement est retranscrit par la captation vidéo en direct, nous pouvons avoir accès à deux temporalités différentes. Il s'opère une sorte de transfert du corps de l'acteur vers les objets miniatures et vers la captation. En restant en arrière, le comédien s'incorpore aux figurines et son corps subit avec elles un changement de vitesse qui semble extérieur à lui, alors qu'en réalité il orchestre cette manipulation : Robert Lepage met à distance son propre corps pour mieux faire saisir l'écart entre la vitesse perçue, subjective, et la vitesse réelle, objective, que le traitement vidéo et les miniatures permettent de restituer. Il actionne le processus dont son personnage est la victime passive ; il est à la fois le réalisateur de la captation, le maître du temps, et celui qui éprouve ce changement temporel. Le souvenir est déconstruit à mesure qu'il est présenté sur le plateau. Le corps du comédien sert de mesure temporelle, il est un indicateur passif, se fait volontairement jouet du souvenir et outil de désillusion.

Avec *Kings of War* d'Ivo van Hove, c'est une autre forme de ralenti qui est explorée. Lors du monologue final de Richard III, Hans Kesting est seul sur le plateau vide. Un seul fauteuil est installé sur scène, dos au public et face à l'écran de projection qui est descendu au sol, enfermant le roi entre ces murs. Richard III s'installe dans le fauteuil et fait face à la projection-miroir de son propre portrait en temps réel. Pourtant, le spectateur observe un léger décalage entre les mouvements de l'acteur sur scène et ceux restitués par la captation en grand format. Chaque geste laisse derrière lui sa marque, comme lorsque l'on prend une photographie avec un temps d'obturation assez long. Ses mouvements semblent ralentis ou empêchés du fait qu'ils laissent une trace dans l'espace avant de s'estomper. Ce traitement du corps a une valeur symbolique, comme si le personnage était ralenti dans les actions présentes et par le poids de celles passées. La projection révèle l'envers du miroir dans lequel Richard III s'observe et met en écho deux temporalités entre lesquelles le corps se trouve bloqué. L'acteur adapte son jeu à cette nouvelle vision qu'il a de lui-même. Face à la projection, il est comme le bébé qui commence à se reconnaître dans le miroir ; il teste la correspondance entre ses gestes et ceux ralentis qui apparaissent face à lui. Le traitement du corps par la vidéo permet ce jeu de miroirs, comme s'il y avait deux corps, deux apparences, deux espaces-temps. Le ralenti restitué par la vidéo influe sur les mouvements de l'acteur et leur confère une certaine pesanteur, comme si cette modification temporelle de l'image du corps créait un autre rapport entre le comédien et l'espace de jeu.

Par ailleurs, les couloirs hors-champ qui entourent le plateau dans *Kings of War* sont également des espaces-temps modulables, sortes de vortex qui aspirent le corps des acteurs. Rendus accessibles par la vidéo, ils restituent des évolutions narratives ainsi que les modifications physiques que subissent certains personnages. L'ellipse est ainsi explorée pour montrer le vieillissement ou l'ancrage d'une dynastie dans la durée. Ainsi, la femme d'Henri VI entre dans le couloir par l'entrée à cour, alors qu'elle est encore jeune et vient à peine d'épouser le roi. Lorsque la caméra change d'angle pour suivre les contours du couloir, c'est une actrice plus âgée, portant les mêmes vêtements, qui apparaît pour nous signaler son vieillissement. Au détour du second angle, la même actrice surgit, un nourrisson dans les bras. En moins d'une minute, le même personnage est présenté à trois étapes différentes de sa vie. Le vieillissement et la maternité sont considérés comme des repères qui permettent de rythmer le traitement temporel du corps dans la fiction. Il s'agit davantage d'une technique de l'ordre du trucage ou de la prestidigitacion que d'une modification directe de l'image du corps par la vidéo. Pourtant, c'est ce même médium qui permet de saisir ces ellipses et de les mettre en scène sans trop de lourdeur. De plus, comme le système du couloir est utilisé à différentes occasions, cet emploi se distingue et surprend les spectateurs. La transformation du corps du personnage s'appuie moins sur les matériaux traditionnels que sont les costumes ou le maquillage, que sur l'attente mise en place par le système de hors-champ filmé et sur la marge de manœuvre qu'il propose. Il ne s'agit pas de restituer un vieillissement réaliste mais, plutôt, de l'épurer en en retraçant les principaux contours et en rythmant son évolution. À la linéarité, Ivo van Hove préfère la succession d'éclats et le découpage symbolique du corps en différentes images. De plus, ce traitement du corps permet d'aborder une accélération générale dans le récit : le corps du personnage servant de référent au reste du récit, si l'ellipse s'applique à l'un, elle s'applique nécessairement à l'autre.

Que ce soit dans leur manière de percevoir des faits ou dans celle d'en restituer, les corps explorés par la projection sont des corps marqués par le passage du temps. Le corps sert de témoin passif pour révéler la subjectivité de certains souvenirs. Comme les miniatures immobiles dans 887, il se fige, sert de point de repère, subit le changement temporel, alors que la caméra se déplace, cadre et restitue une sensation de vitesse ou de lenteur. Le corps se prend également au piège de sa propre image ; l'acteur, face à sa projection, perçoit son corps contraint par une autre temporalité qui finit par l'affecter dans son jeu. Enfin, lorsque le corps restitue des ellipses temporelles, c'est tout le reste de la fiction qu'il entraîne avec lui en schématisant des évolutions narratives échelonnées dans le récit. Ce découpage du corps rythme l'action en maintenant un style épuré, comme s'il s'agissait de proposer un croquis, en quelques traits, des principaux tournants temporels.

Le travail sur l'expression du temps implique donc une pensée du rythme. Plus esthétique ou sensible, elle permet de graver des sensations ou des images dans une sorte de duo avec le corps du comédien. Les figures de la répétition, ou plus précisément du décalage et de l'intervalle, permettent quant à elles de créer des zones de flou ou d'intensification des sensations.

Parfois, la projection oppose au comédien une forme de résistance, comme s'il fallait lutter pour se faire une place dans cet espace-temps intermédiaire, pour laisser son image apparaître à la surface. Les décalages entre les mouvements effectués par le comédien et leur restitution par la projection peuvent ainsi donner l'impression d'un effort ou d'une souffrance, d'un éclatement du corps. L'image n'apparaîtrait alors que pour restituer cette violence, comme, dans l'imagerie chrétienne, le visage du Christ se dessine pour la première fois dans le linge que lui tend Véronique pour essuyer sa sueur alors qu'il effectue le chemin de croix. Il faudrait qu'il y ait effort, douleur ou contrainte physique pour que l'image fasse surface, – d'où ces formes de résistance que constituent les décalages. C'est l'une des façons dont nous pouvons interpréter ces laps de temps entre gestes et restitution par la vidéo qui rythment le récit dans *Rouge décanté*. L'acteur semble toujours en prise avec lui-même, avec le temps, avec le souvenir, et le personnage combat contre sa sensibilité en la niant sans cesse, en prétendant être détaché. Ce qui est restitué dans ces hésitations de l'image, c'est cette sorte d'auto-flagellation, ou de parcours de rédemption moderne, de ce personnage qui prétend ne pas être « gentil ». Ce décalage crée un trouble ; l'image n'est pas certaine, précise, limpide. Le corps veut apparaître, percer l'espace de projection, et y parvient avec difficulté. Paradoxalement, cette sensation de flou, d'étrangeté, de confusion rend la sensation plus intense. Le parasitage qu'introduit le décalage donne un grain supplémentaire au personnage. De même que son image est projetée sur des volets qui, par leur structure, empêchent l'uniformité de son portrait, les décalages créent de nouvelles strates, temporelles cette fois, qui rendent plus complexe l'approche du personnage et brouillent la lecture de l'image de son corps, de ses gestes, de ses actions.

La répétition d'une même séquence de projection espacée par un intervalle permet également d'insister sur un certain traitement du corps et d'accentuer ses effets. Dans *Les Enfants de Jéhovah*, la première venue du Témoin dans la demeure est encadrée par deux scènes de submersion. Cernée par des murs blancs qui l'emprisonnent, la jeune femme qui conte l'histoire familiale est prise au piège d'un flot d'images propagandistes. Comme accablée par avance, elle se tient recroquevillée dans l'angle d'intersection de deux murs, légèrement de biais, en fond de scène. Des images de dessin animé expliquant la doctrine des Témoins de Jéhovah sont projetées sur l'ensemble du dispositif, sur le corps de l'actrice, et sur sa robe blanche qui prolonge cette zone de projection. À peine éclairée par un projecteur qui souligne sa présence physique dans ce déluge d'images hautes en couleurs, le corps de l'actrice semble malgré tout subir la projection. Elle est incrustée dans la surface de projection et demeure immobile pendant que le dessin animé défile sur son corps. Les images et leur contenu semblent absorber l'adolescente, ils aspirent son énergie et effacent tout signe révélateur de sa pensée personnelle ou toute marque de son discernement. Les images sont directement imposées et acceptées, gravées dans le corps de l'actrice qui ne fait plus qu'un avec la projection. La composition rythmique de ce passage du spectacle accentue ce phénomène d'incrustation des images sur le corps de l'actrice. Effectivement, le dessin animé propagandiste est projeté dans deux séquences jumelles séparées par l'entrée du

Témoin dans la maison. Nous obtenons alors un triptyque fonctionnant de cette manière : d'abord, le dessin animé est projeté une première fois et fonctionne comme une prolepse ; ensuite, le Témoin entre et endoctrine la mère ; les deux figures fantomatiques que sont la mère et le Témoin se placent en avant-scène et observent la jeune fille ; enfin, la suite du dessin animé est projetée pour boucler la boucle et confirmer l'effet de la propagande. Nous évoluons de la projection directement sur le corps de la jeune fille à la présence du duo mère-Témoin comme un calque devant la scène, pour retourner de nouveau à la projection. Ce rythme ternaire grave la propagande sur le corps de l'actrice. L'intervalle qui sépare les deux séquences de dessin animé crée une tension et fait exister le temps. L'effet de miroir renforce la sensation d'étouffement et d'endoctrinement.

Ainsi, les projections permettent de traiter le corps du comédien en l'extrayant de sa temporalité. L'image de son corps ne se cantonne plus à sa simple présence sur le plateau, elle se multiplie pour suivre différents rythmes. Au lieu de donner à voir une fiction se déroulant linéairement d'un point A à un point B et d'employer le corps de l'acteur au service de cet enchaînement, les projections permettent des parallèles, des doubles lectures, des retours en arrière qui intensifient les images créées et montrent le corps sous différents angles. Il est alors tiraillé entre son actualité et son ancrage dans des temporalités moins nettes, plus saccadées, relatives au passé. On cherche également à souligner, à graver, à repasser des séquences pour troubler la lecture. Le rythme des projections assène au corps un poids nouveau, le corps est sans cesse confronté à sa propre image, mais déformée, détachée, sortie du contexte. L'acteur doit alors jouer en ayant conscience de ces différents degrés de présence et en subissant presque, parfois, les projections. Son corps devient un véritable outil rythmique ou un élément de mesure temporelle.

Faire du corps de l'acteur une mesure scénographique

Si, comme nous l'avons vu précédemment, le gros plan a pour fonction de faire surgir l'altérité pure et de créer des images-affection, il reste avant tout un outil servant à redimensionner l'espace pour créer une réalité à partir d'une sélection, d'un cadre précis. C'est la raison pour laquelle il est également intéressant de l'utiliser dans une scénographie jouant déjà sur les changements d'échelle.

Dans 887, Robert Lepage ne néglige pas cette double utilisation des dimensions, d'une part grâce à sa scénographie transformable, d'autre part grâce à la présence de la caméra. Les miniatures consistent en un rétrécissement, en une prise de distance, c'est-à-dire l'inverse d'un gros plan. Pourtant, elles sont souvent filmées en gros plan, comme pour les remettre à la bonne échelle, tout en montrant au public le trucage et la distance entre la réalité et la perception qu'en donne la caméra, et qui est représentative du regard de Robert Lepage. Ainsi, lorsque le personnage se remémore les fêtes de Noël, il nous fait entrer dans une maquette représentant la maison de sa tante. La caméra permet une incursion dans cet univers enfantin et nous fait pénétrer dans cette maison de poupées pour nous en donner une image agrandie, nous paraissant presque à

taille humaine. La présence du visage de Robert Lepage dans le cadre de l'image nous rappelle malgré tout la disproportion : il nous apparaît comme un géant voulant à tout prix rester dans cet espace inadapté à sa taille. Le gros plan lui permet cependant de retrouver une unité avec ce monde de souvenirs. La caméra réunit dans une image plate et uniforme le corps de l'acteur et la construction miniature. Elle fait de lui le prisonnier de sa mémoire, comme Alice qui reste prisonnière de la maison de poupée symbolisant son enfance alors qu'elle ne cesse de grandir.

Ce jeu sur les dimensions que permet le gros plan, pourrait, pour reprendre les mots d'Ariane Thézé, « [introduire] par métonymie l'absence d'un être³⁸⁶ ». Il s'agit, par le gros plan, de chercher à saisir quelque chose qui n'est plus, qui ne peut être restitué : plus la caméra zoome, plus elle se rapproche de l'objet filmé et finit, à force, par s'en éloigner puisque l'image risque de ne plus être lisible. Le gros plan donne à voir l'échec de la restitution de la réalité au profit de l'émergence d'un fragment, complètement déconnecté, et par là révélateur de cette absence que l'on a cherché à combler en en révélant paradoxalement toute la vanité. En redimensionnant la réalité pour montrer le détail, le gros plan finit par atteindre l'épuisement, à ne plus montrer que la facture de l'élément représenté.

En réduisant les dimensions d'un point de vue scénographique, et en les agrandissant de nouveau grâce à la caméra, Robert Lepage n'arrive pas tant à un point neutre, qu'à l'émergence d'un espace intermédiaire dans lequel le spectateur perçoit la mémoire et l'absence, la tentative et l'échec, la construction et résultat. Avec le gros plan, il ne s'agit pas tant de mieux voir que de déformer ou remodeler la réalité par la sélection qu'on effectue. Il s'agit de déconstruire le réel pour le trouver. Le gros plan découpe l'image et notamment l'image du corps, pour ne plus montrer que l'intention. C'est pourquoi, même les objets filmés en gros plan deviennent comme des parties du corps, des éléments révélateurs. Cité par A. Thézé, Deleuze précise qu'avec le gros plan, « même un objet d'usage sera visagéifié : d'une maison, d'un ustensile ou d'un objet, d'un vêtement, etc. *on dira qu'ils me regardent*³⁸⁷ ». Les objets eux-mêmes se chargent d'une densité expressive. De fait, la maison de poupée, dans *887*, devient à l'écran comme la continuité du corps de Robert Lepage. Elle restitue le souvenir et donc l'absence, la mort de ce temps qui n'est plus. Le corps de l'acteur s'incruste dans son environnement, la maquette et le manipulateur sont réunis dans une image qui devient le cœur de la scénographie. Toute la mise en scène repose alors sur cette transition de la fabrication de l'image au résultat obtenu. La manière dont se positionne Robert Lepage est alors pensée en fonction de cette transposition. Il place son visage dans l'entrebâillement d'une des portes de la maison de poupée et se filme, ainsi que l'intérieur de la maison, comme pour assurer la continuité entre son corps et la maquette. La caméra, et en l'occurrence le film en gros plan, permet l'émergence de cette nouvelle image du corps imbriqué dans la scénographie. Le fait que la maison de poupée et l'acteur soient présents sur scène nous donne les échelles originales

386. Ariane Thézé, *Le corps à l'écran : la mutation de l'image du corps par l'art écranique*, Lachine, Pleine Lune, 2006, p. 54.

387. Ariane Thézé, *op. cit.*, p. 57.

et la distance qui demeure entre celui qui manipule les objets et les objets manipulés. Mais l'utilisation de la caméra nous permet de repenser leur rapport davantage dans la continuité, voire l'unité. Les échelles sont alors agrandies pour donner plus de lisibilité à l'image, quitte à n'en sélectionner qu'une partie. On ne voit plus la totalité du corps de Robert Lepage, il ne s'agit que d'un fragment qui soustrait son visage du reste de son corps pour l'ancrer dans un corps étranger, un corps-objet. Et le spectateur, bien qu'ayant sous les yeux le mécanisme, se concentre principalement sur l'image obtenue à l'écran. C'est donc ce travail de découpage, assemblage et agrandissement du corps, qui constitue principalement la scénographie.

Par ailleurs, du fait qu'il dirige l'attention, le gros plan redimensionne l'espace scénique. Il complète la scénographie pour redéfinir les espaces de jeu à mettre en valeur, comme le ferait une douche sur un personnage ou sur un élément du plateau. Au lieu de simplement souligner une présence, il dédouble l'élément choisi et agrandit son image. Par exemple, dans *Kings of War*, un gros plan sur le couple Eléonore-Gloucestre vient souligner le drame qui se noue en parallèle entre les deux amants et révèle la proposition faite par Eléonore de mettre en place un complot. Alors qu'ils se tiennent dans un coin de la scène, dans une position naturaliste qui ne prend pas en compte le regard du public, la caméra s'approche de leur visage et met le reste du plateau à part. On extrait une partie de la scène pour redimensionner l'espace de jeu et orienter l'attention du public ; le gros plan consiste en un rapprochement du corps de l'acteur, comme si les spectateurs s'introduisaient physiquement sur scène pour saisir les détails de l'action. Cet effet de loupe déconstruit la réalité pour nouer un lien de complicité avec le public qui devient capable de s'infiltrer sur scène par le biais de la caméra.

L'effet de recadrage que propose le gros plan parvient même à modifier les contours de la scénographie jusqu'à en faire une sorte de scénographie-portrait. C'est le cas dans *Les Enfants de Jehovah*, lorsque la protagoniste se filme en direct et que son visage est projeté derrière elle. La scénographie est minimaliste, il s'agit d'un plateau nu contenant deux murs et une caméra. Dès lors, le fait que le gros plan sur le visage de la jeune femme apparaisse sur le mur de fond de scène donne à cette image une place prédominante. Ce visage devient à lui seul toute la scénographie. C'est un portrait en mouvement, flottant quasiment dans le noir, qui constitue l'entièreté du dispositif pendant une grande partie du spectacle. On se rapproche du cinéma, sans pour autant abandonner le théâtre puisque le corps de l'actrice est présent sur scène et qu'il n'y a pas de pré-enregistrement. L'aura qui se dégage de l'actrice et de son corps demeure intacte et ne fait que se superposer, s'ajouter à la force expressive de son visage filmé de près. Il y a redéfinition de la scénographie pour qu'elle ne soit pas seulement à taille humaine : il s'agit bien de faire du visage une nouvelle norme, un nouveau point de départ. Paradoxalement, le spectateur peut finir par avoir l'impression que c'est le corps de l'actrice sur scène qui est rétréci et non plus le visage qui est agrandi, tandis que ce dernier devient le cœur de la scénographie. La force de ce dispositif est qu'il redimensionne à la fois la scénographie mais aussi le corps, qu'il reproduit tout en conservant l'original, et

qu'il extrait une partie du corps sans atteindre à son intégrité. Effectivement, dans *L'image-mouvement*, Deleuze parle d'un pouvoir d'abstraction du gros plan au cinéma :

Comme Balázs le montrait déjà très précisément, le gros plan n'arrache nullement son objet à un ensemble dont il ferait partie, dont il serait une partie, mais, ce qui est tout à fait différent, il l'abstrait de toutes coordonnées spatio-temporelles, c'est-à-dire il l'élève à l'état d'Entité³⁸⁸.

Or, ce qui est intéressant au théâtre, lorsqu'on cumule la présence de l'acteur et la projection de son visage en gros plan, c'est précisément que le visage, élevé à l'état d'Entité, semble être abstrait de l'espace-temps dont il provient sans l'être réellement. Le cadre spatio-temporel, les dimensions, le corps de l'acteur, tout peut être reconfiguré grâce à cette double présence du gros plan-visage et de l'acteur sur scène. Deleuze cite Balázs pour qui « Face à un visage isolé, nous ne percevons pas l'espace³⁸⁹ ». Mais au théâtre, justement, le visage isolé par le gros plan trouble notre perception de l'espace sans pour autant parvenir à une abstraction pure, du moins il y a abstraction et déconstruction de cette abstraction par la présence physique du comédien près de sa propre image. Il naît de cette confrontation une sorte de trouble qui permet de repenser la scénographie et le rapport des corps à l'espace. Il y aurait même une spécificité du théâtre utilisant des outils cinématographiques, celle d'arriver à une forme de double lecture. Comme Deleuze l'explique plus loin : « L'affect est indépendant de tout espace-temps déterminé ; mais il n'en est pas moins créé dans une histoire qui le produit comme l'exprimé et l'expression d'un espace ou d'un temps³⁹⁰ ». Or, cette utilisation de l'image-affection au théâtre permettrait au spectateur d'observer la cause de cet affect – son contexte, l'histoire dans sa linéarité – et l'affect en lui-même, en tant qu'Entité abstraite, véhiculant une force expressive qui lui est propre. Les possibles déconstruction et restructuration de l'espace et des corps s'accompagnent de la possibilité de lire le spectacle sur deux plans : d'une part de manière linéaire (en se rattachant au corps de l'acteur sur scène et au cadre spatio-temporel), d'autre part de manière plus sensible et chaotique (en se laissant affecter par des vagues d'images ayant une puissance expressive particulière propre au gros plan).

Ainsi, le gros plan découpe le corps de l'acteur pour n'en extraire qu'une partie significative. Cette technique permet un recadrage qui souligne une densité ou une force expressive. Notre attention est redirigée par le gros plan qui place le corps au centre de la scénographie. L'espace et les corps sont redimensionnés et recadrés pour faire naître une vision plus personnelle, plus subjective et moins rationnelle de l'œuvre.

Placer, dans un même espace, l'acteur et sa propre image peut paraître redondant ou paradoxal, notamment lorsqu'on sait à quel point s'entraîner à jouer face à un miroir est déconseillé.

388. Gilles Deleuze, *op. cit.*, p. 136.

389. *Ibid.*, p. 136.

390. *Ibid.*, p. 140.

Mais avec la projection, ce n'est pas tant une technique encourageant la superficialité qui est pratiquée qu'un désir d'envisager le corps autrement. On offre la possibilité à l'acteur de se dédoubler, d'être à la fois présent physiquement et de garder une trace de lui à un autre moment. Le corps et son image sont à la fois indépendants et reliés pour mieux nous interpellent, nous, en tant que simples spectateurs, placés dans un autre espace et dans une autre énergie. Le corps devient alors une nouvelle mesure. Le fait qu'il soit filmé notamment en gros plan nous donne à sentir la présence de l'autre, l'altérité. On cherche à aller au-delà de l'appréhension cérébrale de la fiction pour nous ancrer davantage dans les sensations, nous mettre face à l'évidence du corps étranger. La distance entre notre corps et celui de l'acteur est réduite par l'image que nous propose la projection. Pourtant, cette même image peut agir en différé et nous faire éprouver différentes temporalités. L'acteur est parfois retenu par son image passée et lutte contre elle en s'affirmant sur scène. Le corps vient aussi rythmer le récit ; avec les ellipses, il marque des ruptures temporelles tandis que les répétitions soulignent l'importance d'un événement. Enfin, le corps est placé au centre du dispositif scénographique. La caméra le redimensionne, extrait une partie du corps et la sort de son espace pour la placer au centre de l'attention. Si l'écran n'occupe pas nécessairement toute la scène, il est assez souvent placé au milieu du plateau et donne ainsi une place prédominante à l'image projetée. Ce corps redécoupé par le cadrage est à lire en regard de la présence réelle des comédiens sur scène. Cet écart crée une tension qui rend le dispositif scénographique plus dynamique et place le corps au cœur de l'œuvre.

Bibliographie

Deleuze, Gilles. *L'image-mouvement*, Minit, Paris, 1983.

Levinas, Emmanuel. *Totalité et infini – essai sur l'extériorité*, Librairie générale française, Paris, 1990.

Thézé, Ariane. *Le Corps à l'écran : la mutation de l'image du corps par l'art écranique*, Lachine, Pleine Lune, 2006.

EFFETS DE PRÉSENCE DU CORPS

DE LA MAIN À L'ÉCRAN : AU SUJET DE LA PERFORMANCE DE JOAN JONAS

Bonnie Marranca, The New School for Liberal Arts / Eugene Lang College

Texte traduit de l'anglais par Roland Perron

L'artiste visuelle Joan Jonas a représenté les États-Unis à la Biennale de Venise en 2014. Basée à New York, Jonas est une artiste qui a contribué à façonner l'histoire de la performance et de la vidéo ; elle est reconnue pour ses nombreuses productions dans les domaines du cinéma, de la performance, de la vidéo, de la sculpture, de l'installation, de la photographie et du dessin, et ce depuis qu'elle a commencé son travail artistique dans les années 1960. On constate une ligne très claire et cohérente à travers son œuvre, de ses premières performances, telles que *Organic Honey's Visual Telepathy* (1972), *Vertical Roll* (1972), *Mirror Pieces* (1968-1971), *Double Lunar Dogs* (1984), *The Juniper Tree* (1976), *Volcano Saga* (1985), à ses douze dernières années de création, avec *Lines in the Sand* (2002), *The Shape, the Scent, the Feel of Things* (2004), *Reading Dante* (2009) et *Reanimation* (2012), œuvre sur laquelle je m'attarderai ici. Ses principaux champs de travail, au centre desquels se situe son propre corps, portent sur la captation et la réflexion en miroir des images ; l'incorporation du mythe, du masque et du rituel ; l'acte de dessiner en tant qu'élément de performance ; et l'attention portée à la nature et aux animaux. Sa vision du monde se déplace entre l'ancien et le contemporain, autrement dit, entre la culture populaire et les idées d'avant-garde.

Englobant toutes ces dimensions dans la poétique de la performance, *Reanimation* a été présentée en 2012 à Kassel, en Allemagne, à la DOCUMENTA 12, et à New York la même année, à la biennale Performa. *Reanimation* illustre particulièrement la vision multiple

de Jonas quant à l'utilisation de plusieurs techniques et technologies au sein d'une seule performance : dessin, vidéo, photographie, mouvement, musique, littérature. Jonas vise une nouvelle écologie des arts en ce sens où tous les éléments d'une œuvre façonnent les pistes entrelacées du texte, de l'action, de la vidéo, de la lumière et du son. *Reanimation*, créée avec le compositeur et musicien de jazz Jason Moran, prend comme point de départ le roman de l'écrivain islandais et prix Nobel de littérature Halldór Laxness, *Kristnihald undir Jökli* (publié en français sous le titre *Úa ou Chrétiens du glacier*) écrit en 1968. Dans le dernier essai qu'elle a écrit avant sa mort en 2004, en introduction à une nouvelle édition de ce roman, Susan Sontag salue son caractère unique qui réussit à réunir divers types d'écriture : science-fiction, philosophie, rêve, comédie, sans oublier l'allégorie – une « fiction anti-fictionnelle », pour ainsi dire. Toutes ces catégories conviennent à Jonas, qui puise son inspiration dans la poésie, le mythe, l'image, et tout particulièrement dans la culture nordique.

Je devrais peut-être dire que Jonas *dessine* sa voie dans l'univers de l'œuvre qu'elle crée. Car *Reanimation* n'est pas une performance à *propos* d'un sujet particulier, mais illustre plutôt son *processus* de création par le biais de diverses technologies de performance, et tout spécialement par le dessin. Dans l'acte même de dessiner, Jonas développe une relation à l'image vidéo et aux projections de photographies, de cartes et de coupures de presse, leur répondant littéralement comme à des œuvres sur papier. La performance se déploie alors qu'elle dessine et que le public la surveille en train de dessiner. Elle raconte et incarne à la fois le récit et, de sa voix sans inflexion, véritablement plate, elle récite des fragments du roman, soit en direct, soit que sa voix ait été préenregistrée. Le sujet englobe les espèces humaines et animales dans le paysage, les catastrophes naturelles, la vie des fleurs, les allées et venues des oiseaux et des abeilles, en même temps que des réflexions philosophiques sur la lumière, le corps, l'histoire et le temps : l'histoire naturelle est indissociable de l'histoire du monde.

Ces variétés de temps apportent une dimension profonde à l'œuvre, qui réunit ainsi le temps cosmique, le temps de la performance et le temps du documentaire. Le glacier au cœur de l'histoire existe comme masse solide qui, sous une autre forme, peut également fondre. Ainsi, il est médium de transformation. Dans *Reanimation*, œuvre structurée par le processus (et en quelque sorte synonyme de cette « transformation »), l'histoire de la performance rejoint celle de l'histoire naturelle. Le climat de son univers se transforme constamment du fait des forces naturelles incontrôlables et chaotiques que sont la neige, les glaciers, les tempêtes et la foudre, lesquelles peuvent aussi céder la place à l'ensoleillement et à l'accalmie des eaux. La musique de Moran jouée en direct, souvent constituée de percussions, se fait entendre tout au long de *Reanimation*, et peut transformer les notes de piano en glaçons ou faire en sorte que l'eau ondule comme chez Debussy. Le *design* sonore n'est pas qu'un simple accompagnement ; il fait partie intégrante du processus de la performance. Comme l'explique Jonas, « cela faisait partie de mon corps et de mon espace ».

Si Jonas ne propose qu'une sélection minimum d'images et d'extraits du roman, elle est sensible à sa grandeur philosophique dans l'espace de la performance, allant jusqu'à

dessiner, par-dessus les images vidéo animées du paysage et celles des animaux, les objets et les personnes qui y habitent. L'acte de dessiner engendre le *flux* de la performance. Le dessin n'est pas considéré comme une activité discrète. Il n'est jamais utilisé comme une occasion de glorifier artificiellement « l'artiste au travail », parce que Jonas, qui dessine fréquemment debout à une table haute située à côté de l'écran, jette avec désinvolture les dessins qu'elle vient de faire sur le plancher. Elle faisait de même dans *Reading Dante*. Jonas dessine sa voie dans les images, dont beaucoup sont les siennes ; ainsi, elle dessine par-dessus sa séquence vidéo et trace le contour de certaines images dans ses propres photographies, comme pour générer une nouvelle expérience à partir de la mémoire. Une caméra vidéo l'enregistre en train de dessiner et en projette l'acte sur l'écran. De plus en plus, il me semble que, pour Jonas, le dessin soit une forme de discours. Tout y fonctionne comme dans un langage visuel.

Vêtue d'une robe de style kimono, d'une tunique chiffonnée, de jambières – toutes blanches –, chaussée de pantoufles et parfois coiffée d'un chapeau bleu fantaisiste, elle agit comme une prestidigitatrice qui fait passer des images d'un médium à un autre. Elle danse en face de l'écran en soufflant dans un sifflet et en agitant des mélangeurs à cocktails bruyants, se perdant dans un paysage vidéo composé de formes coniques chatoyantes qui génèrent des configurations transcendantes. Son cinéma visionnaire suggère une croyance symboliste dans l'image comme source de connaissance : on y trouve une acceptation du mystère et de la force surnaturelle de l'image. À certains moments de la performance, Jonas est debout en face de l'écran, tandis que la surface de son corps fusionne avec celui-ci ; à d'autres moments, elle est à sa table, récitant le texte de Laxness, dessinant ou manipulant du matériel (une assistante assise à l'écart l'aide parfois avec les éléments techniques, bien qu'elle ne se fasse jamais remarquer dans le récit).

Jonas dessine en regardant l'écran ou non ; le dessin a sa vie propre. Occasionnellement, elle s'assoit à l'autre bout de l'espace de la performance, à une table basse située à quelques centimètres du sol, soufflant dans un clairon jouet. À proximité, se trouve un chevalet sur lequel elle dessine parfois. Elle performe également devant l'écran, par exemple portant un masque et dessinant le contour d'un corps sur son propre corps. L'artiste elle-même soutient, de son propre aveu, vivre comme un rituel l'acte de dessiner pendant la performance. Dans la dernière scène de l'œuvre, elle semble en transe, assise à la petite table, frénétiquement perdue dans son agitation de cloches et de crécelles, tandis que, dans l'image vidéo, l'ombre d'un grand personnage marche à travers un paysage enneigé. Puis elle lit un passage du texte : « Le temps est la seule chose que nous puissions tous convenir d'appeler surnaturelle. Au moins, il n'est ni énergie ni matière ; ni dimension non plus ; surtout pas une fonction : et pourtant il est le début et la fin du monde. » La nature du temps est embrouillée dans *Reanimation* en raison de la tension entre la figure en direct et l'image médiatisée qui la chevauche. Cela donne la sensation que Jonas veut pénétrer à l'intérieur du paysage, veut suivre les personnages du roman vers le centre de la terre. Dessiner est mouvement, voyage. *Reanimation* est une expédition, au sens littéral du terme, peut-être même une quête.

On voit fréquemment Jonas en train de dessiner pour la caméra, caméra qui la filme, alors qu'elle dessine debout à la table tout en projetant simultanément le dessin sur l'image à l'écran, dans un effet de superposition. Parfois, elle ne regarde même pas le papier. Dans d'autres segments, elle dessine avec un crayon à l'huile fixé à l'extrémité d'une longue baguette qui prolonge son bras. Dans son œuvre *Lines in the Sand*, elle dessinait avec un râteau dans un carré de sable. Dans *The Shape, the Scent, the Feel of Things*, elle dessinait des formes abstraites sur du papier photographique noir posé sur le sol. Ce qui donne vie à *Reanimation*, c'est la relation du dessin à l'image du film, au son et au texte. L'œuvre tire sa force des multiples technologies. Il est également possible que les performances de Jonas exposent un nouveau type de synesthésie. « Dessiner implique que le corps se déplace de différentes manières dans l'espace », dit Jonas.

Dans *Reanimation*, c'est une conteuse possédant comme moyens d'expression le dessin, l'image, le texte et la musique. Par le caractère interdisciplinaire de l'œuvre, l'art est perçu comme un langage. Je considère son approche de la création comme une « médiaturgie » qui ne reconnaît aucune hiérarchie entre le texte et l'image comme langues de l'œuvre. En fait, ils procèdent ensemble à la résolution du conflit entre texte et image qui a marqué plus d'un siècle de pratiques performatives. On peut rattacher une grande diversité d'artistes de théâtre au concept de médiaturgie : The Wooster Group, Meredith Monk, John Jesurun, Laurie Anderson, Gob Squad et la Societas Raffaello Sanzio par exemple. De même, l'application de ce concept s'étend aux artistes visuels, car il englobe l'image, le conte, la vidéo et la photographie, comme en rendent notamment compte les pratiques de Martha Rosler, Andrea Fraser, Akram Zaatari, Gary Hill, Carolee Schneemann et William Kentridge. Le terrain d'exploration de la performance contemporaine et des médias se situe dans une gamme de formes qui alternent maintenant entre présence en direct et présence à l'écran.

La médiaturgie peut être définie comme la construction d'un récit indissociable de la création d'images dans le processus de l'œuvre. Si le récit se trouve mis en tension par la rhétorique de l'image, on peut en dire tout autant du corps, du personnage et de la scène. La tâche du spectateur n'est pas simplement de passer d'un média à un autre, mais de saisir le performeur en direct, et l'image numérique comme une expérience intégrée. Cette manière de voir reflète la complexité de la condition de spectateur à l'époque contemporaine. La médiaturgie expose un développement ultérieur à la fois par rapport à l'*intermédia* qui, conceptuellement, l'a précédée, et qui était en fait une poétique de l'interdisciplinarité ; et par rapport au théâtre de l'image, dans lequel la figure humaine en espace-temps réel l'emportait, et où une plus grande importance était accordée au plan qu'à l'écran. Une médiaturgie actuelle, répondant aux besoins d'aujourd'hui, exige du spectateur la compréhension d'un événement qui se déroule dans l'espace physique et l'espace médiatisé, tout en n'offrant aucune perspective figée – seulement des modes altérés de perception de l'espace et du temps, de l'image et du texte, des corps et de leurs transformations.

Les références aux médias ne doivent pas donner l'impression que *Reanimation* est dominée par un excès de nouvelles technologies. En réalité, l'œuvre est étonnamment

« basse technologie » (*low tech*) : c'est une étude de la manière dont l'artiste travaille avec des matériaux, en présence du spectateur. Voici quelques exemples concrets de « basse technologie » : la création d'« effets sonores » percutants produits en froissant simplement du papier tout près du microphone ; une feuille de plastique manipulée en face de la caméra est projetée en direct sur des images vidéo aquatiques pour créer une superposition lumineuse ; l'encre ingénieusement versée sur du papier sur lequel Jonas dessine avec des cubes de glace qui fondent, donnant naissance à des images abstraites projetées sur l'écran pour servir de parabole sur le pissenlit et les abeilles. Rappelons encore qu'elle joue avec de simples jouets d'enfants, comme des clairons et des cloches, afin de générer du son. De petites poupées mécaniques et des animaux jouets sont déplacés dans l'eau, créant un effet surprenant dans une séquence vidéo. Dans la même scène, la petite caméra vidéo à sa table capture des billes qui se dispersent dans toutes les directions tandis que Jonas fait des griffonnages à la craie avec ses mouvements, superposant cette activité à l'image aquatique diffusée à l'écran. Si *Reanimation* reflète le monde de Jonas, l'œuvre met également en évidence la valeur qu'elle donne aux choses ordinaires.

Ce qui est toujours mis en évidence, c'est l'intégrité des objets. Après tout, Jonas est aussi sculptrice. De même, il y a un sens de l'intimité dans son œuvre ; son art est celui d'une rêveuse, d'une lectrice, d'une femme qui respecte une économie de moyens et la nature insondable de l'univers. Il est poignant d'observer une artiste qui conserve un émerveillement d'enfant, alors qu'elle approche de son quatre-vingtième anniversaire, un don accordé parcimonieusement à quelques cinéastes âgés, comme pour Fellini, Buñuel ou Bergman.

Humains, poupées, animaux, objets – toutes les espèces sont à l'honneur dans cette œuvre qui prend comme limites le cosmos – terre, ciel et mer. Dans le bestiaire de Jonas il y a des chevaux, des otaries, des poissons, des oiseaux, des abeilles, des ours polaires. Dans l'une des scènes de transformation les plus fortes de *Reanimation*, Jonas est assise par terre, en face de l'écran et l'image vidéo montre de nombreuses chèvres. Dans cette scène humoristique, il semble qu'elle habite le même espace, la surface de son corps et la surface de l'écran se fusionnant effectivement. Les chèvres font beaucoup de bruit et Jonas, les bras levés, agit des crécelles à travers cette cacophonie de dialogues entre espèces différentes, comme si elle vivait dans une nouvelle société. Bien avant que l'étude des animaux ne soit devenue une branche des études en performance, ou avant que quiconque n'ait parlé du post-humain, Jonas avait peuplé ses œuvres avec ses amis les bêtes, en particulier sa chienne bien-aimée, Zina.

Si l'histoire du pissenlit et de l'abeille transmet une leçon du monde naturel, le bruant des neiges en offre une autre. Le petit oiseau est observé sous trois formes narratives : texte, dessin et vidéo. La voix préenregistrée de Jonas fait entendre un passage révélateur de *Úa ou Chrétiens du glacier*. Voici ce qu'elle dit :

Il est dommage que nous ne sifflions pas l'un à l'autre comme les oiseaux. Les mots sont trompeurs. J'essaie toujours d'oublier les mots. Voilà pourquoi je me concentre sur les lys

des champs, mais en particulier sur le glacier. Si l'on regarde le glacier assez longtemps, les mots cessent d'avoir quelque sens que ce soit.

Le fragment de texte confronte l'auditeur au dilemme de jauger la langue à l'aune de l'immensité de la nature, en particulier en ce qui concerne les questions spirituelles.

Bien sûr, il est facile de faire le lien entre la référence à la nature et les conditions écologiques dont nous avons héritées. Néanmoins, *Reanimation* n'est pas un constat ou un documentaire. Le mode poétique de Jonas dans la performance donne accès à un paysage d'imagination, de lumière et d'obscurité, de symboles et de fantômes, de technologies et de rituels, d'espèces multiples et d'objets animés, de mythe et de modernité, au sein duquel le spectateur est invité à errer à la recherche de sens et de métaphore. À son plus transcendant, l'œuvre est une « animation » du roman de Laxness. Il y a, dans le climat de cette œuvre, la sagesse, la clarté et le courage que nous attendons des artistes plus âgés. Certains pourraient la décrire en termes de « style de fin de vie ». Je considère, pour ma part, *Reanimation* comme une œuvre de chambre manifestant les aspirations de la littérature et du mythe, – un don de *gravitas* (« gravité ») à l'art de la performance au XXI^{ème} siècle.

Joan Jonas !... Ô dame en blanc... dansant dans la neige... Comment transformez-vous les médias en magie et une feuille de papier blanc en une ligne menant à l'éternité ?

L'ÉCRAN CHEZ ROMEO CASTELLUCCI : UNE RECHERCHE SUR L'HUMAIN

Sunga Kim, Université Paris 8

Chez Romeo Castellucci, le corps porte un sens pluriel : il incarne non seulement un personnage à travers une diversité de formes physiques – animal ou humain, adulte ou enfant, professionnel ou amateur, bien portant ou abîmé – mais il est aussi lui-même un des sujets de la matière dramatique. En effet, lorsqu'un corps apparaît sur les scènes de Castellucci, toutes ses caractéristiques phénotypiques deviennent ingrédients dramatiques. Ce phénomène est amplifié lors de la rencontre du corps avec l'écran : le contenu de l'image qui est diffusée révèle le corps d'une manière différente de ce qui émane de la présence de l'acteur sur scène. La démarche et la technique de diffusion de ces images à l'écran deviennent aussi des ingrédients dramatiques, en exposant les outils de ce dispositif pseudo-cinématographique que sont la caméra, l'unité de transmission, ou même l'acteur en train de filmer.

L'écran, chez R. Castellucci, possède un sens double lié à son état et à sa fonction. Il est à la fois l'image qu'il permet de projeter et un matériau scénographique. Il possède des éléments communs avec l'écran cinématographique en ce qu'il est le support d'images ou de vidéos projetées, ouvrant naturellement un espace scénique supplémentaire qui apporte des images différentes de celles de la scène. Mais l'espace scénique est aussi altéré par l'écran lui-même et ses caractéristiques matérielles, qui entrent en jeu dans la conception scénographique : couper le plateau en deux espaces physiques, occulter ou dévoiler la scène lors de sa mise en place ou son retrait, filtrer l'image du fait de la matière dans laquelle il est constitué, etc. Ces deux influences se manifestent la plupart du temps ensemble sur le plateau, car l'écran se définit autant par sa forme que par les images qui y seront projetées.

Je m'intéresserai, ici, à l'utilisation de l'écran que fait R. Castellucci pour mettre en avant le sujet du corps humain, et ce au travers de l'analyse de deux de ses œuvres : *Jules César*

d'abord, inspiré par la pièce de Shakespeare, dont la création date de 1997, et partiellement reprise en 2015, sous-titrée *Pièce Détachée*. L'un des principaux centres d'intérêt de ce spectacle (et l'une des scènes les plus marquantes) consiste en un dispositif permettant de diffuser en direct sur scène des images de l'intérieur du corps de l'acteur. L'autre spectacle est l'opéra *Orphée et Eurydice* de Gluck, mis en scène en 2014, et dans lequel une patiente atteinte du syndrome d'enfermement est invitée sur scène grâce à l'écran. Malgré les dix-sept ans qui séparent leurs conceptions, ces deux mises en scènes ont de nombreux points communs, le plus notable étant la présence de l'écran comme nécessité fondamentale qui permet une vision plus perçante du corps humain. Dans ces deux œuvres, l'écran fait apparaître un deuxième corps qui n'est en aucun cas secondaire, bien au contraire, puisqu'il porte toute la tension dramatique au moment où il apparaît sur l'écran.

Organe symbolique de la rhétorique dans *Jules César*

En 2015, une partie du spectacle *Jules César* a fait l'objet d'une reprise, sous-titrée *Pièce Détachée*, dont la conception scénographique est pour ainsi dire identique à la première version ; de même que la manière dont est disposé l'écran. Il est intéressant de constater que, dans ce deuxième *Jules César*, le metteur en scène se concentre sur les éléments en rapport avec le discours d'Antoine et l'omniprésence post-mortem de Jules César. Avec ce lien entre le corps et la parole, c'est donc le thème de la rhétorique qui est au cœur de ce deuxième opus, et l'écran, exposant le corps de l'acteur pour réaliser des « images » de la parole, devient un outil primordial pour montrer l'essence de cette parole au pouvoir paradoxal.

La vidéo est utilisée dès le début de la représentation, sur le mur du fond de la scène, alors que l'un des personnages³⁹¹ insère une caméra endoscopique dans l'une de ses narines jusqu'à ses cordes vocales. L'image est diffusée en direct et en gros plan alors que le personnage manipule lui-même cette caméra qui le filme de l'intérieur. Tout le chemin emprunté par cette caméra est retransmis : l'intérieur de la narine, l'œsophage et enfin les cordes vocales qui vibrent et se contractent chaque fois que ce personnage prononce un mot. Tout ce processus est montré au public sans aucune forme de voyeurisme, mais plutôt comme un déroulement dramatique. Le metteur en scène, à travers cette projection en direct, invite les spectateurs dans la gorge de l'acteur, à la recherche de l'origine de la parole. Tout est dévoilé : la parole par l'image, l'acteur par son propre corps, l'illusion scénique, et enfin, avec l'écran disposé sur scène, le théâtre lui-même.

C'est en effet un rôle essentiel que joue ici l'écran, outil permettant de vérifier tout ce qui est contenu dans la parole, et ce par un double procédé. L'image interne du corps, d'abord, montre l'origine de la production de sons qui conduit à la parole, et fait quasiment de cette gorge un personnage à part entière. Les mouvements des cordes

391. Il s'agit d'un personnage nommé « vskij », un personnage ajouté par le metteur en scène évoquant la dernière syllabe du nom Stanislavski.

vocales s'accordent par essence aux paroles prononcées par l'acteur, comme s'il confiait à cette partie de son corps le rôle qu'il est lui-même censé jouer. À ce premier usage de l'écran s'ajoute celui de support du sur-titrage du discours d'Antoine, dont le rôle a été confié à un homme ayant subi une laryngectomie. Il dit son texte dans un souffle à peine audible et difficilement compréhensible – malgré le fait que cet acteur ait appris à modeler les mots sans cordes vocales. Au final, les paroles ne sont perçues que par le sur-titrage projeté sur l'écran.

De la visualisation de ces paroles naît une confusion, issue de l'écran lui-même, de l'image qui y est projetée et de la nature du dispositif. L'écran, par l'immédiateté de son mode de transmission, compense toute tentative de parole prononcée. Dans le même temps, il permet l'apparition d'une nouvelle forme de communication, basée sur une parole visuelle. Celle-ci est matérialisée sur l'écran pour pallier son absence sur le plateau : le mutisme de Jules César et le handicap d'Antoine ont pour contreparties l'activation des cordes vocales et le sur-titrage projetés sur l'écran. Ainsi, la rhétorique à laquelle Castellucci fait référence affirme-t-elle sa nature profondément humaine, de par son origine anatomique d'une part, et de par les paradoxes qu'elle engendre d'autre part.

En définitive, sur la scène de ce spectacle s'opère un renversement des outils de communication. Le langage que le metteur en scène tente de cerner ici, son origine et ce qu'il véhicule, n'est pas le résultat de l'incarnation d'un personnage ou d'une technique de jeu d'acteur, il est plutôt compris dans la présence physique de l'acteur, dans son intégrité en tant qu'être de chair. Pour faire écho aux termes mêmes de R. Castellucci, son théâtre n'est pas un théâtre intellectuel, ce n'est pas un théâtre de poésie qui ne communiquerait qu'avec les personnes expertes, c'est un théâtre infantile, un théâtre qui cherche à communiquer dans une forme élémentaire ou élémentale, et passe essentiellement par une voie physique, épidermique³⁹². Avant d'être le véhicule d'un personnage de fiction, le corps est ainsi le symbole de la présence dramatique. C'est toute sa particularité organique et la fragilité qui en découle qui deviennent, projetées sur l'écran, l'élément dramatique.

Réalité du corps dans *Orphée et Eurydice*

En 2014, R. Castellucci a proposé, à la Monnaie de Bruxelles, une mise en scène d'*Orphée et Eurydice*, l'opéra de Gluck³⁹³. Dès le début de la représentation, un voile de gaze définit un double espace et tient lieu en même temps d'écran. Il restera disposé à l'avant-scène tout au long de la représentation. Sur la scène presque nue, l'écran fonctionne comme

392. in Jean-Louis Perrier, *Ces années Castellucci*, Les Solitaires Intempestifs, Besançon, 2014, p. 30.

393. Lors de la représentation à la Monnaie de Bruxelles, Castellucci joue la version française de l'opéra adaptée par Berlioz en 1859, d'après la version traduite par Gluck lui-même en 1774. Berlioz a alors adapté la partition d'*Orphée*, originalement écrite en 1762 pour un castrat puis un contreténor, pour la grande mezzo-soprano Pauline Viardot.

le principal élément d'une scénographie qui se dédouble, à la fois du point de vue physique, mais aussi du point de vue dramatique, comme métaphore visuelle du mythe qui se joue sur scène. La chanteuse qui joue le rôle d'Orphée ne franchit jamais ce voile séparateur, symbole de la distance entre Orphée et Eurydice, mais, comme l'Orphée du mythe, elle se retourne pour regarder vers lui derrière lequel se tient Eurydice, qui est elle aussi cloisonnée dans un espace représentant l'enfer. Et à ce moment précis, la projection s'arrête et l'écran devient complètement blanc et opaque.

Dans cette mise en scène, le personnage d'Eurydice est dédoublé : il est à la fois incarné par une chanteuse sur le plateau, et figurée par une patiente prénommée, à Bruxelles, Els. Ce dédoublement s'opère alors que l'écran fait apparaître des images de l'extérieur, amenant sur scène un autre espace : des images d'abord floues de la route menant à l'hôpital, du service de neurologie, et enfin du corps et du visage d'Els, filmés en gros plan. Elle est en train d'écouter en direct l'opéra qui se joue sur scène grâce à une connexion Wi-Fi. Le syndrome d'enfermement dont elle souffre est un état de paralysie quasi totale : seuls les yeux conservent leur mobilité. Els, dont le metteur en scène a choisi de conserver l'identité en utilisant sur scène son véritable prénom, est incapable de parler ou de bouger. Elle reste néanmoins pleinement consciente, entend, regarde et ressent. Enfermée dans son corps, son seul moyen de communication est le clignement de ses yeux. Cet état la relie directement au récit et au thème central de l'opéra, faisant d'elle, grâce à l'écran, une incarnation d'Eurydice, une protagoniste du récit en dépit de son absence physique sur scène.

Par ce dispositif, R. Castellucci tente de relier de manière interactive deux espaces, celui, réel, de l'hôpital et celui, fictif, de l'espace scénique, en y diffusant de part et d'autre le son ou l'image. C'est, sur scène, une unité de transmission³⁹⁴ qui le permet et grâce à laquelle Els peut écouter la musique. Ses réactions, filmées en plan serré, l'assimilent à l'autre Eurydice, la chanteuse présente sur scène qui apparaît derrière le voile lorsque la caméra filme Els.

Une confusion surgit alors entre le réel et le fictif à travers le dispositif de l'écran : le mythe et l'histoire d'Els s'entremêlent comme ces deux Eurydice sur scène. L'écran amène sur scène une histoire vraie, un corps vrai, un nom vrai. Les sur-tirages projetés par-dessus l'image à l'écran racontent les faits personnels et intimes de la vie de cette patiente, de son enfance jusqu'à l'accident qui l'a réduite à cet état, alors que le texte du livret d'opéra est projeté sur un autre écran. Ainsi, la vie bien réelle d'Els envahit le plateau, devenant théâtre, se mêlant au mythe d'*Orphée et Eurydice* et à la musique de Gluck. En dépit de son immobilité et de son mutisme, et bien qu'elle soit littéralement absente, sa présence est fortement inscrite sur la scène. Son enfermement physique s'inscrit dans une forme de théâtralité et prend un aspect dramatique lorsque son image est projetée sur l'écran.

394. Une unité de transmission UNICAST, qui permet l'échange de la vidéo et du son par ondes « Wi-Fi » et radio.

La présence d'Els permet au metteur en scène de décliner d'une manière encore différente le thème de l'humain. Avec l'utilisation de l'écran, plusieurs expressions du regard sont révélées. L'exposition de ce corps en gros plan fait immédiatement penser à du voyeurisme, qui permet d'aborder les désirs et les pulsions primaires profondément humains. Mais cette notion s'efface très rapidement devant la sincérité de la présence d'Els et de son regard troublant qui, du mouvement de ses pupilles, tente une autre forme de communication. Avec ses yeux, elle invite à un rapprochement inévitable et à l'acceptation d'une identité commune.

Redéfinition de l'humain

Lorsque, dans ces deux spectacles, l'écran est le support de projection d'images du corps humain, il montre une image de l'acteur qui dépasse sa présence, cherchant d'autres aspects du corps, et permettant des effets de rapprochement ou d'éloignement. Le corps est tour à tour montré à l'écran et à travers l'écran, en détail, dans sa variété, mais aussi dans sa conceptualité, utilisant la matérialité du corps pour symboliser la fonction humaine.

Ainsi, l'écran est-il un moyen de faire apparaître des images inhabituelles, renforçant la caractéristique profondément humaine du corps à un point que le seul corps de l'acteur ne pourrait atteindre. Il permet la mise en place d'un itinéraire rapprochant l'auditoire du sujet du corps. Dans l'un des spectacles, c'est en exposant les organes vocaux d'un acteur, et dans l'autre, c'est en ouvrant la communication avec une patiente bloquée dans son corps et séparée de la salle par une distance de quatorze kilomètres. L'écran rend possible une vision lointaine et renversée, sans pour autant susciter de contradiction avec le corps organique. Au contraire, elle révèle l'importance de la matérialité corporelle de l'acteur comme preuve de son existence, aussi bien comme incarnation d'un personnage fictif que comme être humain évoluant sur scène.

Il y a par ailleurs quelque chose de paradoxal dans la façon dont le metteur en scène utilise l'écran. D'abord l'écran implique la présence simultanée de deux « types » de personnages, l'un organique et l'autre projeté. Cette double présence est non seulement simultanée, mais aussi exposée au public sans indication de hiérarchisation et dans une fonction relativement similaire. Dans *Jules César*, le symbole de la parole est exprimé à travers l'exposition paradoxale des cordes vocales de l'un des acteurs et du corps laryngectomisé d'un autre. Ces deux entités s'opposent, bien que l'une d'entre elles soit sans substance, simple fixation de rayons de lumière sur la surface de l'écran. Dans *Orphée et Eurydice*, c'est le personnage d'Eurydice qui développe une situation paradoxale. Il est dédoublé, possédant deux corps – celui de la chanteuse et celui d'Els – qui apparaissent comme une seule image. L'apparence de la chanteuse est volontairement floue et spectrale, comme en lévitation du fait du voile de gaze disposé devant elle. L'image d'Els, au contraire, est claire et concrète, et même explicative. C'est donc à un paradoxe autour du corps que conduit l'écran, qui n'est pas de chair et d'os mais révèle pourtant la matérialité du corps. Lorsqu'il se superpose au corps

des acteurs sur scène, les deux s'entremêlent dans une présence double qui tend à renforcer l'humanité de la scène.

« L'acteur n'est pas celui qui agit, mais celui qui est agité par le plateau³⁹⁵ ». Par cette phrase, Castellucci nous explique que le corps est une matière « mise en sens » par sa présence sur le plateau. Il est utilisé pour illustrer le mal, la douleur ou la mise en danger. Dans les travaux du metteur en scène, le plateau est souvent comparé à la crucifixion, par la souffrance qu'il inflige à l'acteur d'être exposé. Cette notion est présente dans l'usage que fait le metteur en scène de l'écran et des images qui y sont projetées : le regard pressant comme unique moyen de communication, le corps handicapé et malade, les paroles inaudibles dues à l'ablation d'un organe. Toutes ces images dévoilent le procédé dramatique mis en place par le metteur en scène. Le corps, exposé sur le plateau et sur l'écran, devient une expression du caractère éphémère de la vie de l'homme, il traduit sa fragilité et les faiblesses de son corps. C'est ici une métaphore des imperfections inhérentes à la condition humaine qui est offerte, et une expression des paradoxes qui la constituent, car la vie est exprimée par la possibilité de la mort.

Dans le même ordre d'idées, il est également intéressant de noter la dimension médicale que donne l'écran à la scène dans ces deux spectacles. La projection des images de la caméra endoscopique rappelle les écrans utilisés par les chirurgiens lors de leurs opérations, alors que les images filmées dans la chambre de la patiente, montrant tous les instruments médicaux, amènent un peu de ce lieu sur scène³⁹⁶. Cette ambiance empreinte de médical évoque à nouveau la fragilité de l'être humain propre à sa matérialité organique.

Conclusion

Bien que les thèmes et les sujets abordés dans ces deux spectacles soient différents, et bien qu'ils soient les produits de deux époques différentes, il est possible de les rapprocher par les similitudes de ce que nous dit l'écran. Il apparaît à l'issue de cette analyse que Castellucci l'utilise comme un outil lui permettant d'approcher au plus près les acteurs. Il est un miroir grossissant tout ce qui définit leur condition humaine, de la constitution charnelle de leur corps aux pulsions et sentiments qui les animent. L'idée n'est pas simplement d'exposer aux yeux du public un gros plan de ce qui se joue sur scène, mais plutôt de trouver des moyens d'exprimer d'une nouvelle manière l'humanité des corps sur scène, de l'exprimer plus fortement à partir du même matériau de base. L'acteur est plus que jamais indispensable face à cet écran : il est la réponse à cette recherche perpétuelle de ce qui nous compose, de ce que nous sommes. Il est « sur-humanisé » par un procédé

395. Claudia Castellucci et Romeo Castellucci, *Les pèlerins de la matière, théorie et praxis du théâtre*, Les Solitaires Intempestifs, Besançon, 2001, p. 35.

396. Ce trajet a lieu au début de l'acte II, celui dans lequel a lieu la descente aux enfers d'Orphée. Il y a aussi dans cette mise en scène, forcément, une réflexion qui ouvre sur la métaphysique.

visuel qui rappelle les planches anatomiques utilisées pour l'étude scientifique du corps, morcelé et exposé dans ce qu'il a de plus intime, dans ce qui le définit. Cette plongée dans et sur le corps permet une identification directe à l'acteur présent sur scène, un phénomène inconscient de reconnaissance de soi. C'est à cela que l'écran conduit dans *Jules César* et *Orphée et Eurydice*, une recherche sur nous-même, une recherche sur l'humain.

Bibliographie

Castellucci, Claudia et Romeo Castellucci. *Les pèlerins de la matière, théorie et praxis du théâtre*, Les Solitaires Intempestifs, Besançon, 2001.

Perrier, Jean-Louis. *Ces années Castellucci*, Les Solitaires Intempestifs, Besançon, 2014.

CAMÉRA DIRECTE ET MÉTALEPSE : JULIA DE CHRISTIANE JATAHY, ENTRE RÉALITÉ ET FICTION

*Arielle Meyer MacLeod,
Haute École de Théâtre de Suisse romande*

Un film projeté sur un écran au fond d'une scène vide. Sans doute une vidéo amateur réalisée par un père qui suit sa petite fille avec une caméra, une petite fille prénommée Julia.

Le père, que l'on ne voit pas puisqu'il est derrière l'objectif, cadre cette petite fille, tandis qu'il ordonne aux domestiques de sortir du champ. Julia, elle, tente d'échapper à cette prise de vue qu'elle ressent manifestement comme une prise de pouvoir. Les lettres « JULIA » s'inscrivent sur l'écran, comme un générique – générique de fin du film ou début du spectacle ? –, alors que la comédienne apparaît sur le plateau. C'est Julia, la petite fille comme sortie du film, devenue femme.

Fille de la bonne bourgeoisie des quartiers chics de Rio, cette *Mademoiselle Julie* contemporaine est une boule d'énergie et de sensualité dans un corps encore marqué par l'adolescence. Les rapports de classe sont ici tendus jusqu'au paroxysme de la domination raciale. Car Julia est blanche, et son chauffeur, que par cette nuit funeste elle se met en tête de séduire, est noir.

De la pièce de Strindberg, Christiane Jatahy, metteuse en scène brésilienne, garde la trame affûtée : un corps à corps social et érotique dans lequel basculent les rapports de force. Par le biais du procédé de la caméra directe, elle élabore un dispositif scopique subtil, qui insiste sur le regard qui en est l'origine et sur l'effet de capture qu'il induit, tout en complexifiant le fonctionnement de la fiction théâtrale.

Fin du générique. La projection se dédouble alors. À gauche de l'écran, du feuillage ; à droite, une fête dans ce qui semble être le jardin de la maison. La comédienne sépare les



La comédienne devant le générique de la pièce, photogramme de l'enregistrement vidéo : Arielle Meyer Macleod.

deux images en poussant latéralement deux pans de l'écran, s'introduit dans l'ouverture ainsi créée, et disparaît de la scène pour revenir dans l'image, au beau milieu de la fête.

À peine sortie du regard inquisiteur et insistant de la caméra paternelle, Julia est à nouveau dans l'œil d'une caméra, l'œil du cyclone.

Un homme apparaît sur le fond végétal de l'image de gauche. Il regarde Julia qui, sur l'image de droite, danse avec les domestiques par cette nuit festive de la St-Jean.

Cette image, celle de l'homme qui regarde, est filmée sur le plateau, en direct : le fond végétal est en fait un décor de cinéma, plat, un trucage pour donner l'illusion d'un buisson.

L'homme, comme l'a fait la jeune femme, passe derrière l'écran, et apparaît à l'image, aux côtés de Julia. Tous deux, Julia et Jelson, avatar du Jean de *Mademoiselle Julie*, ont ainsi traversé le miroir. Pendant ces premières minutes, Christiane Jatahy a posé la grammaire de son spectacle, fondée sur un jeu entre la présence des acteurs sur le plateau, une caméra directe projetant leur image, et des images préenregistrées, celles de la fête notamment, qui permettent d'inclure le hors-champ du récit dans le champ de la scène.

Ici la caméra et l'image ne sont pas seulement un procédé de mise en scène. Elles s'inscrivent au contraire dans un véritable dispositif, à la fois au sens courant du terme, « manière dont sont disposées les pièces d'une machine ou d'un mécanisme, et, par extension le mécanisme lui-même » ; et au sens qu'en donne Agamben, reprenant la pensée de Foucault : « J'appelle dispositif, dit-il, tout ce qui a d'une manière ou d'une autre la



Les ficelles de l'illusion : le procédé de la caméra directe à vue, photogramme de l'enregistrement vidéo : Arielle Meyer Macleod.

capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants³⁹⁷ ».

Trois types de présence donc, dont le spectacle va déployer toutes les ressources, à la fois sur le plan du récit (de l'histoire qui se raconte) et sur le plan du fonctionnement théâtral de la fiction, auxquelles la mise en scène de Christiane Jatahy ajoute des strates qui vont permettre de brouiller la frontière entre réalité et fiction.

Car la dimension narrative et la dimension fictionnelle du théâtre ne se recouvrent pas : la première définit l'activité de mise en intrigue permettant de raconter une histoire dans une perspective de concordance plus ou moins discordante³⁹⁸, tandis que la seconde désigne la capacité de la scène à ouvrir sur un ailleurs supposant de faire « comme si », comme si le plateau de théâtre était un lieu autre, et comme si l'acteur était un personnage autre que lui-même³⁹⁹. La force du dispositif imaginé par Christiane Jatahy tient au fait qu'il affecte autant la mise en intrigue que le fonctionnement de la fiction.

397. Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Payot / Rivages, Paris, 2007, p. 31.

398. Voir : Paul Ricœur, *Temps et récit*, tome 1, Point / Seuil, Paris, 1991.

399. Voir les travaux de Käte Hamburger, Gérard Genette et Jean-Marie Schaeffer.

Récit. Dispositif de surveillance

Dans le petit film qui fonctionne comme incipit du spectacle, le geste même de la prise de vue est épinglé comme un acte violent. L'œil de la caméra, excroissance de l'œil du père, pose un regard intrusif, contrôlant et réifiant sur la petite fille qui veut s'en libérer.

La caméra qui se trouve ensuite sur le plateau et qui suit tous les faits et gestes des acteurs pour les projeter en direct, en plans rapprochés, sur les écrans disposés sur la scène, n'a de ce fait rien d'une présence neutre. Elle suit les personnages dans des lieux dissimulés au regard du spectateur, dans un jeu très subtil de montré / caché, comme pour insister sur son pouvoir insidieux de s'immiscer dans les recoins les plus secrets.

Les personnages apparaissent ainsi comme piégés par ce dispositif scopique. Ils évoluent sur une « scène surveillée », pour reprendre le titre d'un livre de Georges Banu⁴⁰⁰ ; mais cette scène surveillée ne l'est pas au même titre que les scènes emblématiques analysées par Banu : scènes de *Tartuffe*, *Hamlet* ou de l'œuvre de Marivaux dans lesquelles le dispositif de surveillance mis en place a pour objectif de révéler, de mettre au jour, de dire une vérité.



L'image théâtrale à la fois obturée et dévoilée par le gros plan du cinéma, photogramme de l'enregistrement vidéo : Arielle Meyer Macleod.

400. Georges Banu, *La scène surveillée*, Actes Sud, Arles, 2006.

Ce n'est pas ici la vérité qui est l'enjeu du dispositif, mais la coercition dont il est porteur, la violence qu'il véhicule et qui pèse sur les personnages pris dans ses rets.

Le dispositif de la caméra directe vient rejouer le rapport de domination qu'exerce le père sur la petite fille dans la vidéo, et réactive ainsi, sur la scène, le regard du père absent, omniprésent par son absence – un regard qui pèse de son autorité morale et sociale, mais qui n'a plus besoin de sa présence pour fonctionner, un peu comme dans le système de surveillance panoptique décrit par Foucault dont le Panopticon imaginé par Bentham est la figure architecturale emblématique : un bâtiment circulaire qui aurait en son centre une tour, dans laquelle est placé un surveillant qui voit tout mais qu'on ne voit pas. Ce dispositif, dit Foucault, permet que la surveillance soit exercée en continu, même si le surveillant est absent de la tour : il suffit que la possibilité invérifiable de sa présence soit activée en permanence. L'effet majeur du panoptisme, affirme encore Foucault, est « d'induire chez le détenu un état conscient et permanent de visibilité qui assure le fonctionnement automatique du pouvoir. Faire que la surveillance soit permanente dans ses effets, même si elle est discontinuée dans son action⁴⁰¹ ».

Ce type de surveillance panoptique (tout est vu par un œil lui-même invisible) génère, comme le montre encore Foucault, une intériorisation des effets disciplinaires. Plus besoin de surveillant, le surveillé ne pouvant savoir s'il est ou non dans l'aire de contrôle. Dès lors, l'observé s'auto-surveille et devient ainsi le principe de son propre assujettissement.

Il suffit donc à Julia de savoir qu'elle se trouve dans le champ de vision de la loi paternelle, dont la caméra est le substitut métonymique, pour qu'elle se punisse elle-même de la transgression majeure qui est la sienne (transgression à la fois morale, sociale et raciale) et se tue, avant même le retour du père.

La bienveillance dont se prévaut le regard du père lorsqu'il filme sa petite fille, avec amour pourrait-on croire, se métamorphose donc en regard inquisiteur, mais également pervers, parce que voyeur.

Ce que l'on sent déjà confusément dans le film qui ouvre le spectacle, par l'insistance, qui nous met mal à l'aise, du père à suivre l'enfant avec sa caméra, se précise par la façon dont la caméra, dans la suite du spectacle, va débusquer ce qui est dissimulé au regard du spectateur.

Cet aspect culmine dans la scène sexuelle, l'une des plus violentes émotionnellement qu'il m'ait été donné de voir au théâtre : violente par ce qu'elle raconte, soit un moment où se brisent les rêves d'une jeune femme, dans lequel se joue non pas une histoire d'amour, mais un rapport de force qui s'inverse et fonctionne comme point de bascule du récit ; violente encore par ce qu'elle montre en *live* dans un coin de la scène partiellement caché au spectateur en présence du caméraman qui filme, et à l'image où la scène apparaît en gros plan ; violente, enfin, par ce qu'elle ne montre pas, mais ne fait que suggérer – ce que nous voyons à l'écran se passerait « pour de vrai » derrière

401. Michel Foucault, *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris, 1975, p. 234.

le pan de mur qui cache partiellement la scène. On voudrait, à cet instant, protéger non seulement le personnage de Julia de la violence de ce qu'elle vit, mais aussi la comédienne.

Dans le dispositif mis en place par Christiane Jatahy, la caméra est donc loin d'être un outil neutre. Elle est présente sur le plateau, comme un œil non seulement inquisiteur mais également voyeur – un dispositif qui se révèle être autant de surveillance que de jouissance, jouissance perverse qui s'origine dans le regard du père, auquel se substitue celui du caméraman et dont nous sommes, *in fine*, le dernier maillon. Un œil qui débusque, cadre, capture et par là même réifie. Un œil omniprésent qui transforme les personnages en objets manipulés par le fil invisible d'un regard mortifère.

Fiction. Hybridation et emboîtements

Du point de vue du fonctionnement de la fiction, ce même dispositif génère de multiples possibilités formelles en créant des effets d'emboîtement. Mais des emboîtements fluctuants. Qui brouillent les frontières. Le spectacle propose trois champs distincts.

- Le premier est constitué par la présence des acteurs vivants. Le second est celui des écrans. Là, trois types d'images cohabitent :
 - le film du début, qui montre des images du passé ;
 - les images, reprises en caméra directe, de ce qui se joue sur le plateau ;
 - des images préenregistrées narrant des événements qui adviennent au présent, mais dans un lieu concomitant, permettant de ramener le hors-champ dans le champ. Entre ces deux champs, celui des corps en présence et celui de l'image, un champ intermédiaire, celui de la prise de vue.

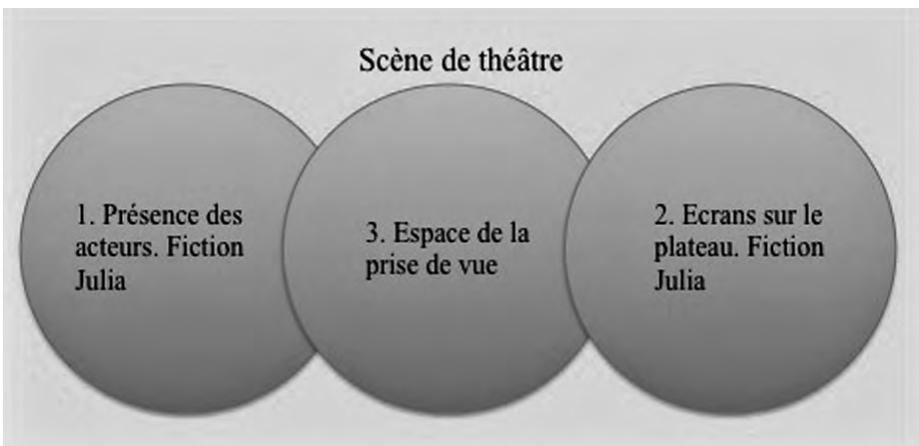


Schéma 1

Tant que ces champs opèrent sur un même niveau, le message fictionnel généré par la représentation reste simple : des acteurs sur scène jouent une fiction intitulée *JULIA* en présence d'un technicien du spectacle qui filme les personnages de cette fiction dont les images sont projetées en direct. L'espace liminal de la prise de vue est seulement un procédé théâtral qui se déroule à vue, qui brise l'illusion référentielle mais reste néanmoins au service de la fiction et du récit. Un procédé qui ne serait pas très différent, dans ses effets, que des projecteurs présents sur la scène, ou des manipulations de décors effectuées à vue. Une façon de montrer les coutures de la représentation.

Mais par moments, ces champs s'emboîtent et l'espace de la prise de vue, par quelques détails jamais surlignés, change alors de statut. C'est le cas notamment lorsque le caméraman dit « action » ou « cut ». Ou lorsque, à une seule reprise, il demande aux acteurs de reprendre une action. Ces détails, quoique ténus, changent totalement le statut de la fiction : les acteurs sur scène ne joueraient pas les personnages de *JULIA* ; ils joueraient des acteurs tournant un film dans lequel ils jouent les personnages de *JULIA*. Notre regard de spectateur est ainsi perturbé : à quoi assistons-nous ? À une représentation de *JULIA* ? Ou au tournage d'un film qui raconte l'histoire de Julia ?

Ces effets restent néanmoins furtifs. Et les emboîtements, parce qu'ils sont fluctuants, fugaces et jamais définitivement institués, créent une instabilité de la perception des espaces fictionnels.

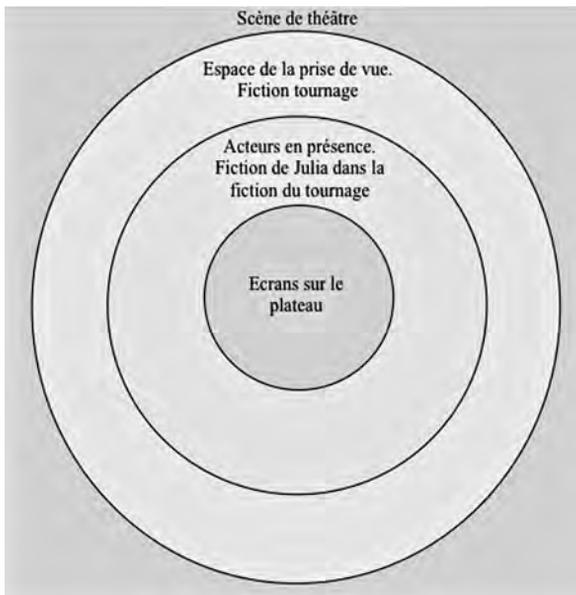


Schéma 2

Ils multiplient également les possibilités de transgression entre niveaux, les opportunités d'avoir recours à cette figure sans doute emblématique du théâtre contemporain, celle de la métalepse.

Genette la définit comme une « transgression délibérée du seuil d'enchâssement⁴⁰² ». Pour le dire autrement, et sans entrer dans des considérations narratologiques trop poussées, il s'agit d'un procédé littéraire qui enfreint le cloisonnement des niveaux diégétiques, qui franchit « cette frontière mouvante mais sacrée entre deux mondes, celui où l'on raconte, celui que l'on raconte⁴⁰³ ». Celle-ci peut advenir dans les deux sens : soit l'auteur intervient frontalement dans l'univers fictionnel de ses personnages, soit les personnages de la fiction brisent l'étanchéité de leur univers pour s'immiscer dans l'acte de création dont ils sont issus, ce sens-ci étant plus fréquent au théâtre que le premier, plus littéraire. Quelle qu'elle soit, la transgression produit toujours, par son invraisemblance, soit un effet comique, soit un malaise, car briser le cadre des enchâssements entre création et créature revient immanquablement à rendre poreuse la frontière entre réalité et fiction, le niveau enchâssant étant toujours donné pour prétendument réel, et le niveau enchâssé comme explicitement fictionnel.

Christiane Jatahy explore toutes les possibilités de ces transgressions entre ces deux niveaux. Plus le spectacle avance, plus les métalepses se multiplient, jusqu'à faire totalement imploser les frontières entre réalité et fiction.

J'en donnerai quelques exemples, pour montrer comment elles traversent tous les « étages » de la fiction.

Pendant la scène de séduction, Julia lance à Jelson, « nous ne sommes pas seuls » en regardant la caméra. Le personnage désigne le preneur d'images et contrevient ainsi à la séparation entre deux niveaux différents de réalité, en incluant dans son univers fictionnel celui qui, avec sa caméra, raconte cette fiction.

Julia récidive ensuite : « Eux savent » dit-elle, en regardant cette fois le public. Si la métalepse précédente transgressait la frontière entre le niveau 2 et le niveau 1 du schéma ci-dessus, celle-ci semble court-circuiter le premier niveau pour inclure, cette fois, le public dans l'univers de la fiction. Le spectateur n'est plus un témoin « invisible », appartenant à une autre réalité, celle du théâtre, mais un témoin qui pourrait attester de ce qu'il a vu et influencer sur les événements de la fiction.

Puis la transgression s'emballa. Jelson tue le canari de Julia. Repris en gros plan sur l'écran, l'acte laisse vraiment planer un doute : pour de vrai ? Pour de faux⁴⁰⁴ ? Julia hurle à Jelson « comment peux-tu tuer ce canari ? » et se retourne vers le caméraman : « et toi, tu filmes cela ? C'est dégoûtant. Vous êtes tous les deux dégoûtants ». À cet instant le principe d'emboîtement est comme inversé. Ce que filme le caméraman ne serait plus la fiction de JULIA mais la réalité, la réalité d'un acte qui excède la fiction et contre lequel

402. Gérard Genette, *Métalepse*, Seuil, Paris, 2004, p. 14.

403. Gérard Genette, *Figures III*, Seuil, Paris, 1972, p. 245.

404. Le doute était même si fort que lors d'une des représentations à laquelle j'ai assisté, le comédien est arrivée aux saluts avec le canari en disant : « vous voyez, je ne lui ai pas fait de mal ! ».

Julia (mais laquelle : le personnage de Julia ? L'actrice du film *JULIA* ou l'actrice réelle jouant la pièce *JULIA* ?) se rebelle. Cette réalité n'est évidemment qu'un effet de réel, un procédé pour donner l'illusion d'une réalité, mais un effet de réel qui agit comme un détonateur. À partir de là, les frontières entre réalité et fiction ne cessent de se brouiller et celles-ci de s'inverser, par une surenchère de métalepses, chacune ajoutant un tour d'écrou à l'instabilité perceptive.

Julia prend le pouvoir sur le caméraman auquel elle donne des ordres, et elle prend le public à partie « comme si » elle se trouvait dans la même réalité que lui, pour finalement, dernier tour d'écrou, lâcher « c'est fini, je ne peux plus dire ces mots », comme si l'actrice, la vraie, qui, par un de ces hasards qui dépassent la fiction s'appelle vraiment Julia, ne voulait plus jouer cette histoire.

Plus le spectacle avance et plus ce qui advient sur la scène suggère que nous n'assistons pas à la *re-présentation* d'une fiction, d'un ailleurs imaginaire constitué de personnages, mais à une *présentation* d'événements réels qui surgirait dans l'ici et maintenant de la performance.

Le trouble naît de ce que notre propre univers, celui du spectateur, est contaminé en retour par ce que l'on pourrait appeler un *effet de fiction*. Si ce qui se passe sur le plateau est de l'ordre du réel, un réel dans lequel nous sommes aspirés, notre monde pourrait tout aussi bien être une fiction. C'est en creux ce que suggère tout recours à la métalepse, qu'elle soit littéraire ou théâtrale. L'in vraisemblance du procédé jette un discrédit sur la réalité tout autant que sur la fiction et génère une réaction qui oscille entre l'amusement (la métalepse au théâtre provoque presque toujours des rires dans le public) et l'inquiétude.

Dans *JULIA*, le récit, malgré ces retournements dans le registre de la fiction, continue d'avancer. Ces derniers alimentent même la mise en intrigue sans jamais la court-circuiter. Lorsque Julia s'insurge contre la présence de la caméra, ou lorsqu'elle prend à partie le caméraman ou le public, elle brise l'étanchéité des niveaux de fiction sans jamais affecter le fil narratif. Les métalepses sont en effet au service du récit : elles indiquent que l'œil de la caméra, comme le regard des spectateurs, est une excroissance du regard du père, contre lequel la petite fille déjà se révoltait, un regard intériorisé en surmoi hypertrophié.

En multipliant ruptures et retournements entre le registre de la représentation et celui de la présentation, entre l'univers de la fiction et celui d'une prétendue réalité, le dispositif induit une perception instable et discontinue du spectacle. Ni vraiment du théâtre, ni vraiment du cinéma, ni vraiment du réel, le spectacle nous plonge dans une zone intermédiaire, discontinue et mouvante qu'Erika Fischer-Lichte appelle une situation de *betwixt and between*, littéralement « ni l'un ni l'autre⁴⁰⁵ ».

La continuité narrative instaurée dans la discontinuité des registres de fiction repose essentiellement sur le jeu de l'actrice. Celle-ci ne souligne jamais dans son jeu qu'elle passe d'un niveau de fiction à un autre, qu'elle quitte par exemple son personnage pour figurer

405. Erika Fischer-Lichte, *The Transformative Power of Performance. A New Aesthetics*, Routledge, Londres, 2008, *passim*.

l'actrice qui le joue, validant ainsi cet état intermédiaire, cette situation de *betwixt and between*. L'actrice traverse les déboîtements opérés par la multiplication des images, les registres de présence hétérogènes et les transgressions de niveaux, et ce sans cassure émotionnelle, sans rupture de ton. Par l'intensité de son jeu, qui ne faiblit jamais, elle suggère qu'à chaque étage de la fiction se raconte la même histoire, que ce soit dans le film, sur la scène, dans le tournage du film, et même, lors de l'ultime transgression, celle qui brise la frontière entre le personnage et la comédienne, dans la réalité. Elle joue une même tension émotionnelle, alors même que l'identité de la figure qu'elle incarne est fluctuante : personnage de Julia ? Comédienne dans un film qui raconte l'histoire de Julia ? Comédienne dans un spectacle qui raconte le tournage d'un film qui raconte l'histoire de Julia (qui est encore un personnage de fiction, et pas la véritable comédienne), ou peut-être seulement elle-même, cette jeune femme présente sur scène ?

Elle est ainsi, paradoxalement, garante de la continuité dans ce jeu de miroirs où fiction et réalité sont renvoyées dos à dos. Et ce faisant, malgré l'omniprésence des images, des images d'elle, fragmentée, chosifiée, augmentée, c'est elle, elle seule, la comédienne, qui habite de façon incroyable le plateau, qui l'habite corps et âme pourrait-on dire. Sa présence est nourrie en permanence par un flux qui circule dans l'ici et maintenant du plateau et traverse toutes les strates identitaires.

Bibliographie

Agamben, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Payot / Rivages, Paris, 2007.

Banu, Georges. *La scène surveillée*, Actes Sud, Arles, 2006.

Fischer-Lichte, Erika. *The Transformative Power of Performance. A New Aesthetics*, Routledge, Londres, 2008.

Foucault, Michel. *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris, 1975.

Genette, Gérard. *Figures III*, Seuil, Paris, 1972.

---. *Métalepse*, Seuil, Paris, 2004.

Ricœur, Paul. *Temps et récit*, tome 1, Point / Seuil, Paris, 1991.

PERCER LE VOILE : LA SCÈNE CONTEMPORAINE À TRAVERS LE FILTRE DU TULLE

Margot Dacheux,
Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3

« Mettre à distance l'univers scénique, et particulièrement le corps de l'acteur, espacé à lui-même⁴⁰⁶ », « manière d'ôter à l'image scénique une part de sa matérialité », « espace d'expression radicalement séparé du monde⁴⁰⁷ », tels sont les termes utilisés par Mireille Losco et Anne Pellois pour définir la présence du célèbre rideau de gaze utilisé par les symbolistes au Théâtre d'Art et au Théâtre de l'Œuvre à la fin du XIX^{ème} siècle. Plus d'un siècle a passé et, même si l'écran de tulle n'a jamais complètement quitté la scène – on pense au *Dance* de Lucinda Childs (1979) ou encore au *Biped* de Merce Cunningham (1999) –, on constate sa présence récurrente sur la scène contemporaine. Souvent couplé à l'usage des nouvelles technologies, notamment de la projection, ce tissu très sensible à l'illumination, composé le plus souvent de mailles de coton plus ou moins fines, fréquemment tendu en avant-scène, ouvre une nouvelle étendue des possibles. Il se définit par sa capacité à être, selon l'éclairage, opaque ou transparent : un éclairage de face transformera le tulle en écran opaque quand une projection à contrejour permettra un effet de transparence, requérant du spectateur qu'il voit à travers son filtre. Nous nous intéresserons au tulle dans les pièces de Romeo Castellucci, Fabrice Murgia et Teatrocinema en ce qu'il interroge la perception du spectateur. Seuil optique, le rideau de tulle est cette pellicule traversée par le regard.

406. Mireille Losco, « Du regard à la vision : le spectateur virtuel des symbolistes » in *Théâtres virtuels*, dir. Sylvie Triaire et Pierre Citti, Presses universitaires de la Méditerranée, Montpellier, 2001. Consulté dans sa version en livre numérique paru en 2014.

407. Anne Pellois, *Utopies symbolistes : fictions théâtrales de l'homme et de la cité*, thèse nouveau régime, Langue et Littérature française, mention études théâtrales, Université Stendhal, Grenoble III, 2006, p. 682.

Troubler la forme

Première expérience de l'indiscernable, le tulle travaillé par la lumière permet aux corps d'apparaître et de disparaître. Ces images qui apparaissent pour se dérober presque aussitôt, « ne se métamorphosant jamais en un objet identifiable⁴⁰⁸ » pour reprendre les termes employés par Romeo Castellucci, interrogent de fait le regard. Dans les pièces du metteur en scène, le rideau de tulle n'occupe pas forcément toute la scène et très souvent le spectateur retrouve un diaphragme, au sens photographique du terme. L'emploi de ce terme est paradoxal dans la mesure où, en photographie, ce dispositif permet la régulation de l'illumination, la modification de la profondeur de champ de l'image et joue un rôle primordial dans sa netteté. Ici, la stratification de la scène par l'écran remet en jeu la profondeur et le diaphragme tient un rôle contraire à sa définition photographique en apposant du flou. Cet écran circulaire, par sa forme, interroge à lui seul le regard, le renvoie à lui-même, à la fois « œil, microscope et objectif⁴⁰⁹ » selon Ludovic Fouquet. Présent à un endroit de la scène, il la stratifie et travaille à l'indistinction d'un seul élément comme c'est le cas dans l'épisode *B.#03 Berlin* de la *Tragedia Endogonia* de Castellucci, dans lequel la vision d'un corps de femme immobile, suspendu au centre de la scène, est obstruée par un diaphragme qui, éclairé sous plusieurs angles, voile et dévoile la comédienne au gré d'apparitions et de disparitions, son corps semblant ne plus avoir de contour clairement établi, débordant ses frontières. Le corps immobile est ainsi directement retravaillé par le tulle et la lumière.

Le tulle peut également être apposé au proscénium et occuper tout le cadre de la scène. Sa présence en avant-scène comme frontière entre la salle et la scène a, de fait, un effet d'aplat, quand bien même le tulle, éclairé à contrejour jouirait de transparence. Entrave à la profondeur, c'est à travers cette surface plane que nous sont donnés à voir les corps des comédiens qui semblent perdre une part de leur matérialité dans cette mise à distance. Regarder les comédiens, pour le spectateur, signifie percer ce voile, forcer la vision. Quand un rideau de tulle les sépare, l'image proposée au spectateur est comme légèrement polie, floutée. Castellucci use de ce procédé dans son spectacle *Go down Moses*, créé en 2014, dans lequel, du début à la fin de la pièce, un rideau de tulle sépare scène et salle. On avait également pu le remarquer dans son adaptation d'une partie de la *Divine Comédie, Purgatorio* (2008). Dans l'un comme dans l'autre, l'extrême réalisme des situations représentées – un accouchement dans les toilettes d'un restaurant pour l'un, et la soirée d'une mère et de son fils dans leur demeure pour l'autre – était contrecarré par la présence de ce tulle à travers lequel le regard du spectateur devait forcer la vision.

408. Romeo Castellucci in *Itinera. Trajectoires de la forme* Tragedia Endogonia, dir. Enrico Pitozzi et Annalisa Sacchi, Actes Sud, Arles, 2008, p. 26.

409. Ludovic Fouquet, « L'écart et la surface, prémices d'une poétique du corps écranique », *Jeu : revue de théâtre*, n° 108, 2003, p. 117.

Mais la particularité de *Go down Moses* est que cette frontière va se voir multipliée, agissant de fait différemment sur le spectateur. La figure humaine devient alors de plus en plus difficile à discerner. On assiste à une mise à mal du contour qui « cesse d'être une limite⁴¹⁰ » et par là inquiète le regard et trouble la reconnaissance des formes, des corps. Cet effet peut également être réalisé à l'aide d'une vitre de PVC, comme c'est le cas dans la dernière partie de *B.#03 Berlin*. Ces filtres successifs que Castellucci appose en avant-scène provoquent une indiscernabilité des lignes, au moment de l'apparition d'une caverne préhistorique qui pourrait renvoyer à un espace fantasmé, venant à la suite d'un scanner cérébral passé par une jeune femme. La patiente entre dans la machine et à l'instant où les images de son cerveau sont censées être capturées, la scène se métamorphose dans le même mouvement. Plusieurs tulles se superposent au rideau déjà en place et obstruent encore un peu plus la vision du spectateur. Le tulle empêche la netteté, entrave le détail, obligeant le spectateur à une acuité du regard singulière. Le tulle nettoie la forme, son contour, tout comme Deleuze⁴¹¹ dit de Bacon que certaines zones des tableaux sont nettoyées. Le corps des comédiens semble ici échapper à la ligne dont Heinrich Wölfflin dit qu'elle « cesse d'être un guide sûr conduisant le regard à travers l'ensemble de la forme⁴¹² ». Il se défait du contour pour rejoindre la tache, le tulle « libère les masses⁴¹³ ».

En estompant les frontières, le tulle transforme notre perception du corps des comédiens et de l'espace qui l'entoure. L'accès au détail lui étant amputé, le spectateur de *Go down Moses* doit faire un véritable effort visuel pour identifier ce qu'il voit sur le plateau, d'autant plus que les comédiens sont masqués : est-ce bien des corps ? Que sont-ils en train de manger ? Que sont-ils en train de bercer ? De quoi est composée cette grotte ? Sont-ils entièrement masqués ? Cette mise à l'épreuve du regard, Castellucci la nomme « érotique de la distance⁴¹⁴ », un « jeu érotique avec le regard⁴¹⁵ ». Il identifie deux caractéristiques principales des rideaux et diaphragmes de tulle / PVC que sont la stratification et l'occlusion, entendues comme stratification de l'espace et occlusion du regard. Le terme « occlusion » renvoie bien à cette idée d'obstacle au regard qu'est le rideau de tulle demandant à être percé. Ainsi, le voile contraint le spectateur à un effort visuel, « l'œil doit conquérir les images, les forcer⁴¹⁶ ».

410. Gilles Deleuze, *Logique de la sensation*, Seuil, Paris, 2002, coll. L'Ordre philosophique, p. 120.

411. *Id.*

412. Heinrich Wölfflin, *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*, Gérard Monfort, Brionne, 1989, p. 22.

413. *Ibid.*, p. 23.

414. Romeo Castellucci, « Un abécédaire » in *Ces années Castellucci*, Jean-Louis Perrier, Les Solitaires intempestifs, Besançon, 2014, p. 26.

415. Romeo Castellucci, *op. cit.*, p. 99.

416. *Ibid.*, p. 105.

Hybridation d'une image entre chair et numérique

Le tulle, placé à l'avant-scène, peut être surface de projection, qu'il soit rendu opaque, ou pas. Et c'est ce dernier cas qui m'intéresse ici : le tulle, surface de projection transparente. Castellucci a usé de ce procédé il y a peu avec son opéra *Orphée et Eurydice* (2014). Fabrice Murgia, lui, en a fait usage à multiples reprises dans ses spectacles comme *Life / Reset : chronique d'une ville épuisée* (2010) ou *Notre peur de n'être*, sa pièce créée au Festival d'Avignon 2014. Dans *Life / Reset*, le metteur en scène belge a choisi de porter à la scène la solitude d'une jeune femme et son repli sur l'univers virtuel qu'est *Second Life*⁴¹⁷. Au fur et à mesure de la pièce, le spectateur assiste à l'abolition des frontières entre vie réelle et monde virtuel, jusqu'à la confusion totale des deux et la complète perte de repères du personnage. Mais loin de diviser ces deux espaces, le scénographe de Fabrice Murgia, Vincent Lemaire, a préféré rendre instable d'emblée cette relation à travers l'espace : « j'ai donc dessiné un univers trouble et ai rendu en quelque sorte son réel aussi instable que son virtuel, son virtuel aussi tangible que son réel⁴¹⁸. » Pour ce faire, il a tendu un tulle aux dimensions du cadre de scène afin de réunir sur un même plan visuel des éléments virtuels, comme le contenu de son ordinateur, et réels, le corps de la comédienne dans l'espace.

L'appartement de la jeune femme, extrêmement réaliste, est composé d'une chambre, d'une cuisine et d'une salle de bains qui sont autant de « petites boîtes scéniques⁴¹⁹ » en mouvement tout au long de la pièce. En effet, cette première perte de repère à laquelle est invité le spectateur est due à un espace en mouvement constant qu'il ne parvient pas à appréhender et qui n'est habité que par la seule présence humaine de la comédienne. La géographie de la scène n'est pas établie une fois pour toutes, et même les points de vue sur ces différents espaces sont amenés à changer. Dans cette pièce, il est question de perception : voir au travers des perceptions du personnage que l'on voit évoluer en silence dans un espace qui se déstructure tout au long du spectacle. Vincent Lemaire précise : « c'est à travers le regard submergé du personnage que nous avons accès à sa détresse⁴²⁰. »

Le tulle fait ici office de liant entre monde virtuel et espace réel et devient l'outil d'une surimpression « scénographiée » : cette porosité entraîne un mélange d'images et donc un effet de surimpression cinématographique, technique consistant en « l'impression de deux ou plusieurs images sur une même surface sensible⁴²¹ ». Marc Vernet, dans le chapitre qu'il consacre à la surimpression dans son ouvrage *Figures de l'absence*, définit ce procédé comme un « vertige où peuvent se figurer, en même temps ou alternativement, la perte des repères spatiaux et la perte de soi dans la désunion⁴²² ». La surimpression figure alors « l'éclatement,

417. *Second Life*, à la fois jeu et réseau social, est un univers virtuel en 3D permettant aux utilisateurs, sous la forme d'avatar, d'incarner des personnes virtuelles dans un monde dont ils participent à la création.

418. Vincent Lemaire in *Artava : Retrospective 2009-2014*, brochure en ligne réalisée par Cécile Michaux, 2014.

419. *Id.*

420. *Id.*

421. Définition du terme « surimpression », *Le Grand Robert de la langue française* en ligne.

422. Marc Vernet, *Figures de l'absence*, Éditions de l'Étoile, Paris, 1988, coll. Essais, p. 81.

le désordre mental⁴²³ », au moment où Murgia désire narrer la perte des repères entre réalité et monde virtuel.

Mais le traitement varie au fil de la représentation. Au départ était projeté sur le tulle ce qui apparaissait sur l'écran d'ordinateur, c'est-à-dire l'interface de *Second Life*, appelé ici « Second Chance ». On observait alors la jeune femme évoluer au sein de l'univers virtuel et de son appartement, dans une seule et même image, sa présence dédoublée par son avatar. Si le plus clair du spectacle se déroule dans son appartement, le sous-titre du spectacle, « *Chronique d'une ville épuisée* », amène à se questionner sur l'espace de la ville, entendu comme ville épuisée par les images que l'on capture d'elle, par la vidéosurveillance dans les rues, les ascenseurs, dans les espaces publics aussi bien que dans les espaces privés. Dans la pièce, l'errance du personnage dans son quotidien et dans l'espace de la ville est rendue sensible par un *split-screen* reprenant les divers déplacements du personnage hors de l'appartement, capturés par des caméras de vidéosurveillance. Au centre de la projection, le corps de l'actrice derrière le tulle est noyé dans les images, à la fois dedans et derrière elles. La figure humaine semble ici réduite, amoindrie par la multitude des images en mouvement qui l'entourent.

Par la suite, c'est l'espace de l'appartement lui-même qui se voit dupliqué à l'écran et la projection propose un point de vue différent sur la salle de bains, visible pour le spectateur seulement à travers le cadre d'une porte. Une caméra placée à l'intérieur de la pièce projette en direct sur le tulle les images filmées. L'espace matériel est donc complètement englobé, immergé dans l'image projetée. La vidéo utilisée ici comme « loupe et kaléidoscope⁴²⁴ » pour reprendre l'expression de Frédéric Maurin, permettant de multiplier les points de vue, de varier les échelles. Elle est étroitement mêlée aux éléments matériels et mobiles du plateau qui, au fur et à mesure des projections et de leurs déplacements, semblent perdre de leur matérialité et se noyer véritablement dans l'image.

La mobilité des boîtes scéniques instaure un trouble chez le spectateur qui ne sait pas si la caméra est mobile ou si la scénographie elle-même entre en mouvement : « la matérialité et la pesanteur deviennent douteuses quand [les boîtes scéniques] se déplace[nt] avec la légèreté d'une image⁴²⁵. » Les éléments physiques du plateau et les images projetées sur le même plan troublent la matérialité des éléments scénographiques qui, au fur et à mesure de la pièce sont amenés à disparaître pour ne figurer qu'un espace mental : une baignoire perdue dans le noir à laquelle la projection de motifs rouges se surimprime, créant un seul et même espace ou une seule et même image, l'évanescence de cette apparition étant renforcée par le noir qui l'entoure.

423. *Id.*

424. Frédéric Maurin, « Hybridation spatiale, registres de présence » in *Les écrans sur la scène*, dir. Béatrice Picon-Vallin, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1998, pp. 9-35, p. 27.

425. Vincent Lemaire, *op. cit.*

Entre 2D et 3D : un espace ambigu

Dans les exemples précédemment cités, la présence du tulle favorisait la bidimensionnalité, quand bien même l'image observée était composée de 2D et de 3D. La surimpression « par la superposition de deux images perspectives les écrase toutes les deux pour les réduire à une bidimensionnalité⁴²⁶ » écrit Marc Vernet ; c'est justement à recréer de la perspective que s'emploie la compagnie chilienne Teatrocinema. Mêlant vocabulaire théâtral et vocabulaire cinématographique, elle utilise le tulle au sein d'un dispositif d'écrans visant à intégrer le comédien à l'image. Teatrocinema réaffirme le cube scénique, puisque c'est à l'intérieur du dispositif qui n'occupe qu'une partie de la scène qu'évoluent les comédiens. Il est composé de deux tulle au milieu desquels les comédiens et quelques éléments matériels de décor sont amenés à apparaître. Le décor est projeté sur les deux écrans, usant de projection et de rétroprojection et l'œil du spectateur doit traverser le premier pour percevoir ce qui a lieu sur le plateau créant ainsi un espace ambigu, entre 2D et 3D. Il s'agit ici de recréer de la profondeur dans l'image en deux dimensions à travers sa duplication sur les écrans. Reste alors aux comédiens d'exister au sein de cet espace perturbant pour le spectateur, jouant de la fusion et de la confusion de réalités diverses : il devient difficile de discerner la présence physique des corps et de certains objets qui se mêlent parfaitement aux images vidéo projetées. La présence du tulle participe ici à la création d'une scène-image telle qu'elle est définie par Clarisse Bardiot, c'est-à-dire une scène sur laquelle « scène et écran se superposent jusqu'à se confondre », dans laquelle l'espace est « en mouvement perpétuel, souple et malléable⁴²⁷ ». À travers ce dispositif, c'est bien d'images devenues espaces habitables dont il est question.

Usant du vocabulaire du cinéma, Teatrocinema désire offrir, sur le plateau de théâtre, un voyage dans le temps et dans l'espace, mais avec d'autres moyens. L'écriture même des spectacles démontre un recours au cinéma avec la création d'un *story-board*, qui structure image par image la pièce, et qui envisage autrement la narration. La compagnie définit son langage comme la « fusion des techniques et des formes narratives du théâtre et du cinéma⁴²⁸ » et joue de l'utilisation du flashback et du flashforward, du panoramique, de la coupe franche, la plongée et la contre-plongée, des changements instantanés de l'axe de la caméra (donc du point de vue du spectateur), pour ainsi narrer en quatre-vingt-dix minutes une histoire, même si elle se déroule sur plusieurs siècles et dans différents lieux⁴²⁹.

Ainsi, dans *Sin sangre*, la première pièce d'une trilogie entamée en 2007 et composée également de *L'homme qui donnait à boire aux papillons* (2010) et d'*Une histoire d'amour* (2013), la compagnie s'empare d'un roman d'Alessandro Baricco narrant, à l'aide d'images

426. Marc Vernet, *op. cit.*, p. 61.

427. Clarisse Bardiot, *Arts de la scène et technologies numériques : les digital performances*, ouvrage hypermédia, Les Basiques, Leonardo / Olats, juin 2013.

428. Dossier de presse de *Sin sangre*, <<http://www.dometheatre.com/documents/Dossier-Sin-Sangre.pdf>>.

429. *Id.*

filmées figurant les différents lieux, la vengeance d'une jeune fille dont le père fut tué lorsqu'elle était enfant. Dans *L'homme qui donnait à boire aux papillons*, Teatrocinema offre au spectateur une plongée dans le parcours de quatre personnages, un vieil homme sur le point de mourir, un réalisateur de cinéma, un couple d'acteurs et une princesse et un chevalier du Moyen-Âge. Divers temps, divers espaces que la compagnie explore à l'aide d'images de synthèse. Dans l'adaptation du roman de Régis Jauffret, *Une histoire d'amour*, c'est le vocabulaire de la bande dessinée qui est convoqué et qui plonge les comédiens au cœur de dessins en constante métamorphose et avec lesquels ils semblent interagir. Chaque fois, la précision dont doivent faire preuve les comédiens dans leurs interactions avec le dispositif est d'une extrême minutie (les placements dans l'espace, les apparitions / disparitions, la gestion du temps, etc.). Avec cette trilogie, la compagnie a cherché à explorer les diverses possibilités qu'offre leur dispositif, qu'ils considèrent comme infini et requérant une implication singulière de la part du spectateur dont l'œil est au départ extrêmement déstabilisé par les images qui lui sont offertes et dans lesquelles l'indistinction entre 2D et 3D n'est jamais complètement résolue.

Ainsi, le rideau de tulle, diaphragme, écran, voile, frontière, occultant tout ou une partie de la scène, est un outil privilégié de la mise au travail du regard du spectateur. Se jouant de l'indistinction, du flou, du brouillage des lignes, de la mise à mal de la lisibilité, le tulle permet au corps de l'acteur de se mêler à l'image ou bien à l'image elle-même de transcender le cadre de l'écran au profit d'une ambiguïté entre deux ou trois dimensions et de la création d'images habitables qui troublent les frontières entre présence et absence, chair et numérique.

Bibliographie

- Artara : Retrospective 2009-2014*, brochure en ligne réalisée par Cécile Michaux, 2014.
- Bardiot, Clarisse. *Arts de la scène et technologies numériques : les digital performances*, ouvrage hypermédia, Les Basiques, Leonardo / Olats, juin 2013.
- Deleuze, Gilles. *Logique de la sensation*, Seuil, Paris, 2002. Coll. L'Ordre philosophique.
- Dossier de presse de *Sin sangre*, <<http://www.dometheatre.com/documents/Dossier-Sin-Sangre.pdf>>.
- Fouquet, Ludovic. « L'écart et la surface, prémices d'une poétique du corps écranique », *Jeu : revue de théâtre*, n° 108, 2003.
- Losco, Mireille. *La scène symboliste (1890-1896). Pour un théâtre spectral*, ELLUG, Grenoble, 2010.
- . « Du regard à la vision : le spectateur virtuel des symbolistes » in *Théâtres virtuels*, dir. Sylvie Triaire et Pierre Citti, Presses universitaires de la Méditerranée, Montpellier, 2001.

- Perrier, Jean-Louis. *Ces années Castellucci*, Les Solitaires intempestifs, Besançon, 2014.
- Picon-Vallin, Béatrice. « Hybridation spatiale, registres de présence » in *Les écrans sur la scène*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1998, pp. 9-35.
- Pitozzi, Enrico et Annalisa Sacchi (dir.). *Itinera. Trajectoires de la forme* Tragedia Endogonia, Actes Sud, Arles, 2008.
- Pellois, Anne. *Utopies symbolistes : fictions théâtrales de l'homme et de la cité*, thèse nouveau régime, Langue et Littérature française, mention études théâtrales, Université Stendhal, Grenoble III, 2006.
- Vernet, Marc. *Figures de l'absence*, Éditions de l'Étoile, Paris, 1988. Coll. Essais.
- Wölfflin, Heinrich. *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*, Gérard Monfort, Brionne, 1989.

RÉSONANCES : THÉÂTRE IMMERSIF ET POÉTIQUE DE L'INSTABILITÉ

Catherine Cyr,
Université du Québec à Montréal

Cette réflexion porte sur l'expérience immersive suscitée par une œuvre particulière, le dispositif scénique *Résonances* (2014) élaboré par la metteuse en scène québécoise Carole Nadeau. Depuis une vingtaine d'années, celle-ci est engagée dans un important parcours de recherche-crédation au sein de la compagnie interdisciplinaire Le Pont Bridge, une structure exploratoire de laquelle ont émergé des œuvres qui, le plus souvent, ont cherché à redéfinir les contours de l'expérience spectatorielle⁴³⁰. Dans *Résonances*, un parcours ambulatoire souple s'inscrivant dans la vaste constellation du théâtre postdramatique, cette expérience est fondée sur la rencontre de corps pluriels et protéiformes dans un dispositif mobile⁴³¹.

Dans une église abandonnée, des corps surgis de la pénombre ; des silhouettes frêles, disloquées, projetées sur des écrans translucides, apparaissant et disparaissant dans le noir comme des lucioles. Ces corps nus, défaits, où se rencontrent l'iconographie du peintre Francis Bacon et les mots abrasifs de *Quartett* de Heiner Müller, disent la douleur mais aussi la persistance du désir malgré la déliquescence de la chair. Ces projections sont au

430. Carole Nadeau s'attache, à travers la création de dispositifs à la jonction du théâtre, des arts visuels et de la vidéo, à explorer la relation entre la parole, le corps, l'espace, l'image et le son. Brouillant les perceptions et affolant les sens, ses œuvres invitent à expérimenter et à penser autrement la réception. Ses productions, parmi lesquelles se démarquent *Provincetown Playhouse, juillet 1919, j'avais 19 ans* (2004) et *Le Mobile* (2010), ont été présentées au Québec et à l'étranger, notamment en Équateur, en France, au Mexique, en Norvège, en République tchèque et en Uruguay.

431. J'entends ici le dispositif au sens où le définit Arnaud Rykner, c'est-à-dire un espace organisé, où se mettent en place des interactions entre le public et le spectacle et où le discours scénique repose sur un agencement hétérogène de valeurs (Arnaud Rykner, « Du dispositif et de son usage au théâtre », *Tangence*, n° 88, 2008, pp. 91-103).

centre de *Résonances* présenté en novembre 2014 dans l'église Sainte-Brigide à Montréal. Dans la représentation, ces corps virtuels cohabitent avec les corps de chair puisque le spectacle établit une communauté provisoire d'acteurs et de spectateurs, lesquels, mobiles, interagissent entre eux et aussi avec les images projetées. Celles-ci, fluctuantes, ondulent sur les écrans et, par intermittence, éclaboussent aussi les parois de l'église comme les corps « bougeant » des acteurs et des spectateurs-marcheurs, créant divers effets de superposition. Immergé dans cet espace mouvant, le spectateur est le destinataire d'une parole elle aussi inassimilable, amalgame changeant et multiple fait de fragments textuels diffusés par des hautparleurs et de monologues énoncés par les acteurs en présence. Nouée au bougé erratique de son propre corps et aux mouvances du corps et de la voix des acteurs, dans cet espace à la fois « présentiel » et virtuel, l'expérience que fait chaque spectateur de la représentation est fondée, comme dans tout théâtre immersif, sur une implication sensorielle exacerbée⁴³². Or cette implication n'est pas exempte de paradoxes. À travers des observations tirées de *Résonances*, je me pencherai ici sur certaines particularités propres à l'expérience spectatorielle immersive. J'aborderai aussi le rapport ambigu à la représentation que peut développer le spectateur plongé dans un dispositif scénique quasi aperceptif, c'est-à-dire un dispositif où l'« immersant » perçoit sa propre activité et où persiste, aigüe, sa conscience de soi. Prenant en compte la singularité de toute expérience spectatorielle immersive⁴³³, j'ai en partie privilégié une approche somaesthétique dans le développement de cette réflexion. Théorisée par Richard Shusterman, celle-ci est fondée sur la conscience corporelle réflexive, c'est-à-dire la conscience du corps propre, de ses sensations kinesthésiques et de ses émotions dans le développement de la pensée⁴³⁴. Comme le souligne Alex Mucchielli, cette posture méthodologique prend en compte le fait que « le chercheur est aussi un acteur et qu'il participe [...] aux événements observés⁴³⁵ ». Sa subjectivité n'est pas une entrave à la construction de la réflexion théorique, mais la condition même de son surgissement. Il s'agit, chaque fois, de rendre compte d'une expérience unique mais possiblement partageable, susceptible de rencontrer chez d'autres quelque écho. Le présent texte ne cherche donc pas à analyser l'expérience du spectateur lambda, mais propose des observations issues de ma propre expérience immersive dans *Résonances*. Ces observations ont été consignées dans un carnet de notes à trois moments distincts : immédiatement après la représentation puis à deux autres reprises, après décantation et réactivation des

432. La sur-sollicitation sensorielle se trouve, le plus souvent, au cœur de l'expérience immersive. Cette dimension est mise de l'avant dans plusieurs des textes qui composent l'ouvrage collectif *Corps et immersion*, dirigé par Catherine Bouko et Steven Bernas (L'Harmattan, Paris, 2012).

433. Catherine Bouko rappelle, dans *Théâtre et réception. Le spectateur postdramatique*, que, bien que collective et partageable, l'expérience de la réception de même que les divers processus de perception et de sémantisation que celle-ci engage demeurent en grande partie marqués de singularité (Catherine Bouko, *Théâtre et réception. Le spectateur postdramatique*, Peter Lang, Bruxelles, 2010. Coll. Dramaturgies, n° 26.).

434. Voir Richard Shusterman, *Conscience du corps. Pour une soma-esthétique*, Éditions de l'éclat, Paris, 2007.

435. Alex Mucchielli (dir.), *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*, Armand Colin, Paris, 2002, p. 34.

images, des pensées et des sensations. Entremêlées avec certaines notions théoriques importantes dont il sera question un peu plus loin, ces données subjectives ont grandement alimenté la réflexion proposée ici⁴³⁶.

Dispositif et mise en tension⁴³⁷

À la source de *Résonances*, il y avait, chez Carole Nadeau, le désir d'établir un réseau de réverbérations entre le corps barbaque et explosé, répandu hors de lui-même, peint par Francis Bacon, et le « corps paysage dévasté⁴³⁸ » tracé par les mots de Heiner Müller, dans un lieu qui dialoguerait avec ces représentations et agirait comme révélateur⁴³⁹. Dans le programme du spectacle, elle écrit : « Heiner Müller et Francis Bacon dans une église. Deux inspirations et un lieu qui les unit. On retrouve chez eux la même attitude, la même impudeur pudique en regard de la chair et de l'érotisme, la même sobriété fulgurante. Une sorte de lien étrange et poreux que le lieu révèle⁴⁴⁰ ». Or, si l'espace choisi met au jour les échos entre les imaginaires corporels baconiens et müllériens, sa sémantisation est aussi tributaire du trajet qu'y dessine le spectateur. Engagé dans un parcours ambulateur souple, chaque spectateur arpente librement le chœur, la nef et le narthex de l'église durant la représentation invisiblement découpée en onze segments. Ce type d'environnement, où chaque spectateur écrit de son corps sa trajectoire, correspond à ce que Marcel Freydefont désigne comme un *espace pénétré*. Il s'agit là d'un

espace partagé par les acteurs et les spectateurs, au sein duquel le spectateur est libre de son évolution. Il est composé en fonction de ce partage dont il établit la partition et cherche à en repousser les limites [...]. Il n'a pas vocation à représenter un autre monde mais à investir un espace-temps destiné à construire un jeu relationnel plus que fictionnel. Si une structure narrative n'est pas absente, c'est la disposition de l'espace qui structure la représentation. Il se traduit par le plateau-terrain qui constitue un champ d'expérience⁴⁴¹.

436. Pour éviter les écueils possibles d'une analyse reposant sur une large part de subjectivité, ce métissage méthodologique apparaît essentiel. À ce sujet, voir, entre autres, Deidre Sklar, « Reprise: On Dance Ethnography », *Dance Research Journal*, vol. 32, no° 1, 2000. pp. 70-77 ; Joan D. Frosch, « Dance Ethnography » in *Researching Dance: Evolving Modes of Inquiry*, dir. Sondra Horton Fraleigh et Penelope Hanstein, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 1999, pp. 248-280 ; ainsi que Sylvie Fortin, Catherine Cyr, Martyne Tremblay et Sylvie Trudelle, « Donner une voix : les pratiques analytiques créatives pour écrire la danse » in *La danse et les constructions de la santé : du corps intime au corps social*, dir. Sylvie Fortin, PUQ, Montréal, 2008, pp. 225-247.

437. Dans cette section, je reprends et développe plus avant certaines idées avancées dans mon article « Catherine Cyr, « L'expérience immersive et les intermittences de l'attention », *Tangence*, n° 108 (2015), pp. 77-93.

438. L'expression est de Stéphane Lépine et désigne le corps müllérien dans l'article « Le corps dernier cri », *Jeu*, vol. 114, n° 1, 2005 pp.138-144.

439. La metteure en scène avait déjà exploré, dans des productions séparées, l'imaginaire de ces deux artistes : le texte de Müller était un des matériaux de base du *Projet Quartett* (2011) alors que l'univers pictural baconien constituait la source vive du spectacle immersif *Spasmes* (2013).

440. Carole Nadeau, Programme du spectacle *Résonances*, Montréal, inédit, n.p., 2014.

441. Marcel Freydefont, « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn*, 2010, <agon.ens-lyon.fr, n.p.>.

De fait, comme je l'ai déjà remarqué, « l'espace mouvant où se déploie *Résonances* se pose comme un véritable champ expérientiel où, à travers un parcours erratique marqué d'indirection, le corps du spectateur se trouve peu à peu *agi*, infiltré de sons, de mots, d'images, de sensations⁴⁴² ». Dans cet espace atopique, c'est-à-dire un lieu a-centré et mouvant⁴⁴³, la sensorialité du spectateur est sur-sollicitée par la mise en tension des différents systèmes de la représentation, eux-mêmes en fluctuation permanente.

Ainsi, l'environnement sonore qui enrobe le spectateur dès son entrée dans l'église se fait-il multiple et inassignable. Émanant de diverses enceintes, une musique électronique composée de basses pulsantes traverse le corps du spectateur et rythme, semble-t-il, la cadence de son cœur et de ses pas ; s'ajoutent ensuite des textures sonores faites de cliquetis et de frottements ainsi que, par intermittence, des bribes hachurées et échoïques de monologue, essentiellement tirées de *Quartett*. Émis par les personnages projetés sur les écrans comme par les acteurs en présence, ces fragments de texte, auxquels s'ajoutent des cris, murmures et respirations saccadées, participent de la construction d'un ondoyant tissu sonore. Si quelques morceaux textuels font saillie et permettent de penser, en empruntant l'expression de Marie-Madeleine Mervant-Roux, que « l'armature du spectacle demeure en quelque sorte textuée⁴⁴⁴ », cette textualité ne constitue pas nécessairement le noyau organisateur du spectacle, ce noyau se déplaçant au gré de la mise en tension des divers systèmes scéniques du dispositif et au gré de l'attention que lui accorde le spectateur⁴⁴⁵.

Ainsi, les extraits de *Quartett*, entremêlés à des fragments de *L'Ombilic des limbes* d'Artaud et des journaux de création de Kahlo et de Giacometti, se font-ils parfois, dans ce paysage sonore, pure texture. Le texte se fond dans la musique et, comme l'écrit Freydefont, son intelligibilité « s'efface par moments au profit d'une ambiance, privilégiant la couche sonore et sensible sur la signification⁴⁴⁶. » Comme dans tout dispositif scénique postdramatique, une dé-hiérarchisation parataxique des systèmes de la représentation est mise en place et, ici, pour le dire avec les mots de Catherine Bouko, « [l]e texte est traité comme un matériau scénique non prescriptif. Il perd sa fonction de véhicule du drame pour être exploité dans la 'physicalité' de son énonciation⁴⁴⁷ ».

442. Catherine Cyr, *op. cit.*, p. 85.

443. Rappelons que pour Roland Barthes, l'atopie désigne la « doctrine de l'habitat en dérive », soit un espace marqué d'impermanence et d'indétermination (Roland Barthes cité par Elise Van Haesebroeck, « *La Mastication des morts, oratorio in progress* : un espace immersif pour redessiner les seuils de l'intime » in *Corps et immersion*, dir. Catherine Bouko et Steven Bernas, L'Harmattan, Paris, 2012, p. 79).

444. Marie-Madeleine Mervant-Roux, « Un dramatique postthéâtral ? Des récits en quête de scène et de cette quête considérée comme forme moderne de l'action », *L'Annuaire théâtral*, vol. 36, 2004, p. 16.

445. Pour ma part, une connaissance approfondie, et pour ainsi dire incarnée, du texte de Müller a contribué à ce que je lui accorde une attention particulière. Fondée sur la mémoire kinesthésique, cette relation d'antériorité avec les mots m'a amenée à privilégier l'écoute au regard, chaque parole entendue, même indistinctement, orientant mes pas dans l'espace et s'érigeant comme une aspérité dans le paysage théâtral parcouru. Or, toute expérience de réception postdramatique étant singulière, je ne doute pas que, pour un autre spectateur, un autre système scénique – la projection d'images vidéographiques, par exemple – ait pu se révéler, au gré de ses fluctuations, comme noyau de l'expérience.

446. Marcel Freydefont, *op. cit.*, n.p.

447. Catherine Bouko, *op. cit.*, p. 244.

Bien sûr, une telle dé-hiérarchisation constitue une utopie. Le spectacle immersif, comme d'autres formes théâtrales postdramatiques, repose plutôt sur l'instabilité et la mise en tension des différents systèmes de la représentation – texte, jeu, mouvement, projections vidéographiques, etc. En effet, ces systèmes ne cohabitent pas de façon neutre et entrent en réverbération, et parfois en friction, les uns avec les autres pour inscrire le spectacle dans une forme de durée sensible, perçue par le spectateur. Ainsi, dans *Résonances*, parfois les mots le cèdent-ils aux images, alors que des fragments de tableaux baconiens, projetés, éclaboussent d'ocre et de rouge les corps des acteurs (présents et virtuels) qui, comme dans les tableaux du peintre, semblent alors « se prolonger en taches⁴⁴⁸ », dégouliner hors de leurs frontières organiques. À d'autres moments, ce sont plutôt les interactions intimes avec les acteurs en présence qui solliciteront l'attention du spectateur et orienteront son expérience réceptive : un pape, qui semble tout droit sorti d'un tableau de Bacon (lui-même inspiré par Vélasquez), invite le spectateur à se confier à lui ; plus loin, nichée dans une alcôve, une performeuse murmure au micro quelque parole à demi audible ; une autre, petite figure spectrale aux déplacements furtifs, invite le spectateur à lire des extraits du livre qu'elle tient entre ses mains (*158 Fragments d'un Bacon éclaté* de Larry Tremblay). Additionnés, amalgamés, ces systèmes hétérogènes en arrivent à composer, dans *Résonances*, un ondoyant paysage du corps, protéiforme, susceptible d'entrer en réverbération avec le corps sensible du spectateur-marcheur. Ce paysage corporel, tissé de mots et de couches sonores, en vient à occuper tout l'espace vide de l'église, un lieu traversé de ressacs textuels et de migrations physiques, lui-même construction quasi organique, vaste *corps sans organes*.

Le corps sans organes

Cette expression, forgée par Artaud, conceptualisée par Deleuze et Guattari, puis revisitée notamment par Michel Bernard, est déterminante pour Carole Nadeau. Rappelons que pour Deleuze et Guattari, le « corps sans organes » est cet espace atopique où se déploie une connectivité rhizomatique, mettant en jeu des systèmes de signes hétérogènes :

Le rhizome procède par variation, expansion, conquête, capture, piquûre [...] système acentré, non hiérarchique et non signifiant, sans Général, sans mémoire organisatrice ou automate central, uniquement défini par une circulation d'états. Principes de connexion et d'hétérogénéité, principe de multiplicité, principe de rupture asignifiante, principe de cartographie et de décalcomanie⁴⁴⁹.

Ces principes, en particulier l'hétérogénéité et la multiplicité, ont agi, assurément, comme embrayeurs de la création de *Résonances*. Dans une communication récente, la

448. Franck Maubert, *L'odeur du sang humain ne me quitte pas des yeux. Conversations avec Francis Bacon*, Éditions Mille et une nuits, Paris, 2009, p. 89.

449. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie. 2. Mille plateaux*, Minuit, Paris, 1980, p. 32. Coll. Critique.

metteure en scène explique comment, à partir de la notion de « corps sans organes », a pu jaillir la mise en dispositif de *Résonances*, animée par une mise en tension de diverses corporéités. Elle écrit :

[II] m'est apparu en processus de travail que c'est seulement à partir du moment où les corps projetés (vidéographiques, source Müller), les corps réels (performatifs, source Bacon), les corps sonores et les corps architecturaux (colonne, autel, plafond, etc.) tendaient vers une même force de présence (avec fluctuations d'intensité individuelles et ponctuelles) que la proposition globale prenait son envol et permettait le déploiement maximal des forces invisibles créant une *dynamique génératrice* de liens rhizomiques prégnants⁴⁵⁰...

Elle poursuit en précisant que cette découverte rejoint le postulat théorique de Michel Bernard pour qui « nos sensations ne se contentent pas de *s'entreprépondre* ou de résonner les unes sur ou dans les autres, mais elles tissent entre elles une texture corporelle fictive, mobile, instable qui habite et double notre corporéité apparente⁴⁵¹ ».

Du côté de l'expérience de la réception, maintenant, cette « texture corporelle fictive » est fortement ressentie par le spectateur de *Résonances* dont le corps, immobile ou « bougeant », est mis en relation avec les différentes corporéités écraniques, charnelles, sonores et textuelles du spectacle. Entre celles-ci, et avec l'imaginaire et la mémoire somatique du spectateur, naissent des échos, se trame un paysage corporel intime et ondoyant. De plus, les perceptions et sensations kinesthésiques du spectateur sont aiguës, comme je l'ai dit plus haut, par une sur-sollicitation des sens que provoque l'expérience immersive, nouée à celle de la possible mobilité physique.

« Traversé par différentes sensations, le spectateur oscille ici entre deux postures : la déambulation, plus ou moins erratique, et l'immobilité, où, s'arrachant brièvement à l'atmosphère cauchemardesque qui l'enrobe, et suspendant momentanément son attention à la représentation, il se retire en lui-même, en son propre espace intérieur⁴⁵² ». En effet, comme je l'ai déjà remarqué à propos d'autres formes immersives, il arrive paradoxalement qu'une sur-sollicitation sensorielle éloigne le spectateur du présent de la représentation, affûtant l'attention portée à lui-même, à ses sensations, à ses pensées fluctuantes. Cette double immersion n'est d'ailleurs pas sans rappeler celle évoquée par Barthes à propos de certaines expériences de lecture qui, dans un double-mouvement, en plongeant le lecteur

450. Carole Nadeau, « Les devenirs du corps scénique », Communication présentée au séminaire *Textualités du corps / Bodytexts. Writing the Body*, Université d'Ottawa : colloque annuel de l'Association Canadienne de la Recherche Théâtrale (ACRT), 2015, n.p.

451. Michel Bernard, « De la corporéité fictionnaire », *Revue internationale de philosophie*, vol. 222, n° 4, 2002, p. 531. Dans cet article, l'auteur affirme que ce dédoublement fictif de la corporéité trouve sa véritable force dans l'énonciation, dans l'entrelacement du dire et du sentir. Pour lui, cette intercorporéité, où se rencontrent le sensoriel et le « parasensoriel », révèle « la dynamique créatrice de projection de fictions qui anime notre corporéité sentante et du même coup son articulation profonde, indissoluble et, comme telle, nucléaire et essentielle avec notre imaginaire radical » (p. 534).

452. Catherine Cyr, *op. cit.*, p. 85.

en lui-même, l'extirperaient hors de l'expérience immédiate tout en l'y englobant profondément. Là réside, pour le chercheur, la pure jouissance de l'œuvre⁴⁵³.

Par ailleurs, cette sur-sollicitation sensorielle coexiste aussi, dans *Résonances*, avec son contraire. En effet, bien que, comme le relève la metteuse en scène, la représentation prenne son plein envol dans les moments où convergent ces différents systèmes, celle-ci est aussi truffée de passages « blancs », interstitiels, où ces systèmes se retirent comme une vague. L'environnement sonore faiblit, les images et les acteurs se soustraient au visible, le texte devient inaudible. Ces variations agissent sur l'attention accordée au spectacle. Si, comme le pose Catherine Bouko, la représentation postdramatique est marquée par une surabondance de signes, induisant chez le spectateur ce qu'elle appelle, d'après Schechner, une « inattention sélective⁴⁵⁴ » marquée par le balayage inconscient des éléments du spectacle, cette forme flottante de l'attention est certainement aussi à l'œuvre lorsque, dans l'expérience immersive, la surabondance de signes le cède à l'amenuisement, au retrait, aux passages à vide qui engagent un repli sur soi.

Ainsi, caractérisée par l'alternance entre des moments immersifs et des passages « blancs », entre une attention soutenue et une « inattention sélective », l'expérience spectatorielle de *Résonances* se révèle tissée d'ambivalence. Dans cet ondoyant « corps sans organes », habité de dynamiques hétérogènes, le spectateur écrit un parcours marqué par une poétique de l'instabilité. « L'expérience immersive qui [...] découle [de celle-ci], à l'image du nomadisme du spectateur-marcheur, est fluctuante. Elle se déploie dans l'incessant « clignotement d'une présence⁴⁵⁵ » – à soi, aux autres, et à la représentation⁴⁵⁶ ».

Bibliographie

Barthes, Roland. *Le plaisir du texte*, Seuil, Paris, 2000.

Bernard, Michel. « De la corporéité fictionnaire », *Revue internationale de philosophie*, vol. 222, n° 4, 2002, pp. 523-534.

Bouko, Catherine. *Théâtre et réception. Le spectateur postdramatique*, Peter Lang, Bruxelles, 2010. Coll. Dramaturgies, n° 26.

Bouko, Catherine et Steven Bernas (dir.). *Corps et immersion*, L'Harmattan, Paris, 2012.

Cyr, Catherine. « L'expérience immersive et les intermittences de l'attention », *Tangence*, n° 108 (2015), pp. 77-93.

453. Voir : Roland Barthes, *Le plaisir du texte*, Seuil, Paris, 2000.

454. Catherine Bouko, *op. cit.*, p. 305.

455. Florence March rappelle que pour Marie-Madeleine Mervant-Roux, ce clignotement désigne la dynamique établie au théâtre entre l'acteur et le spectateur, une oscillation entre la conscience de l'autre et l'oubli, partiel, ou momentané, de sa présence (Florence March, *Relations théâtrales*, Éditions l'Entretemps, Montpellier, 2010, p. 19. Coll. « les points dans les poches »). Je reprends ici l'expression en la tirant de côté de l'expérience de la présence à soi, aux autres (acteurs présents et virtuels, spectateurs) et à la représentation.

456. Catherine Cyr, *op. cit.*, p. 93.

- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. *Capitalisme et schizophrénie. 2. Mille plateaux*, Minit, Paris, 1980. Coll. Critique.
- Fortin, Sylvie (dir.). *La danse et les constructions de la santé : du corps intime au corps social*, PUQ, Montréal, 2008.
- Fraleigh, Sondra Horton et Penelope Hanstein (dir.). *Researching Dance: Evolving Modes of Inquiry*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 1999.
- Freydefont, Marcel. « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn*, 2010, <agon.ens-lyon.fr>.
- Lehmann, Hans-Thies. *Le théâtre postdramatique*, L'Arche, Paris, 2002.
- Lépine, Stéphane. « Le corps dernier cri », *Jeu*, vol. 114, n° 1, 2005, pp. 138-144.
- March, Florence. *Relations théâtrales*, Éditions l'Entretemps, Montpellier, 2010. Coll. « les points dans les poches ».
- Maubert, Franck. *L'odeur du sang humain ne me quitte pas des yeux. Conversations avec Francis Bacon*, Éditions Mille et une nuits, Paris, 2009.
- Mervant-Roux, Marie-Madeleine (2004). « Un dramatique postthéâtral ? Des récits en quête de scène et de cette quête considérée comme forme moderne de l'action », *L'Annuaire théâtral*, vol. 36, pp. 13-26.
- Mucchielli, Alex (dir.). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*, Armand Colin, Paris, 2002.
- Nadeau, Carole. Programme du spectacle *Résonances*, Montréal, inédit, n.p., 2014.
- Nadeau, Carole. « Les devenirs du corps scénique » ; Communication présentée au séminaire *Textualités du corps / Bodytexts. Writing the Body*, Université d'Ottawa : colloque annuel de l'Association Canadienne de la Recherche Théâtrale (ACRT), 2015.
- Rykner, Arnaud. « Du dispositif et de son usage au théâtre », *Tangence*, n°88, 2008, pp. 91-103.
- Shusterman, Richard. *Conscience du corps. Pour une soma-esthétique*, Éditions de l'éclat, Paris, 2007.
- Sklar, Deidre. « Reprise: On Dance Ethnography », *Dance Research Journal*, vol. 32, no° 1, 2000. pp. 70-77.
- Van Haesebroeck, Elise. « *La Mastication des morts, oratorio in progress* : un espace immersif pour redessiner les seuils de l'intime » in Bouko, Catherine et Steven Bernas (dir.), *Corps et immersion*, L'Harmattan, Paris, 2012.

LE SPECTATEUR EN QUESTION

CE JE C'EST MOI : LE PUBLIC EN SCÈNE À TRAVERS LES OUTILS TECHNOLOGIQUES

Andrea Caruso Saturnino, Université de São Paulo

« Qu'il s'agisse des vestiges ou du corps d'autrui, la question est de savoir comment un objet dans l'espace peut devenir la trace parlante d'une existence, comment inversement une intention, une pensée, un projet peuvent se détacher du sujet personnel et devenir visibles hors de lui dans son corps, dans le milieu qu'il se construit. » Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*⁴⁵⁷

La scène se remplit du public

La maxime selon laquelle il suffirait, pour faire du théâtre, de disposer de l'acteur et du public devrait peut-être être remise en question. Au cours des dernières années, il nous a été proposé une série de spectacles sans présence d'acteurs sur scène et qui proposaient différentes configurations de public. Dans certaines réalisations, les acteurs se font présents seulement à travers la projection de leurs images ou l'amplification du son de leurs voix, mais ils ne sont pas physiquement sur la scène ; dans d'autres, il n'est fait aucune référence aux acteurs. Dans certains cas, c'est le public qui fait que le spectacle se produit, mettant en œuvre des dispositifs d'interaction – télécommandes, tablettes, écouteurs –, pouvant ou non être menés par ce qu'il conviendrait de nommer un « intermédiaireur ». Dans d'autres cas, les spectateurs assistent à une profusion d'images, de sons, à la performance de toutes sortes de bricolages technologiques. Mais l'acteur, celui qui jouait un rôle ou celui qui se

457. Gallimard, Paris, 1976. p. 401.

présentait dépourvu de personnage, celui-là n'est plus sur les planches. De même, ne sont plus sur scène les acteurs *ready-made* – ceux qui ne sont pas des acteurs professionnels, mais qui sont invités à participer à un spectacle pour y tenir leur propre rôle, tels qu'ils sont. Ainsi la scène se vide-t-elle des acteurs et se remplit-elle du public.

La non-présence physique d'acteurs et l'utilisation de dispositifs technologiques sur scène rejoignent les questions relatives à l'absence / présence, à la relation sujet / objet et, dans certains cas, nous emmènent vers l'exploration de polyphonies et d'hétérogénéités. Dans *Pendiente de Voto* (2012) du catalan Roger Bernat, et dans *Situation Rooms* (2013) de Rimini Protokoll, la participation des spectateurs est fondamentale pour que le spectacle ait lieu.

Dans la mise en scène de *Pendiente de Voto*, une arène est reconstituée et le public donne son avis par vote, en utilisant des télécommandes, sur des questions d'ordre politico-social et sur d'autres plus ludiques qui sont projetées sur un écran central. Pendant le vote, les spectateurs sont rassemblés d'abord par deux, puis par groupes, suivant la similitude de leurs votes, ce qui favorise des interactions dans le public, en résonance avec « la tendance de l'art contemporain à travailler dans le champ des interactions humaines et de leur contexte social⁴⁵⁸ ». De manière différente, dans *Situation Rooms*, le public reçoit une tablette équipée d'écouteurs pour suivre le parcours de différentes personnes liées directement ou indirectement au marché international d'armes. Chacun, muni de son dispositif, fait l'expérience du point de vue et de l'action des membres de ce large réseau international qui comprend des entrepreneurs, des trafiquants, des médecins et des collaborateurs humanitaires, en suivant leurs parcours. Le décor reproduit le milieu de chaque membre du réseau, un ensemble de containers reliés les uns aux autres.

Ce théâtre nous invite à réfléchir sur des aspects fondamentaux de la scène et sur notre manière de nous y référer. Si l'on pense le théâtre en l'abordant comme l'art de l'événement et de la présence, nous le définissons comme une zone d'expérience et de subjectivité⁴⁵⁹. C'est en prenant en considération les trois composantes de Dubatti, pour définir l'expérience, que sont convivialité, *poiesis* et *spectation*, que nous abordons la scène théâtrale sans acteurs sur les planches⁴⁶⁰.

On ajoutera à cela que ces dispositifs technologiques jouent le rôle d'interface pour ce genre d'événement et contribuent à l'interactivité du public avec l'œuvre. Bien que ces deux pièces soient très différentes l'une de l'autre, elles sont complémentaires quant à la réflexion sur la poétique des interfaces, ces dernières révélant, par-delà la subjectivité créatrice, une pratique qui subvertit ou met en question des hiérarchies et des priorités. Nous devons au moins mettre en relief deux déploiements qui en découlent : les dispositifs, entendus comme des extensions des corps avec les hybrides entre sujet et objet, et les questions relatives à la présence, aux effets de présence et d'absence.

458. Nicolas Bourriaud, *Estética Relacional*, trad. du français par Denise Bottmann, Martins, São Paulo, 2009, p. 19.

459. Jorge Dubatti, *Introducción a los Estudios Teatrales*, Libros de Godot, Mexico, 2011, p. 34.

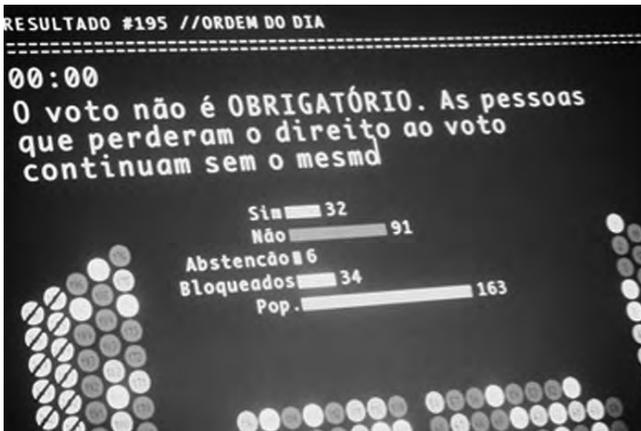
460. *Id.*

Nous voulons enfin insister sur le contexte social et politique des artistes dans lequel les pièces sont présentées. La question de la représentation politique est centrale dans les deux spectacles : que ce soit à partir des fragments d'histoires pour *Situation Rooms*, ou à travers l'extrapolation du système binaire de votation pour *Pendiente de Voto*. Ces questions, par-delà le contenu abordé, se présentent de manière décisive dans la formulation de la mise en scène. L'absence d'acteur sur scène et la mise en œuvre de dispositifs technologiques définissent une réalisation de contenu politique et réciproquement. En cherchant à construire un espace commun à travers des pratiques plus participatives, voire plus *multitudinaires*⁴⁶¹, une nouvelle forme d'art peut émerger dans cette voie à double sens, convergeant avec les constructions de nos subjectivités contemporaines.

Introduction aux règles du jeu

Regardons maintenant de plus près les deux spectacles pour essayer de comprendre comment se tissent les relations sur ces scènes sans acteur. Dans le cas de *Pendiente de Voto* les télécommandes sont la clef qui ouvre au public la possibilité d'entrer dans le jeu. Pour pouvoir participer et prendre position, le public utilise les appareils qui fonctionnent comme une extension du corps et qui créent une dynamique propre d'interaction. Les réponses peuvent varier, modifiant un peu le déroulement du jeu. Mais ce qui est fondamental, c'est le fait de voter. Le seul acte de voter – expression majeure de la représentation politique – déplace, au sens littéral du terme, le lieu de la représentation.

Lorsque nous arrivons dans la salle du spectacle, nous sommes dirigés, pour nous y asseoir, vers les sièges qui portent les mêmes numéros que les télécommandes qui nous ont été remises dès l'entrée. Sur scène, quelques chaises vides, des microphones sur pied, des caisses de résonance,



Pendiente de Voto, photographie : © Junior Aragão.

des réflecteurs, une petite table, des engins et, au fond, un grand écran vidéo sur lequel est projetée la question n°1 de l'ordre du jour : « est-ce que tout le monde est déjà arrivé ? » On voit, dans la partie inférieure de l'écran, un petit signe en forme de disque de couleur verte suivi du mot « oui », et en-dessous le même signe en

461. Terme forgé par Antonio Negri, notamment dans : Antonio Negri et Michel Hardt, *Multitude : guerre et démocratie à l'âge de l'empire*, trad. de l'anglais américain par Nicolas Guilhot, la Découverte, Paris, 2004.

rouge et le mot correspondant : « non ». Toujours sur la même image, on peut remarquer un signal de minuterie indiquant « 00:00 ». Avec sa télécommande, chacun d'entre nous signale sa présence par un « oui », qu'accompagne un son caractéristique, et nous remarquons alors un nouvel écran, sur lequel est indiqué : « Résultat n° 1 – ordre du jour ». Sur ce nouvel écran, on voit projetée la disposition de nos sièges et nous pouvons ainsi nous rendre compte où nous sommes assis et voir notre siège en vert, couleur du « oui », tandis que les sièges vides affichent le rouge du « non ». Pour que le code soit établi, il suffit de cette première action, de cette première stimulation à utiliser la télécommande. Car c'est à partir de là que nous comprenons comment manier la machine et sommes ainsi à même d'obéir à la série de règles qui vont nous être ensuite proposées.

Dans la pièce *Situation Rooms*, nous sont données quelques directives sur le fonctionnement du dispositif. Nous entrons par la porte qui nous est indiquée et suivons le parcours, guidés par la tablette. Toutes les sept minutes, une nouvelle histoire est racontée par l'un des vingt personnages, dans un environnement qui reproduit son contexte d'origine. Mais nous, le public, nous sommes aussi parmi ces vingt personnes et parcourons un itinéraire qui est celui de la moitié des personnages, c'est-à-dire que si nous voulions assister au spectacle complet, nous devrions le voir deux fois. Le circuit est totalement synchronisé puisque nous changeons ensemble de personnages. Toutes les sept minutes, une personne du groupe seulement suit l'itinéraire de l'un des personnages. Nous nous croisons sur le chemin et aussi à l'intérieur des environnements créés dans l'ensemble des containers, et à certains moments, nous interagissons entre nous. Si nous nous perdons, on nous conseille de nous diriger vers l'une des portes qui mènent à l'extérieur de l'installation des containers, où quelqu'un nous aidera à retrouver notre chemin. Pour commencer, nous nous préparons devant la porte d'entrée indiquée, en suivant les instructions de la tablette, qui donne le signal du départ.



Situation Rooms, photographie:
© Jörg Baumann / Ruhrtriennale 2013.

La télécommande et la tablette sont des outils d'usage quotidien, qui deviennent familiers. Elles fonctionnent comme des sortes d'extensions de nos corps pour effectuer des tâches qui élargissent nos capacités physiques : nous augmentons aussi bien la portée de nos bras et de nos jambes en utilisant des télécommandes, que nous amplifions notre capacité de mémoire, nos recherches d'informations et nos façons de former des réseaux de relations en utilisant la

tablette. Lorsque nous arrivons au théâtre et que ces dispositifs nous sont remis, nous recevons donc un message subliminal : à partir de maintenant c'est vous et une extension de vous, c'est un peu plus que vous. Cette extension, cet "un peu plus", c'est précisément cela même qui a été préparé par les artistes, et développé pour créer une situation, pour établir une relation.

La tablette permet de faire l'expérience de l'autre et de parcourir les espaces de son champ d'action, parfaitement reproduits sur la scène. Car pendant la durée de notre expérience relative à l'un des personnages, nous traversons ses récits de différentes manières. Soit que le dispositif nous invite à regarder par les yeux du personnage, soit qu'on l'observe, soit qu'on se trouve amené à effectuer une action, comme par exemple ouvrir une porte, déployer un drapeau ou serrer la main de quelqu'un ; dans tous les cas, nous réalisons alors concrètement sur scène ce qui nous est donné à voir, sur l'écran, comme une action virtuelle. C'est à travers l'exploration des manières d'interagir et de prendre position que le public devient une partie constitutive de l'objet.



Situation Rooms, photographie:
© Jörg Baumann / Ruhrtriennale 2013.

L'expérience de *spectation* devient de plus en plus complexe car nous sommes immergés dans un univers virtuel et concret, entourés d'autres personnes qui se trouvent dans la même situation que nous : nous observons et en même temps nous sommes observés, bien que selon des perspectives différentes. La signification pour un autre spectateur de notre présence physique dans un espace donné est totalement différente de celle que nous sommes nous-même en train de vivre. C'est-à-dire qu'au moment même où nous *jouons le rôle* d'un journaliste, nous sommes aussi un *personnage* dans l'histoire de quelqu'un d'autre, jouant sans nous en rendre compte le rôle d'un enseignant.

Les dispositifs varient d'un spectacle à l'autre, ce qui change les manières d'interagir avec le public. Tandis que, dans la proposition de Bernat, le public participe par l'interaction entre les spectateurs qui prennent le temps de débattre sur leurs points de vue avant de voter ; dans celle de Rimini Protokoll le temps est calculé au millimètre près sans laisser aucune marge pour une éventuelle modification du scénario. Dans *Pendiente de Voto*, le public montre son espace intérieur, intime ; le dispositif fonctionne comme une passerelle de connexion, par laquelle l'espace intérieur de chacun est rendu public. Dans les deux cas, c'est le jeu de mise en relation de la présence concrète du public avec la matérialité des appareils qui provoque l'expérience du spectacle.



Pendiente de Voto, photographie : © Blenda.

Les exemples d'interaction dans le public par la mise en œuvre de dispositifs technologiques ne manquent pas, et il est plus que probable que se multiplient à l'avenir les propositions pour explorer ces possibilités, car de tels dispositifs sont utilisés dans la vie courante aussi bien qu'au théâtre, où nous nous approprions divers types d'extension de nos corps qui contribuent à nous faire constituer de nouvelles subjectivités. C'est donc assez naturellement que ce théâtre d'immersion ou interactif, sans présence d'acteurs sur scène, fait partie du paysage de la scène contemporaine et que le public en assimile sans trop d'efforts les règles du jeu.

Moi-télécommande, moi-tablette : les phénotypes étendus au théâtre

Nous pouvons faire le rapprochement entre cette capacité d'assimilation et celle d'un répliqueur, c'est-à-dire une entité capable de se reproduire à l'identique, qui apparaît seulement dans certains environnements constitués par des esprits communicatifs complexes, comme chez les humains, que Richard Dawkins (1976) définit comme un *mème*⁴⁶². Un *mème* doit être considéré comme une unité d'information du cerveau. Sa structure reste emmagasinée dans n'importe quel moyen physique utilisé par l'esprit pour retenir l'information. Les effets phénotypes sont les conséquences et les manifestations du *mème* vers le monde extérieur, soit sous forme de mots, de musique, d'images, ou par des mouvements

462. Bien que Dawkins ait inventé le terme spécifique « *mème* », il n'a pas prétendu que l'idée en soi était entièrement nouvelle. John Laurent a suggéré que le terme pourrait avoir été dérivé à partir du travail du biologiste allemand, moins connu, Richard Semon, qui publia en 1904 *Die mneme* (dont une version en anglais est apparue en 1924, *The Mneme*). Ce qui semble plus intéressant, c'est que Laurent a trouvé le terme « *mneme* » dans *La Vie des termites* (1926), de Maurice Maeterlinck, qui indique quant à lui l'avoir emprunté au philosophe allemand Richard Semon. « *Mneme* » paraît dériver du verbe grec « *minneskesthai* », qui signifie se rappeler, et vient de « *Mnemosyne* », déesse grecque de la mémoire. Il est vrai que Dawkins a approfondi la recherche sur le *mème*, en revendiquant qu'il devrait être considéré comme une structure vivante, non seulement métaphoriquement, mais aussi techniquement. Pourtant, sa contribution va au-delà du domaine de la science naturelle pour enrichir les réflexions sur la culture et l'art. Voir : Richard Dawkins, *O Gene Egoïsta*, trad. de l'anglais par Geraldo Florsheim, Editora Itatiaia, Belo Horizonte, 1978 ; et John Laurent, « A Note on the Origin of "Memes" / "Mnemes" », *Journal of Memetics*, 1999, vol. 3, pp. 14-19.

du visage ou des mains, ou des capacités comme celle d'ouvrir des boîtes, etc. Ils sont perçus par les organes sensitifs d'autres individus et peuvent être imprimés dans le cerveau du récepteur comme une copie (non nécessairement exacte) du *même* original. Cette copie du *même* est alors prête pour transmettre ses effets phénotypiques, rendant dès lors possible la reproduction de nouvelles copies par d'autres cerveaux. De la même façon que les gènes se transmettent dans le *pool* génétique⁴⁶³ en passant d'un corps à l'autre par le sperme ou les ovules, les *mêmes* se transmettent dans le *pool mémétique* en passant d'un cerveau à l'autre à travers un processus qu'on peut appeler, dans le sens le plus général du terme, *imitation*⁴⁶⁴, et qui serait une unité de propagation de l'évolution culturelle.

Le concept de *même* de Dawkins constitue la cellule de base de la construction du concept de phénotype étendu, ce qui nous semble constituer un instrument intéressant pour réfléchir sur les dispositifs technologiques mis en œuvre dans les spectacles. L'idée de phénotype étendu s'appuie sur le principe que les effets phénotypiques d'un *même* peuvent s'étendre au milieu environnant, puisqu'ils ne se limitent pas au corps d'un seul organisme. Ce sont donc des extensions des corps, mais pas des extensions de n'importe quel type : elles sont capables de répliquer un effet phénotypique qui modifie une propriété donnée de l'organisme. De la même façon, l'utilisation de la tablette et de la télécommande modifie une modalité de comportement qui, à son tour, modifie les dispositifs et se réplique de telle façon qu'elle construit notre évolution culturelle.

En considérant les appareils technologiques comme des phénotypes étendus, nous admettons que ce sont les adaptations des corps, ce sont des agents de notre évolution au même titre que les gènes. Nos corps en expansion, hybrides, machinisés, sont de plus en plus éloignés de la dialectique sujet / objet, et tendent ainsi à devenir du *transhumain en construction*. En considérant, avec Merleau-Ponty, le corps à la fois comme sujet et comme objet – j'ai un corps / je suis mon corps –, il s'agit ici d'incorporer à ce corps les objets qui l'amplifient. Le corps subjectif, – condition permanente de l'expérience –, dès lors amplifié, prothétique et altéré, phagocyte l'objet et rend plus complexe son ouverture perceptive au monde. Dans cette perspective, la télécommande et la tablette viennent s'incorporer à nous, rendant effective la présence du sujet / objet artistique qui est proposée dans les œuvres, celles-ci rendant plausible la triade convivialité, *poiesis* et *spectation*. Ainsi, le théâtre qui advient dans *Pendiente de Voto* et dans *Situation Rooms*, dépourvu d'acteurs, résulte-t-il de l'engagement du public, incité à entrer dans le jeu, à se mettre en relation avec et par le moyen des dispositifs.

463. Ensemble de formes alternatives du même gène d'une population ou espèce déterminée, occupant à un moment donné une certaine aire géographique et échangeant librement les gènes d'un individu à l'autre, ce qui formera la base du fond génétique de la génération suivante.

464. Richard Dawkins, *O Gene Egoïsta*, op. cit., p. 214.

Le public sous contrôle

Il faut cependant prendre en considération deux aspects importants relatifs aux dispositifs : leur signification philosophique et leur revendication en tant qu'entités artistiques autonomes. Agamben étend le concept foucauldien de dispositif, en lui attribuant une qualité de subjectivation : le sujet se voit configuré à partir de la relation entre la classe des êtres vivants (substance) et celle des dispositifs. Le développement infini de dispositifs, qui caractérise le monde contemporain, correspond au développement également infini de nos processus de subjectivation. Cela peut nous faire croire que la subjectivité de notre temps, à force de se démultiplier, risque de disparaître, puisqu'elle ne peut plus se fixer – bien au contraire, elle est tout le temps en train de changer. Toutefois, à y regarder de plus près, il s'agit moins d'une disparition que d'un processus de dissémination, ce qui serait le comble du déguisement, élargissant ainsi les reconfigurations du sujet et renforçant un mécanisme qui n'a jamais cessé d'accompagner le processus d'identité personnelle.

Indépendamment du niveau de contrôle et de pouvoir que ces dispositifs exercent sur nous, nous nous en tiendrons à la capacité de travestissement et de construction de différentes subjectivités. Cette caractéristique aide à comprendre la configuration du rôle du public sur scène, lorsque les propositions artistiques parient sur l'engagement et la participation. Un dispositif d'utilisation temporaire, préalablement organisé par les artistes, est mis à la disposition du public, ce qui rend possible la composition du spectacle théâtral et la participation de ce public, même sans la présence d'acteurs. Les identités scéniques sont créées à partir de la relation du public avec les dispositifs, dans une espèce de symbiose auteur-dispositif-public, qui engendre une forme théâtrale inhabituelle.

L'autonomie artistique des dispositifs est revendiquée par des artistes du numérique qui discutent les spécificités des interfaces interactives, à commencer par l'idée de co-auteur. Il est vrai que le public fait partie de la création, avec ses contributions qui, d'une certaine manière, étendent l'œuvre, mais prévoir cette participation fait partie de la création de l'auteur. Cela étant, comme le précise Maurice Benayoun :

Dire que les participants sont des co-auteurs, c'est ne pas comprendre ce qu'est l'œuvre. Ce sont des « visiteurs », ajoute-t-il. L'œuvre est l'ensemble du dispositif incluant la participation des gens, les règles qui déterminent le processus d'évolution [...]. Le coup de force du spectateur co-auteur est une mystification pseudo-démagogique lamentable⁴⁶⁵.

L'immersion, qui se veut partagée, crée une illusion qui cache la véritable nature du rapport entre le spectateur et l'œuvre. Ce qui est en jeu, c'est de traiter le dispositif non comme moyen, mais comme agent de l'action créative, porteur de sa poétique propre. Pour Cauquelin, avec l'entrée en scène de l'interface, réalité et fiction se mêlent et la fiction – « capacité d'imaginer en l'absence de l'objet – ne se trouve peut-être plus là où

465. in Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels – Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Presses Universitaires de France, Paris, 2006, p. 115.

nous l'attendions⁴⁶⁶ ». Elle ne se tient ni du côté de l'artiste (créateur) ni du côté du public (récepteur / interprète) et la communication entre l'artiste et le public ne se fait plus de sujet à sujet.

Du côté de l'artiste, c'est le programme qui porte la fonction poétique – abstraction et simplicité sont ses atouts. Du côté du visiteur, en entrant dans l'espace virtuel par une interface, il est conduit à abandonner sa prétention à l'interprétation poétique, pour suivre les contraintes fictionnelles du dispositif abstrait du système. Car [...] il s'agit d'une transformation due au *dispositif*, non aux *dispositions* particulières des sujets⁴⁶⁷.

Dans le cas des pièces de théâtre, tant la relation spatio-temporelle que le script à l'intention d'un groupe de personnes diffèrent des exposés d'œuvres numériques interactives, ce qui n'empêche pas les artistes du numérique d'apporter, par leurs idées, leur contribution à la question du rôle des dispositifs sur scène. La revendication légitime des artistes du numérique d'être auteurs, qui est cohérente avec la notion de contrôle apportée par les dispositifs, attire notre attention sur un piège : celui de proclamer les dispositifs comme instruments de participation du public, au sens où ce serait ce dernier qui définirait le cours du spectacle.

Dans *Pendiente de Voto*, il y a deux ou trois options de scénarios déjà pensées et préparées dont les déroulements conduisent au même final. Quand Bernat annonce qu'il s'agit d'un système de vote et que ce sont les spectateurs qui décident de ce qui va arriver, il semble jouer précisément avec l'apparent caractère démocratique du système de vote binaire qui prétend présenter la « véritable version du faux débat actuel⁴⁶⁸ ». Dans le spectacle, le droit de vote d'abord proposé à l'ensemble des spectateurs finit par n'être plus que l'obligation d'un seul et unique représentant de la communauté, revenant ainsi à la question de la représentation politique. Ce qui n'empêche pas, malgré tout que, dans certaines présentations, le public se rebelle contre l'idée fautive de participation, faisant une métacritique du système.

Les fragments d'histoires dans *Situation Rooms* se rapprochent déjà, d'une part, d'un panoptique où nous sommes les observateurs des personnages, tandis que d'autre part, ils nous donnent vie au sein d'un système contrôlé au millimètre près, et auquel nous nous soumettons sans réserve. Double jackpot pour la société de contrôle ! La mise à disposition des témoignages renvoie à l'idée d'archives organisées par les artistes pour prendre le sens que le public leur octroie. Mais, contrairement à l'idée d'une somme de documents, les archivistes contemporains font valoir qu'ils comprennent le manque de totalité, la présence de discontinuités et de contradictions, disant avec insistance qu'« utiliser aujourd'hui les archives c'est traduire ce manque en question⁴⁶⁹ ». Durant les soixante-dix minutes pendant lesquelles nous parcourons l'installation, nous passons de la trajectoire d'un personnage à

466. Anne Cauquelin, *op. cit.*, p. 128.

467. *Id.*

468. Extrait du programme du spectacle, écrit par le dramaturge Roberto Fratini.

469. Arlette Farge, *O Sabor do Arquivo*, trad. du français par Fátima Murad, Edusp, São Paulo, 2009, p. 58.

un autre, sans faire de pause, bien que notre interaction la plus effective se produise à la faveur de l'étrangeté d'un passage à l'autre et en l'absence d'éléments d'information.

Connectés aux tablettes et rassemblés dans l'environnement proposé par les écouteurs, nous imposons une modalité de présence particulière. Nous ne pouvons plus parler désormais du public comme du grand résonateur dans le phénomène de coprésence scène-salle, mais nous ne pouvons pas non plus être d'accord avec Kapelusz, pour qui « les écouteurs engendrent une expérience privée, qui ferme l'auditeur en lui-même et l'isole de ses semblables, ce qui provoque de fait la dissolution du collectif formé par la salle⁴⁷⁰ ». L'idée du vécu singulier de chaque singularité *favorise la confrontation avec soi-même*, et si elle peut paraître nous isoler du reste du public, elle a, également, la force de nous affecter et de nous réveiller d'une léthargie qui se trouve bien souvent camouflée par la masse de l'assistance. L'expérience théâtrale résonne chez le spectateur, même si le public n'est pas le « grand résonateur », et renforce l'idée que la théâtralité appartient surtout, et avant tout, au spectateur⁴⁷¹.

Dans les exemples que nous avons présentés, que ce soit en questionnant le système de dispositifs ou en nous soumettant à ses principes, c'est à partir de la relation être vivant / dispositif que se constitue le sujet en scène. Notre *moi-public* se déguise pour créer une identité *moi-scène*, rendant possible un type d'interactivité bien différent du cliché du théâtre interactif dans lequel un spectateur est exposé devant le reste du public. Cette forme théâtrale encore embryonnaire lance un signe au champ de possibilités de l'usage de la technologie qui tient à explorer non seulement les nouvelles constructions de subjectivités, mais aussi leurs modes d'organisation. En effet, en nous approchant chaque fois plus intimement des dispositifs de contrôle et de pouvoir, nous pouvons imaginer les défaire, et même peut-être les subvertir.

Bibliographie

- Agamben, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Payot et Rivages, Paris, 2007.
- Bourriaud, Nicolas. *Estética Relacional*, trad. du français par Denise Bottmann, Martins, São Paulo, 2009.
- Cauquelin, Anne. *Fréquenter les incorporels – Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Presses Universitaires de France, Paris, 2006.
- Dawkins, Richard. *O Gene Egoísta*, trad. de l'anglais par Geraldo Florsheim, Editora Itatiaia, Belo Horizonte, 1978.
- . *The Extended Phenotype*, Oxford University Press, Oxford, 1992.
- Dubatti, Jorge. *Introducción a los Estudios Teatrales*, Libros de Godot, Mexico, 2011.

470. Anyssa Kapelusz, « Quitte la communauté ? L'écoute au casque dans les dispositifs théâtraux contemporains », *Théâtre / Public*, n° 208, avril-juin 2013, pp. 124-128, p. 125.

471. Josette Féral, *Théorie et Pratique du théâtre – Au-delà des limites*, L'Entretemps, Montpellier, 2011, p. 102.

- Farge, Arlette. *O Sabor do Arquivo*, trad. du français par Fátima Murad, Edusp, São Paulo, 2009.
- Féral, Josette. *Théorie et Pratique du théâtre – Au-delà des limites*, L'Entretemps, Montpellier, 2011.
- Kapelusz, Anyssa. « Quitter la communauté ? L'écoute au casque dans le dispositifs théâtraux contemporains », *Théâtre / Public*, n° 208, avril-juin 2013, pp. 124-128.
- Laurent, John. « A Note on the Origin of “Memes” / “Mnemes” », *Journal of Memetics*, 1999, vol. 3, pp. 14-19.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenologia da percepção*, trad. du français par Carlos Alberto Ribeiro de Moura, Martins Fontes, São Paulo, 1999.

LA CONSTRUCTION TECHNOLOGIQUE DE L'ACTEUR SOCIAL DANS LE THÉÂTRE DE ROGER BERNAT

Julio Provencio, Université Libre de Bruxelles

En 2008, le dramaturge et metteur en scène barcelonais Roger Bernat décide de mettre fin à son travail au sein de la compagnie General Eléctrica et d'initier une nouvelle démarche de création dans le cadre du projet FFF (*The Friendly Face of Fascism*). Dans cette nouvelle étape, qui se poursuit toujours, il propose des spectacles sans acteur, où le public devient le sujet actif et dont la participation est fondamentale pour le déroulement de la pièce. En l'absence de grandes scénographies, quelques éléments servent de repères pour que le public habite et agisse dans l'espace théâtral, pendant un temps toujours variable, qui dépend de la dynamique d'action et du choix des spectateurs. En général, le public est invité à répondre à une suite de consignes, de questions ou de propositions reçues, donc à adopter une attitude face au fait même de participer ou non (et selon quel niveau d'implication) aux jeux de réponses que propose la dramaturgie de ces spectacles. À partir d'une situation de départ établie par le dispositif de chaque pièce, le spectateur est obligé de s'interroger sur le statut formel de la pièce, sur son propre degré de participation et sur sa capacité d'interpréter la situation à laquelle il participe, en même temps qu'il agit.

Ainsi, la fracture produite dans le statut habituel du public, dans la structure d'action et dans la réception théâtrale se voit-elle contaminée par l'ambiguïté entre la possible émancipation du spectateur⁴⁷² et la manipulation que peut exercer la dramaturgie inscrite dans le dispositif. Cette ambivalence, source potentielle de réflexion critique, est encore accentuée

⁴⁷². Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, La Fabrique, Paris, 2008.

par le caractère socio-politique que certains spectacles de Bernat intègrent de manière centrale. Les problèmes, que le seul fait de sa participation éveille chez le public, s'entremêlent avec des questions liées aux définitions sociale, identitaire, morale et politique, obligeant à une prise de parti qui n'a pas de sens seulement dans le *hic et nunc* du spectacle, mais aussi dans la sphère des rapports communautaires de la réalité quotidienne. De plus, les dispositifs proposés par les spectacles que nous allons analyser ont un caractère éminemment technologique, même si très simple parfois, car ce sont les systèmes médiatiques qui partagent l'espace scénique avec le public et établissent avec lui un rapport artistique. Le manque de scénographie se voit donc comblé par la présence d'une dimension digitale depuis et à travers laquelle le spectateur reçoit et réagit pendant la pièce ; ce qui fait que chaque réaction, mouvement ou intervention ont un caractère collectif qui appartient au présent matériel du public, mais revêt aussi un aspect virtuel qui génère une nouvelle ambiguïté dans la progression de la pièce.

Dans *Domini Public* (2008), par exemple, le public reçoit à travers des écouteurs individuels une série de questions de type personnel, social, économique, etc., dont les réponses doivent être exprimées par des gestes, mouvements ou regroupements. Tout un jeu d'identités et de possibilités de définition sociale se met en place, menant aussi à la frontière de l'interprétation théâtrale d'une scène collective. De la même manière, *Le Sacre du printemps* (2010) invite le public à participer au *reenactment* de l'interprétation chorégraphique de Pina Bausch, avec la seule aide des indications de mouvement reçues à travers les écouteurs. De son côté, *Pendiente de Voto* (2012) propose une structure de parlement dans la salle théâtrale, où chaque spectateur doit participer aux débats et aux votes d'une communauté démocratique éphémère. Les questions (politiques, organisationnelles), parfois comiques, arrivent sur un grand écran, des microphones sont à la disposition du public, ainsi que des télécommandes pour chaque scrutin. Au début, les réponses sont individuelles, mais la démocratie représentative se met en jeu, et peu à peu les votes doivent se faire à travers des groupes, au point que la nécessité d'une réponse unitaire de la part du collectif se fait jour.

La mise en abyme du fait théâtral (proposé depuis *Domini Public*), le *reenactment* (sur lequel repose *Le Sacre du printemps*) et le débat politique (présent dans *Pendiente de Voto*) se retrouvent tous les trois dans la structure de la dernière pièce de Roger Bernat : *Numax Fagor Plus* (2014), une pièce que Pallarès définit comme une « expérience collective de théâtre-document⁴⁷³ ». Partant du film *Numax presenta...* (Joaquim Jordà, 1979) sur le processus et l'expérience d'autogestion des travailleurs d'une usine de Barcelone à la fin des années 1970 (Numax), Bernat propose au public une sorte d'assemblée où l'on est invité à participer au *reenactment* des débats du film. Au préalable, deux collectifs ont été invités à reconstituer le film : les travailleurs de Fagor – une usine du pays Basque avec une histoire semblable à celle de Numax, et qui a fermé en 2013 – et les protagonistes du film, rassemblés par Bernat en 2014. Ils ont été tous deux filmés. Ainsi, les deux écrans de *Numax Fagor*

473. Aida Pallarès, « *Numax-Fagor-Plus, una experiència col·lectiva* », *L'apuntador*, <<http://nuvol.cat>. 2014>.

Plus projettent-ils les répliques et les didascalies d'un dialogue collectif que le public doit reproduire ici et maintenant, mais aussi les scènes de vidéo qui racontent l'histoire de cet enchaînement de *reenactments* auquel le public est en train de participer. P. T'Jonck décrit le spectacle dans ces mots :

Puissant et fragile : Soudain les spectateurs-acteurs s'identifient réellement à leur rôle dans le drame ouvrier. On les voit réfléchir à leur responsabilité individuelle au sein du collectif. Et cela à deux niveaux : responsabilité dans l'histoire racontée et responsabilité en tant qu'interprète de cette histoire. Simplement en lisant les mots inscrits sur un écran. Cela révèle la force et la vulnérabilité d'un collectif, lui donne corps⁴⁷⁴.

Tel que nous le décrivons, le dispositif technologique devient de plus en plus un des éléments centraux de l'articulation dramaturgique des spectacles de Roger Bernat. La médiation technique se révèle être un aspect du jeu, non seulement au niveau formel, mais aussi en tant qu'objet de traitement et de réflexion. Ce qui veut dire aussi que la présence des dispositifs technologiques s'introduit dans les différentes propositions, mouvements, débats et identifications de type socio-politique qui se jouent dans le public. Pour autant, la définition et la construction de l'acteur social, que chaque spectateur est invité (même obligé) à devenir dans ces pièces, se voient conditionnées et même construites, à travers le technologique. Ce geste de la part du dramaturge, cette complexité ajoutée à la simple participation du public cherchent ainsi à apporter au spectateur des regards, des réflexions et des mises en pratique plurielles sur la façon de vivre et de jouer l'identitaire, le social et le politique dans le monde contemporain.

Bien que dans les premiers spectacles mentionnés, la technologie apparaisse de façon plutôt transparente⁴⁷⁵ (*Domini Public, Le Sacre du printemps*), les deux dernières pièces montrent une intention manifeste de jouer avec l'ambiguïté du rôle central que les dispositifs technologiques occupent dans les processus collectifs socio-politiques suggérés. Ainsi, le dispositif (défini par Bernat lui-même en termes de « structure de pouvoir qui se cache, qui cherche à passer inaperçue⁴⁷⁶ », et en accord avec l'analyse de Giorgio Agamben sur ce concept⁴⁷⁷), brise-t-il sa propre transparence à la fin de la pièce pour se montrer de façon

474. Pieter T'Jonck, « *Numax Fagor Plus* », *De Morgen*, 2014.

475. Nous reprenons ici la différence conceptuelle entre transparence et opacité du médium appliquée par Bolter et Grusin (1999) aux nouvelles technologies, reprise par Lellouche (2004), Perrot (2010) ou Gervais (2007) : « Le média tend vers une transparence toujours plus convaincante, comme si les fenêtres de notre ordinateur (la catachrèse est, en ce sens, éloquent) pouvaient s'ouvrir sur le monde et en reproduire l'expérience. La recherche d'une telle transparence est au cœur des développements informatiques des dernières décennies, dont témoigne l'efficacité grandissante des interfaces graphiques ». (Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation*, MIT Press, Cambridge, 1999.) Dans le même sens, Kattenbelt affirme : « In our mediatised culture, technology-based media like film, television and digital media mainly function according to the mechanisms of the device paradigm, which as we have seen means that they hide their own mediality for the sake of their transparency and immediacy (illusion and immersion) ». (Chiel Kattenbelt, « Theatre as the Art of the Performer and the Stage of Intermediality » in *Intermediality in Theatre and Performance*, dir. Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, Rodopi, Amsterdam, 2006.)

476. Carmen Pedullà, *Il teatro partecipato a Barcelona : il caso Roger Bernat*, Alma Mater Studiorum-Università di Bologna, 2014, p. 68.

477. Giorgio Agamben, « ¿Qué es un dispositivo ? », *Sociológica*, vol. 26, n° 73, 2011, pp. 249-264.

évidente et autoritaire devant le spectateur. L'ambivalence entre émancipation du spectateur et manipulation trouve ici son climax, bouleversant souvent le public quand arrive ce moment de la représentation.

Le processus est presque toujours le même. À la fin de *Domini Public*, le dispositif subit un petit changement, déplaçant la scène vers un nouvel espace, et ne laissant plus le temps au public de répondre aux questions. À la fin du *Sacre du printemps*, la voix numérique qui lance les ordres chorégraphiques reprend en boucle, comme si le dispositif était tombé en panne, laissant le spectateur face à la réalité du spectacle tout entier : on a construit une situation vivante à partir d'une voix inerte, d'un dispositif dépourvu de capacité artistique⁴⁷⁸. À la fin de *Pendiente de Voto*, l'écran, qui propose les sujets sur lesquels débattre et voter, prend le pouvoir, répondant lui-même aux questions qu'il pose de façon capricieuse :

Le système veut représenter le dispositif. Au début, il est invisible parce que le spectateur se trouve dans une situation d'assemblée, où chacun a sa voix délibérative. Peu à peu, les participants s'approchent d'une démocratie représentative [...] Lorsqu'une personne se trouve à voter toute seule [...], le système finit par fonctionner de lui-même, se légitimant soi-même sans recours aux citoyens. [...] Ainsi, on s'interroge si notre système démocratique représentatif est en lui-même déjà corrompu⁴⁷⁹.

Les spectateurs se rendent compte que leurs choix n'ont peut-être pas été pris en compte depuis le début de la pièce, même s'ils ont cru de bonne foi que leurs voix allaient être entendues. Bien que le jeu proposé par le dispositif ait une forte composante fictionnelle et ludique évidente depuis le début, le public se sent trahi (parfois de façon violente) après avoir mis un peu de sa vérité, de ses opinions, de son identité dans la pièce. De cette façon, le « coup de théâtre » a lieu, utilisant la composante fictionnelle de la construction du dispositif théâtral pour produire une réflexion sur la façon d'articuler les opinions et les décisions politiques dans notre société.

Cette composante fictionnelle est pourtant évidente dans *Numax Fagor Plus* bien avant la fin de la pièce, puisque le dispositif parle de lui-même au fur et à mesure que le spectacle avance. Il met en évidence le caractère artificiel du dialogue entre les époques et contextes différents qui constituent les discours (et mouvements) de la pièce, car ce n'est qu'à travers ce dispositif qu'un élément *a priori* purement réel (un débat, une assemblée sur les conditions de travail à l'usine) s'articule de façon complexe dans la représentation. Nous entendons plusieurs fois les mêmes paroles, les mêmes discours : parfois c'est le public qui les énonce, parfois ce sont les protagonistes du film *Numax presenta...*, parfois encore, ce sont les travailleurs de Fagor, et même ce sont encore ceux de Numax rassemblés en 2014. Ce jeu de *reenactment* emboîté, cette mise en abyme à plusieurs niveaux, opèrent une distanciation entre le public et le texte, faisant du choix dramaturgique lui-même, du dispositif utilisé pour aborder la question de

478. Carmen Pedullá, *op. cit.*, p. 202.

479. Roger Bernat in Carmen Pedullá, *op. cit.*, p. 208.

la lutte ouvrière, un protagoniste. À mesure que la pièce avance, nous nous rendons compte du côté artificiel de chaque prise de parole : d'abord la nôtre, puis celle des travailleurs de Fagor qui ne se reconnaissent pas du tout dans les débats de Numax vingt-cinq ans auparavant, ou encore celle des acteurs du Numax de 1979, qui se sont mis à faire le film une fois l'usine fermée. *Numax presenta...* se révèle comme un film aussi composé de fiction, d'interprétation théâtrale de la part des travailleurs eux-mêmes, dans lequel les commentaires sur les processus d'assemblée passent avant les vraies assemblées. Nous découvrons ainsi un vide partagé : depuis le début, il n'y a eu que des *reenactments* dans la prise de parole revendicative ; nous sommes tous de mauvais comédiens incapables d'incarner le discours socio-politique, tout autant les travailleurs de Numax en 1979 que le public d'une salle de théâtre aujourd'hui. Le dispositif se présente devant nos yeux pour nous parler de la complexité, des motivations et des conséquences de la prise de parole ; du pouvoir du discours au-delà de son énonciation ; et peut-être aussi de notre propre échec dans la communication et dans la révolution (sans parler de celui du metteur en scène, qui devient lui-même un personnage du spectacle).

En outre, comme dans les pièces précédentes, à la fin de *Numax Fagor Plus*, le spectateur perd enfin le pouvoir sur la progression de la pièce : la télécommande, qui faisait avancer le scénario, ne fonctionne plus, les didascalies sur les écrans deviennent totalitaires et se succèdent indépendamment de la réponse du public. Le dispositif (le système) survit et avance sans besoin de participation ou de réaction de la part du spectateur face au discours du dispositif. Toute une réflexion sur le théâtre de participation se révèle encore une fois, tandis que la situation de départ, celle de partage collectif, ouvre à la fin la possibilité d'une conscience critique. De cette façon, *Numax Fagor Plus* offre en même temps la possibilité d'un questionnement sur la société capitaliste (car le spectateur s'est aussi découvert lui-même en tant que travailleur et consommateur dans les discours de la pièce⁴⁸⁰), à travers le jeu entre la liberté et la manipulation, et à travers la mise en évidence des mécanismes internes aux procédés socio-politiques de la réalité contemporaine. Ainsi, si nous disions que le metteur en scène oblige le public à s'interroger sur le statut formel de la pièce, sur son propre degré de participation et sur sa capacité d'interpréter la situation à laquelle il participe, le déroulement du spectacle, en lui-même, permet de transposer ces questions sur le statut, la participation et l'interprétation de la situation dans la société contemporaine où nous vivons. Dans cette société, de plus, et bien que caché parfois, le rôle de la technologie et des dispositifs médiatiques se révèle fondamental pour comprendre nos modes de définition, d'articulation et de réponse identitaire, morale, sociale et politique ; de la même façon qu'ils fonctionnent et se montrent dans les structures dramaturgiques des pièces de Roger Bernat.

480. Carmen Pedullá, *op. cit.*, p. 220.

Bibliographie

- Agamben, Giorgio. « ¿Qué es un dispositivo ? », *Sociológica*, vol. 26, n° 73, 2011, pp. 249-264.
- Bernat, Roger, *Numax Fagor Plus*, <<http://rogerbernat.info/en-gira/numax-fagor-plus>>.
- *Domini Public*, <<http://rogerbernat.info/en-gira/domini-public>>.
- *Instrucciones de uso*, <<http://rogerbernat.info/roger-bernat-3>>.
- *Pending Vote*, <<http://rogerbernat.info/en/shows/pending-vote-new-project-2012>>.
- Bolter, Jay David et Richard Grusin. *Remediation*, MIT Press, Cambridge, 1999.
- Boucher, Marc. « Nouvelles technologies et illusion d'immédiateté », *Archée*, 2006, <<http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=268>>.
- Chapple, Freda et Chiel Kattenbelt (dir.). *Intermediality in Theatre and Performance*, Rodopi, Amsterdam, 2006.
- Cornago, Óscar. *Resistir en la era de los medios. Estrategias performativas en literatura, teatro, cine y televisión*, Iberoamericana / Vervuert, Madrid, 2005.
- . « El cuerpo invisible : teatro y tecnologías de la imagen », *Arbor* CLXXVII, 699-700 mars-avril 2004, pp. 595-610.
- Dixon, Steve. *Digital Performance*, MIT Press, Cambridge, 2007.
- Féral, Josette. *Théorie et pratique du théâtre : au-delà des limites*, L'Entretemps, Montpellier, 2011.
- Féral, Josette et Edwige Perrot. « Dalla presenza agli effetti di presena : scarti e sfide » in Pitozzi, Enrico (dir.), *On Presence*, numéro monographique de la revue *Culture teatrale*, n° 21, Bologne, 2011, pp. 131-144.
- Fondevila, Santi. « Què ha passat amb la lluita obrera ? », <<http://ara.cat>, 2014>.
- Fratini, Roberto. « Ex opere operato », <<http://rogerbernat.info/en-gira/numax-fagor-plus>>.
- Gervais, Bertrand. « L'effet de présence. De l'immédiateté de la représentation dans le cyberspace », *Archée*, <<http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=280>>.
- González Morandi, Pablo. « La historia : tiempos transitivos », <<http://rogerbernat.info/en-gira/numax-fagor-plus>>.
- Hébert, Chantal et Irène Perelli-Contos. « Théâtre et (nouvelles) technologies : un espace d'opérations interactives » in *Théâtre @ nouvelles technologies*, dir. Jacques Poirier, Éditions universitaires de Dijon, Dijon, 2006.
- Kattenbelt, Chiel. « Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships » in *Cultura, lenguaje y representación*, UJI, Castellón, 2008, pp. 19-29.
- . « Theatre as the Art of the Performer and the Stage of Intermediality » in *Intermediality in Theatre and Performance*, dir. Freda Chapple et Chiel Kattenbelt, Rodopi, Amsterdam, 2006.

- Larrue, Jean-Marc. « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive », *Intermédialités*, n° 12, 2008, pp. 13-29.
- Lellouche, Raphaël. *Théorie de l'écran*, Centre Pompidou, Paris, 2004, <<http://www2.centrepompidou.fr/traverses/numero2/textes/lellouche.html>>.
- Pallarès, Aïda. « *Numax-Fagor-Plus*, una experiència colectiva », *L'apuntador*, <<http://nuvol.cat>. 2014>.
- Pedullá, Carmen. *Il teatro partecipato a Barcelona : il caso Roger Bernat*, Alma Mater Studiorum-Università di Bologna, 2014.
- Perrot, Edwige. « Présence et effets de présence in be-twin : entre transparence et opacité. L'exemple des *Tragédies Romaines* d'Ivo Van Hove », *Intermédialités*, n°5, 2010.
- Picon-Vallin, Béatrice (dir.). *Les écrans sur la scène*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1998.
- Pitozzi, Enrico (dir.), *On Presence*, numéro monographique de la revue *Culture teatrale*, n°21, Bologne, 2011.
- Rancière, Jacques. *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, La Fabrique, Paris, 2000.
- . *Le spectateur émancipé*, La Fabrique, Paris, 2008.
- Sánchez, J.A., *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*, Visor, Madrid, 2007.
- T'Jonck, Pieter. « *Numax Fagor Plus* », *De Morgen*, 2014.

PARADOXE SUR LES ÉCRANS : ENTRE PRÉSENCE ET DISPARITION. LE CAS DE GOB SQUAD

Émilie Chebilita, Université Paris Nanterre

Sous le nom de Gob Squad se réunit un collectif germano-britannique créé en 1994 et qui rassemble aujourd'hui sept performeurs⁴⁸¹. Deux ingénieurs du son⁴⁸² et deux informaticiens spécialistes de la vidéo⁴⁸³ collaborent avec eux. Les membres de ce collectif de *Live Art* (art vivant) situent leur pratique « à la jonction entre arts visuels et arts de la représentation⁴⁸⁴ ». Les Britanniques, formés à la Nottingham Trent University en arts appliqués (*Applied Arts*), viennent des arts vidéo, des arts plastiques et de la performance ; les Allemands, qui ont étudié à la Justus-Liebig-Universität de Gießen, sont issus des études théâtrales appliquées, une formation attentive notamment au théâtre postdramatique et à la performance (un seul d'entre eux a suivi les cours de jeu d'acteur d'une école de théâtre publique : la Schauspielschule de Bochum). Une double méfiance vis-à-vis du théâtre de texte et du *Regietheater* (théâtre de metteur en scène) préside à leur approche, en même temps qu'ils sont aujourd'hui implantés à la Volksbühne de Berlin, institution qui a marqué l'histoire du théâtre d'avant-garde et fêté ses cent ans en 2014. Ils travaillent à la fois « pour

481. Sean Patten, Sarah Thom, Berit Stumpf, Johanna Freiburg, Simon Will, Bastian Trost et Sharon Smith.

482. Sebastian Bark et Jeff McGrory.

483. Miles Chalcraft et Martin Cooper.

484. Gob Squad, *Gob Squad und der unmögliche Versuch daraus klug zu werden | Gob Squad and the impossible attempt to make sense of it all*, 2010, p. 10 : « an der Schnittstelle zwischen visueller und darstellender Kunst ». Les citations en langue étrangère mentionnées dans cet article sont traduites par l'auteur.

et contre le théâtre⁴⁸⁵ ». Des exemples seront pris ici dans trois de leurs créations : la *Prater Saga 3: In diesem Kiez ist der Teufel eine Goldmine* (3^{ème} partie de la *Saga du Prater : Dans ce quartier, le diable est une mine d'or*) créée en 2004 à partir d'un texte de René Pollesch ; *Gob Squad's Kitchen (You've Never Had It So Good)* et *Revolution Now!*, créations collectives et écritures de plateau respectivement présentées pour la première fois en 2007 et en 2010⁴⁸⁶.

Les performeurs de Gob Squad s'essaient à faire naître une rencontre entre eux et les spectateurs, ainsi qu'avec les passants dans la rue, au travers de dispositifs reliant caméras, écrans et micros⁴⁸⁷. Partant du postulat que les écrans créent de la distance entre les corps de chair⁴⁸⁸, les membres du collectif souhaitent voir éclore ce qu'ils choisissent de nommer d'« authentiques fictions⁴⁸⁹ ». Le groupe attribue cette « authenticité » en priorité aux intervenants qui, non préparés à prendre part à une performance, seraient « authentiques » parce qu'« inconscients, sans gêne, spontanés, directs et ainsi « plus réels⁴⁹⁰ ». Il semblerait que l'« authentique » puisse être remplacé, sous leur plume, par le « réel » ou le « véritable », non pas conçu en

485. Aenne Quiñones in Gob Squad et Aenne Quiñones, *Gob Squad: The Making of a Memory*, Synwolt Verlag, Berlin, avril 2005, p. 11 : « *We are especially happy that they have found an artistic home for their urban interventions at Prater! Volksbühne as they continue to work for and against theatre.* » (« Nous sommes particulièrement contents qu'ils aient trouvé une maison artistique pour leurs interventions urbaines au Prater et à la Volksbühne en même temps qu'ils continuent de travailler pour et contre le théâtre. »)

486. La Volksbühne apporte un soutien financier majeur à ces trois œuvres (elle produit entièrement la première et coproduit les deux suivantes, Gob Squad étant l'autre coproducteur principal). Cette institution berlinoise est largement subventionnée par le Land de Berlin, qui apporte aussi des soutiens financiers à ces projets par l'intermédiaire du Berliner Kulturverwaltung (Senatskanzlei – Kulturelle Angelegenheiten), l'administration de la ville et du Land de Berlin chargée des affaires culturelles. D'autres financements publics solides et renouvelés en direction de Gob Squad viennent du Arts Council of England, conseil des arts d'Angleterre, équivalent anglais du Ministère de la Culture français. Le spectacle *Prater Saga 3: In diesem Kiez ist der Teufel eine Goldmine*, le troisième volet de la *Saga du Prater* (projet en cinq volets initié en 2004 et 2005 par René Pollesch alors directeur artistique du Prater) a été présenté au Prater, la seconde salle de la Volksbühne sur la Kastanienallee, *Gob Squad's Kitchen* y a été programmé pour la première fois, puis, pour les dates suivantes, à la maison mère, sur la Rosa-Luxemburg-Platz, lieu où *Revolution Now!* a été exclusivement montré à Berlin. Ce parcours décrit l'implantation croissante du groupe au sein de cette « institution d'avant-garde » (Voir à ce sujet l'article de Charlotte Bomy, « Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz : une institution théâtrale à l'avant-garde », *Symbolon*, 2006, vol. 1, pp. 97-108 (texte disponible sur : <www.cceol.com>).

487. Fondé en 1994, Gob Squad utilise la vidéo pour la première fois en 1997 dans *15 Minutes To Comply*.

488. Gob Squad, *Gob Squad und der unmögliche Versuch daraus klug zu werden | Gob Squad and the Impossible Attempt to Make Sense of It All*, Gob Squad, op. cit., p. 85 : « [...] die formalen Mittel von Film und Theater bzw. Live Performance zu kombinieren und über die Kamera oder die Leinwand als Zwischeninstanz die Möglichkeit zu schaffen mit einem Kunstwerk direkt und live in Interaktion zu treten – über medial vermittelte Distanz also paradoxerweise Nähe und subjektive Erfahrung möglich zu machen. » (« [...] unir les moyens formels du film et du théâtre ou, plus précisément, de la performance live et créer la possibilité d'une interaction avec une œuvre d'art en direct et en live au travers de la caméra ou de l'écran telle une instance intermédiaire – cela rend possible, paradoxalement, une proximité au travers de la distance et une expérience subjective. »)

489. *Ibid.*, p. 115 : « *Mit unseren Vorhaben machen wir uns auf die Suche nach authentischen Fiktionen.* » (« Notre projet est de nous atteler à la recherche d'authentiques fictions. »)

490. *Ibid.*, p. 107 : « *Im Gegensatz zu einem Publikum, das zur Partizipation eingeladen oder aufgefordert wird, sind Passanten, so unsere Beobachtung, oft wesentlich unvorbelasteter, ungehemmter, spontaner, unmittelbarer und damit ‚realer‘.* » (« Au contraire d'un public qui est invité ou incité à participer, les passants, de ce que nous avons pu observer, sont plus souvent inconscients, sans gêne, spontanés, directs et ainsi « plus réels ». »)

soi, mais survenant chez l'individu suivant des circonstances données. Il est important de souligner que, dans ses écrits théoriques, le collectif tient à placer le mot « authentique » entre guillemets dans le texte, afin de bien faire apparaître que ce mot est employé faute de mieux. Son usage n'est pas entièrement satisfaisant et, au travers de l'utilisation systématique des guillemets, le groupe montre qu'il a conscience de la polysémie du terme et de la difficulté d'en arrêter le sens lorsqu'il qualifie les composantes de la personnalité. Il est aussi important de bien établir que cette « authenticité » ne se rapporte pas à la personne en elle-même, dans une forme d'essentialisme. Au contraire, Gob Squad accorde bien le primat à l'existence et à ses multiples métamorphoses et imprévus plutôt qu'à une essence qui ne constitue en aucun cas un postulat à leur pensée de l'authentique. On peut aussi lire dans leur ouvrage théorique le plus récent et en substance que les « véritables expériences ne sont pas médiatisées⁴⁹¹ ». Le paradoxe consiste à envisager cette authenticité comme une absence de médiatisation au travers des technologies de l'information et de la communication, en même temps que c'est précisément au sein de dispositifs faisant intervenir les moyens de reproduction et de diffusion de masse que l'« inconscience, l'absence de gêne, la spontanéité et la relation directe » seraient possibles. Traduit en français par « direct », le terme allemand employé, « *unmittelbar* », signifie littéralement « sans un moyen », c'est-à-dire, « sans médium ». La langue allemande nous aide à considérer le paradoxe d'envisager une relation directe au sein d'un univers médiatisé.

Le choix délibéré de s'inscrire au cœur du paradoxe est une décision propre à la performativité qui permet une pensée équivoque en unissant des couples antithétiques⁴⁹². Cet article cherchera à apporter des réponses, par étapes, aux questions suivantes : quelle est la place symbolique qu'investissent les performeurs vis-à-vis des caméras et des écrans ? Quelles qualités revêt leur performance ? Comment se caractérise le rapport entre performeurs et intervenants ?

Reconfigurer l'espace grâce aux interfaces vidéo. Les performeurs comme interfaces

Les dispositifs d'enchâssement des technologies vidéo chez Gob Squad sont souvent construits sur la potentialité d'établir un lien entre l'intérieur, la salle de spectacle, et

491. *Ibid.*, p. 110 : « *Der Alltag ist ein Mikrokosmos, über den wir selbst Aussagen treffen können. Da er noch ‚echte‘ also nicht mediatisierte Erfahrungen enthält, können wir eine Haltung zu ihm formulieren. Der städtische Alltag mit seinen ‚echten‘ Menschen und ‚echten‘ Erfahrungen steht für uns immer im Zentrum des Blicks.* » (« Le quotidien est un microcosme sur lequel nous pouvons récolter nous-mêmes des témoignages. Puisqu'il est encore fait de "véritables" expériences, c'est-à-dire non médiatisées, nous pouvons nous positionner par rapport à lui. Nous plaçons le quotidien de la ville avec ces "véritables" hommes et ces "véritables" expériences au centre de notre regard. »)

492. Josette Féral, « De la performance à la performativité », *Performance. Le corps exposé*, revue *Communications*, vol. 1, n° 92, 2013, p. 212 : « L'idée récurrente véhiculée par la notion [de performativité] est bien celle d'ambiguïté des flux de sens, d'instabilité, de glissement des formes et des significations. D'où le recours privilégié à la fragmentation du sens, aux paradoxes, au collage-montage qui appellent les associations d'idées plus que la pensée rationnelle – la *pensée latérale*, dirait Edward de Bono. »

l'extérieur, la rue. Dans la *Prater Saga 3* (2004), les performeurs sont dans la rue pour recruter des passants. Les volontaires évoluent ensuite dans un studio fermé au sein de la salle de théâtre ; les spectateurs ne les voient qu'à l'écran. Les acteurs d'un soir portent des casques audio grâce auxquels les performeurs leur soufflent leurs répliques et leur donnent des indications de jeu. À la fin de la pièce, les intervenants sortent du studio pour se réunir devant l'écran. Pour *Revolution Now!* (2010), l'intérieur est visible de l'extérieur et inversement ; un écran, placé dans la rue, diffuse les images de la salle, elle-même filmée par des caméras dont les images sont retransmises sur des écrans.



Revolution Now! : le dispositif vu de l'intérieur de la salle, photographie : ©Gob Squad et le photographe Thomas Aurin, avec l'aimable autorisation de Gob Squad.

Une performeuse, filmée par une consœur, sort avec un micro pour interroger des inconnus. L'extérieur entre physiquement à l'intérieur quand, à la fin, les connexions vidéo sont coupées et qu'une personne, fraîchement rencontrée dans la rue, entre sur scène. L'agencement des écrans et des caméras peut aussi recréer un intérieur et un extérieur au sein de la salle de spectacles, comme dans *Gob Squad's Kitchen* (2007) où les performeurs sont enfermés dans un studio disposant de caméras et recouvert de plusieurs écrans. Ces dispositifs médiatiques construisent des frontières en même temps qu'ils rendent possible une porosité. Les lieux clos sont clairement délimités : le studio d'enregistrement vidéo ou

la salle. La caméra et l'écran vont paradoxalement permettre de sortir de cet enfermement qui, dans un premier temps, est souligné. Au travers de cette distance, la recherche d'un rapprochement peut commencer.

Occupant les fonctions de cameramen, intervieweurs, directeurs de casting, présentateurs de télévision, les performeurs sont les récepteurs de la participation des intervenants. D'un point de vue métaphorique, les membres de Gob Squad se placent eux-mêmes au niveau de leurs médias. Ils se prétendent symboliquement, tout comme les caméras, des interfaces qui faciliteraient la mise en contact avec les passants afin de recevoir l'information attendue qui se situerait du côté de l'autre. Ainsi se réalise le paradoxe de la présence des performeurs « en tant qu'illusion perceptuelle de non médiation⁴⁹³ ». Puisqu'ils reprennent le direct télévisuel qui caractérisa, des années 1940 au début des années 1960, les premiers âges de la télévision en Allemagne, en Grande-Bretagne et en France⁴⁹⁴, ils en viennent à partager un des buts et effets recherchés par ce médium : celui de « donner l'illusion qu'une expérience médiatisée ne l'est pas⁴⁹⁵ ». Le micro-trottoir de *Revolution Now!* illustre parfaitement ce procédé qui, tout comme l'interview en direct dans la rue à la télévision, recherche une forme d'authenticité, au travers d'une absence de coupure et d'un montage minimal, voire inexistant. Jean d'Arcy, notamment directeur des programmes de la télévision publique française dans les années 1950, entend justement que le direct a été une propriété des premiers temps de la télévision :

Le direct, c'est cette continuité à plusieurs caméras qui rend très difficile le trucage et donne une plus grande impression d'authenticité. En tournant en continu, on élimine le montage, ou plutôt on en élimine une partie. On enregistre le temps dans sa continuité, alors que le cinéma classique pratiquait un continuel trucage sur le temps. [...] Transmettre le temps en continuité, c'est pouvoir regarder autour de soi la vie telle qu'elle est⁴⁹⁶.

En reproduisant des formats télévisuels, le collectif poursuit des buts similaires à ceux du média qu'il imite. Le projet tend à faire disparaître la distance afin de permettre une forme d'intimité au travers du médium. Les performeurs investissent, d'un point de vue métaphorique, la place des médias, de sorte que « le médium semble transformé en autre chose qu'un médium ; en « quelqu'un » (*a social entity*)⁴⁹⁷, une entité sociale. Quand ils n'apparaissent plus qu'à l'écran ou transforment une caméra en un prolongement de leur corps, les membres de Gob Squad se situent, sur un plan symbolique, au niveau d'interfaces, au sens où ils permettraient l'échange entre l'intervenant et le spectateur, sans influencer

493. Marc Boucher, « Nouvelles technologies et illusion d'immédiateté », *Archée*, <<http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=268>>. Il reformule une thèse de Matthew Lombard et Theresa Ditton dans « At the Heart of It All: The Concept of Presence », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 3, n°2, 1997.

494. Voir la course entre les trois pays ainsi qu'avec les États-Unis pour le reportage en direct : Jean-Jacques Ledos, *Dictionnaire historique de télévision, de ABC à Zworykin*, entrée « reportage », L'Harmattan, Paris, 2013, p. 442.

495. Marc Boucher, *op. cit.*

496. Jean D'Arcy, interviewé par François Cazenave, *Jean d'Arcy parle : pionnier et visionnaire de la télévision*, INA / La documentation Française, Paris, 1984, cité par Jean-Jacques Ledos, *op. cit.*, p. 157.

497. *Id.*

sur l'échange lui-même. Médias et performeurs sont tournés vers un but identique : faire surgir la « spontanéité » en tant qu'irruption du non-prémédité. Les performeurs humanisent le médium au travers de leur investissement empathique pour celui-ci. Le médium, investi tel un véhicule pour l'humain, devient humain.

Les performeurs ne sont néanmoins pas seulement des récepteurs de la participation des volontaires, ils en sont aussi les organisateurs et les prescripteurs, de même que la disposition des médias organise et prescrit les interventions. Le souhait de rendre le médium transparent en l'assimilant à un partenaire chaleureux de la relation sociale reste un leurre. Le médium enregistre la réalité et tout enregistrement pourrait potentiellement servir des fins abusives. Connaissant la totalité du dispositif et le déroulé schématique du spectacle, les performeurs gardent plus ou moins la main sur celui-ci, même si l'absence d'intervenant (une circonstance qui ne s'est jamais produite) empêcherait le déroulement prévu à grands traits et tronquerait la performance. Aussi, la place symbolique de canaux neutres qu'occuperaient les performeurs au sein des dispositifs qu'ils installent, et du fait de leurs fonctions dans ces mêmes espaces, se trouve nuancée par l'observation de leur type de jeu et de la qualité de leur performance.

Sur-jeu et présence nue. Les performeurs entre théâtralité et performativité

En contraste avec les interventions des participants qui sont des non-acteurs (une règle que se fixe Gob Squad et qu'il semble toutefois difficile d'appliquer strictement), les performeurs sont susceptibles de sur-jouer la médiatisation. Dans la *Prater Saga 3*, les présentateurs de télévision, le visage fendu d'énormes sourires figés, regardent alternativement la caméra et les spectateurs. Ils sont présents à la fois physiquement et sur le grand écran qui fait face au public.

L'adresse racoleuse, – la voix au service d'un hyper-enthousiasme ou d'une sensualité extériorisée –, et le dispositif calquent et caricaturent le direct télévisuel. Ces agencements, qui soulignent le processus en train de se faire, sont caractéristiques du *showing doing*⁴⁹⁸ (montrer le faire) propre à la performance qui, ici, du point de vue de l'interprétation, prend l'aspect d'une théâtralité comme exacerbation des signes et stabilité de leurs signifiés⁴⁹⁹. Théâtralité et performativité ne s'excluent pas ; au contraire, l'une et l'autre dialoguent. Cette théâtralité est une expression de l'« inauthenticité » que les performeurs de Gob Squad combattent avec l'esthétique et le discours de leurs spectacles, en même temps qu'ils s'ingénient à la souligner grâce à la parodie. Comme la comprennent Josette Féral et Erika Fischer-Lichte, la théâtralité existe d'abord parce qu'elle est perçue par le spectateur.

498. Richard Schechner, *Performance Studies: An Introduction*, Routledge, Londres, 2002, p. 22.

499. Josette Féral, *op. cit.* : « Elle [la performativité] entrerait en dialogue, sinon en conflit, avec la théâtralité, toujours présente mais qui aurait plutôt à voir avec une sémiotisation moins ambiguë du discours scénique et se fonderait sur une reconnaissance plus stable des signes. »



Prater Saga 3 : Sean Patten en présentateur de télévision, photographie : ©Gob Squad et le photographe David Baltzer, avec l'aimable autorisation de Gob Squad.

Chez Fischer-Lichte, un corps ou un objet au théâtre ont « la capacité d'être utilisés comme signe d'un signe⁵⁰⁰ ». Dans l'exemple décrit plus haut, la voix, le corps, le costume sont des signes proposés en tant que signes au spectateur, notamment ici d'une certaine artificialité télévisuelle. Cependant, ce n'est pas seulement le corps du performeur qui est porteur de ces signes, et donc de théâtralité, c'est aussi l'existence d'un espace autre que celui du quotidien, et reconnu ainsi par le spectateur, qui permet l'émergence de la théâtralité⁵⁰¹. Cette spatialisation se situe sur plusieurs plans chez Gob Squad : celui de la salle de théâtre, celui de l'écran, celui de l'extérieur de la salle, comme décrit dans la première partie du présent travail.

Le pendant inverse de ce sur-jeu s'observe dans le choix du performeur de se présenter comme nu, c'est-à-dire sans fard, avec honnêteté, dévoilant son intimité, ses pensées et en premier lieu ses failles. Dans un cadre délimité (une chronologie organisée par séquences

500. Erika Fischer-Lichte, *The Semiotics of Theater*, Indiana University Press, Bloomington, 1992, p. 140 : « [...] its ability to be used as a sign of a sign. »

501. Josette Féral, « La théâtralité : à la recherche de la spécificité du langage théâtral » in Féral, Josette, *Théâtre et pratique du théâtre : au-delà des limites*, L'Entretemps, Montpellier, 2011, pp. 80-106.

d'une durée plus ou moins précise), le souci d'improvisation prend part à la recherche de proximité avec le spectateur, allant dans le sens de la performance. Cette présentation, à revers de la représentation, serait permise par l'omniprésence des médias (écrans, caméras et micros). Alors qu'il vient d'être établi que ces médias peuvent donner lieu à une exagération de signes au travers desquels est rendue possible la reconnaissance de signifiés stables, ces mêmes médias favoriseraient aussi un effacement de cet excès⁵⁰². Parce qu'il contribue au dévoilement, comme évincement du masque que porterait l'individu, le « médium semble transparent⁵⁰³ ». Cette fois, le performeur se positionne à l'égal de l'intervenant extérieur ; il ne sait pas ce qu'il va se passer et se présente lui-même en tant que personne, le médium devient ainsi semblable à un miroir. Sharon Smith⁵⁰⁴ décrit cette place instable, où elle se met à nu de façon métaphorique :

Et ensuite, je lance la question : Veux-tu m'embrasser ?

À ce moment-là, je n'ai pas besoin de jouer – et je suis transparente par choix – c'est intenable – d'autant plus qu'un potentiel refus de mes avances peut arriver potentiellement n'importe quand – je veux qu'elle sache que je suis maintenant hors de contrôle – je ne suis



Gob Squad's Kitchen : l'envers et l'endroit des écrans, photographie : ©Gob Squad et le photographe David Baltzer, avec l'aimable autorisation de Gob Squad.

502. Le même raisonnement régit leur utilisation *low-fi* de la technique (caméra amateur, aspect bricolé, *Do It Yourself*). Puisque les écrans sont des barrières, l'image montrera ses défauts et brisera ainsi une part de la distance qu'elle crée.

503. Marc Boucher, *op. cit.*

504. Sharon Smith est membre de Gob Squad depuis 2007, elle est performeuse, danseuse et docteure en danse.

plus responsable – je veux, j’ai besoin, qu’elle sache que je suis vulnérable – je le montre afin que le public rie de moi – ou me regarde – au moins autant qu’ils étudient ses réactions⁵⁰⁵.

Gob Squad’s Kitchen propose des *reenactments* de plusieurs des films expérimentaux réalisés par Andy Warhol et, en particulier, dans le passage dont il est question ici, de *The Kiss*, où, successivement, des couples s’embrassent longuement et langoureusement. La réalisation du *reenactment* dépend de l’accord du participant.

Au contraire de la théâtralité, qui souligne la médiatisation, la performativité la gomme dans le cas présent. Gob Squad souhaite interroger sans cesse l’alternance entre ces deux pôles, en définissant ainsi la place ambiguë des nouvelles technologies dans nos vies : la disparition au sein de la présence perpétuelle. Plus les écrans sont présents dans nos vies de travailleurs et dans notre vie privée, plus ils sont compacts et transportables et deviennent nos propres appendices, plus ils sont humanisés et évanescents.

Face à la caméra, entre exubérance et intimité. Quand performeurs et participants oublient les regards et les écrans

La présence de la caméra, aux dires de ses utilisateurs, libère à la fois l’activité des performeurs et celle des participants. Aux côtés des professionnels, elle légitime des comportements dans les lieux publics qui auraient tendance à ne pas être autorisés sinon. La médiatisation de la performance les place dans une configuration du voir qui leur permet de danser un parapluie à la main alors qu’il ne pleut pas, de sortir affublés d’une cape de super-héros... Ce qui semble dénué de sens, bizarre, trouve une raison d’être. Sarah Thom, membre fondatrice de Gob Squad, l’explique en ces termes : « Tu es en train de danser dans la rue comme un idiot, mais parce qu’une caméra est pointée vers toi, tu as la liberté de le faire. La caméra te donne une autorité étrange⁵⁰⁶ ».

Le choix du terme « autorité » afin de qualifier la place que donne la caméra aux performeurs, lorsqu’ils sont en train de tourner en extérieur, est révélateur du pouvoir que la société octroie aux gens de cinéma et, plus largement, aux milieux du spectacle. Ils peuvent être loufoques, étranges, maladroits, c’est presque précisément là que se situe leur fonction. Après tout, ils peuvent faire ce qu’ils veulent, ce sont des originaux et

505. Sharon Smith, *About the Kiss*, texte non-publié, 2011 : « *And then I pop the question – ‘will you kiss me?’ I do not have to act at that moment – and am transparent by choice – it is excruciating – as big a potential for rejection as any time my advances have been rejected, and I want her to know that – I want her to know that I am now out of control – no longer in charge – I want, need her to know that I am vulnerable – I show this so that the audience laugh at me – or look at me – at least as much as they study her reaction.* »

506. Sarah Thom, Interview avec Nina Tecklenburg, Berlin, août 2010, Nina Tecklenburg et Benjamin Carter, « Reality Enchanted, Contact Mediated: A Story of Gob Squad », *TDR: The Drama Review*, vol. 56, n° 2, été 2012, p. 26 : « *You are dancing in the street like an idiot, but because there is a camera pointing at you, you have the liberty to do that. The camera gives you a strange authority.* »

la caméra leur donne le droit de l'être. La caméra est une instance de légitimation. En matérialisant l'œil, elle permet de se protéger du regard des autres. Chez Gob Squad, la volonté de ne pas se voir confronté directement aux regards des spectateurs⁵⁰⁷, y compris sans utiliser la vidéo, est ancienne. Le regard des autres est présent continuellement, qu'il s'agisse de celui des spectateurs ou de celui des badauds ; cependant, le plus souvent, le collectif trouve des solutions pour qu'il ne le soit pas de manière directe. Cette entreprise est une façon de s'éloigner de la théâtralité qui « a à voir fondamentalement avec le regard du spectateur [...] [et] appartient d'abord et avant tout au spectateur⁵⁰⁸ ». Quand les dispositifs tendent à faire disparaître les regards des spectateurs, Gob Squad cherche à supprimer la théâtralité en effaçant ce qui la fonde et par là à amoindrir, voire à annuler, la puissance du public.

En comparaison des regards des spectateurs en capacité de juger, la caméra offre une neutralité seulement en apparence, car derrière l'appareil, il y a l'homme. Les choix de l'angle de prise de vue, de la teinte de l'image, de l'agencement des écrans appartiennent entièrement à Gob Squad, aussi – cette idée a déjà été esquissée plus haut –, les performeurs, dans les différentes configurations décrites, ont, en dernière instance, le pouvoir d'organiser et donc de prescrire, au moins en partie, ce qui va se dérouler. Le procédé nommé *remote acting*⁵⁰⁹ (jeu à distance) par Gob Squad, qui, par exemple dans la *Prater Saga 3*, permet aux performeurs de guider les participants à l'oreillette, réalise un *remote control*⁵¹⁰ (contrôle à distance), en même temps qu'il sert d'appui aux volontaires qui s'en sentent entourés. Le *remote acting* n'est pas sans rappeler le jeu du souffleur, un exercice de théâtre courant qui consiste à souffler le texte au comédien qui ne connaît pas son texte, afin qu'il accède plus aisément à une langue orale spontanée. Cet exercice fonctionne aussi chez des amateurs.

Ce que la caméra facilite chez le performeur, une forme de lâcher-prise, elle le réaliserait aussi chez les participants. La caméra, les écrans qui entourent et cachent, les protégeraient de leur propre regard et de celui des autres. Mais ce n'est pas uniquement l'outil technique qui favoriserait une forme de dévoilement de l'intimité des participants, ce serait aussi la présence nue des performeurs. Voici les réflexions d'une spectatrice, Megan, qui a bien voulu se prêter au jeu de *The Kiss*, contextualisé plus haut :

507. Ils s'enferment dans une boîte dont les parois sont recouvertes de miroirs à l'intérieur qui leur renvoient donc leur propre image et qui les empêchent de voir les spectateurs qui les observent. Ces mêmes miroirs sont transparents de l'extérieur, de sorte que les spectateurs puissent voir à l'intérieur (*What Are You Looking At?*, 1998).

508. Josette Féral, « La théâtralité : à la recherche de la spécificité du langage théâtral », *op. cit.*, p. 102 :

« La théâtralité, comme la mimesis, a à voir fondamentalement avec le regard du spectateur. Ce regard repère, identifie, crée l'espace potentiel dans lequel la théâtralité va pouvoir être repérée. Il reconnaît cet espace autre, espace de l'autre où la fiction peut émerger. Ce regard est toujours double. Il voit le réel et la fiction, le produit et le processus. Comme nous le disions précédemment, la théâtralité appartient d'abord et avant tout au spectateur. Sans ce dernier, le processus mimétique et théâtral n'a aucun sens. »

509. Gob Squad, *op. cit.*, p. 76 : « 'Remote Acting' durch Kopfhörer » (jeu à distance par casque audio).

510. Christian Rakow, *Gob Squad : Portrait*, site du Goethe Institut :

<<http://www.goethe.de/kue/the/pur/gob/enindex.htm>>.

J'ai trouvé que l'attention de l'équipe envers moi avait atteint et dépassé les habituelles expériences de participation. Cela autorisait l'émergence d'une sorte de vulnérabilité tendre (et, si j'ose dire, sacrée) qui me semblait absolument extraordinaire et que j'ai grandement chérie depuis. Dans un sens, c'est difficile de parler de ce que j'ai précisément expérimenté parce que nous étions SI présentes que la partie analytique de mon cerveau n'était pas réellement activée et que je n'étais pas en train de penser à moi d'un point de vue extérieur ; ce qui est merveilleux, la pièce était construite de sorte à vous autoriser à vraiment oublier que vous en faisiez partie⁵¹¹.

Ce n'est pas uniquement la technique qui permet à cette participante d'oublier qu'elle prend part à une performance, mais aussi l'humain qui, hors et face caméra, autorise les autres êtres humains à se sentir à l'aise et disposés à laisser entrevoir leurs failles, à ne pas chercher à s'inscrire dans une dimension de représentation, mais à être présents, y compris et même en particulier, dans la fragilité de cette présence. L'exemple du baiser sur la bouche est paroxysmique du rapprochement intime entre deux êtres humains. La présence absolue est décrite par Megan comme l'absence de conscience d'être présente, l'annulation du moi critique, la disparition de la caméra en nous qui inspecte. La présence de cette spectatrice réside bien en la perception illusoire d'une absence de médiatisation : elle n'a plus conscience d'être filmée, pas plus que de faire partie d'une performance artistique. L'horizon de la médiatisation est sa propre suppression, ou plutôt l'impression de sa suppression. Même à plein renfort de médias, les aspirations du *Live Art* demeurent identiques à ceux d'une performance sans médium : la recherche de la présence, du *liveness*, de la vie dans l'instant. Le performeur, comme le montre le témoignage de Sharon Smith, est en quête de cette absence de contrôle. Il est ravi de s'y perdre, et ce sentiment doit être exposé, majoritairement par l'écran, et y gagne précisément toute sa valeur. Le but n'est pas de concilier les paradoxes, mais bien de les afficher et de les assumer.

La place symbolique des performeurs comme interfaces médiatiques humanise la technologie et contribue à produire l'impression de sa disparition. Cependant, le sur-jeu qui accompagne la redondance du dispositif médiatique souligne la médiatisation. *A contrario*, les médias tendent à devenir transparents lorsque le performeur se présente comme nu. La recherche de Gob Squad s'entend à la fois à exacerber et à dissoudre la médiatisation. La caméra, proposée comme un œil sans regard, légitime et libère l'action des performeurs et des participants. Cherchant à faire naître le sentiment d'une disparition de la médiatisation, la performance continue de se tourner vers son but ultime : une présence directe, dans l'instant.

511. Megan, e-mail envoyé à Sharon après la performance *The Kitchen*, Under The Radar Festival, La MaMa Theatre, New York, janvier 2011 : « *I found that the care the cast took with me went above and beyond the usual participatory experience. That allowed a really tender (and dare I say sacred) kind of vulnerability to emerge, which felt absolutely extraordinary and has been much cherished since. In a way, it's hard to talk about precisely what I experienced because we were SO present that the analytical part of my brain was not really activated, and I wasn't thinking of myself from an outside perspective—which is wonderful, the piece was constructed to allow you to actually forget that you were in it.* »

Toutefois, et puisque les spectateurs et passants interviennent sans y avoir été préparés, à la différence des performeurs qui, eux, ont répété, leurs paroles sont souvent timides et elliptiques. Ce sont les performeurs qui soutiennent le discours et maintiennent le rythme, parce qu'ils se sont organisés dans ce but. Ne faudrait-il pas considérer le risque de clôture de la présentation du performeur sur elle-même, qui ne laisserait finalement qu'une place restreinte aux intervenants ? En tous cas, Gob Squad rassemble les paradoxes sans les réconcilier au travers de cette recherche d'une présence à la fois « authentique », directe et médiatisée. Le collectif pense l'horizon de la médiatisation comme sa disparition et se situe ainsi, parce qu'il le juge fécond, au cœur du paradoxe dont il arrive à proposer une expression sur scène, à l'écran et dans le monde extérieur à la scène. Cette démarche s'inscrit dans l'histoire de la télévision, qui souhaite donner l'impression du « direct », et dans celle de la performance, qui a tendance à documenter ses propres archives avec, pour supports, des captations filmiques des créations. La présentation comme « présence authentique » est permise par les médias en même temps que ces mêmes médias la fixent et en produisent donc une représentation. Présentation et représentation, disparition et présence des écrans, coexistent et c'est peut-être précisément là, en gardant pour horizon ce paradoxe et non sa résolution, que le travail de Gob Squad questionne et propose un regard d'une acuité, non dénuée d'ironie, sur notre contemporain.

Bibliographie

- Bomy, Charlotte. « Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz : une institution théâtre à l'avant-garde », *Symbolon*, 2006, vol. 1, pp. 97-108 (texte disponible sur <www.ceool.com>).
- Boucher, Marc. « Nouvelles technologies et illusion d'immédiateté », *Archee*, <<http://arcee.qc.ca/ar.php?page=article&no=268>>.
- Féral, Josette. « De la performance à la performativité », *Communications*, vol. 1, 2013, n° 92.
- Féral, Josette. *Théâtre et pratique du théâtre : au-delà des limites*, L'Entretemps, Montpellier, 2011.
- Fischer-Lichte, Erika, *The Semiotics of Theater*, Indiana University Press, Bloomington, 1992.
- Gob Squad et Aenne Quiñones. *Gob Squad: The Making of a Memory*, Synwolt Verlag, Berlin, avril 2005.
- Gob Squad und der unmögliche Versuch daraus klug zu werden | Gob Squad and the Impossible Attempt to Make sense of It All*, Gob Squad (édité par les artistes), 2010.
- Ledos, Jean-Jacques. *Dictionnaire historique de télévision, de ABC à Zworykin*, entrée « reportage », L'Harmattan, Paris, 2013.

- Megan, e-mail envoyé à Sharon après la performance *The Kitchen*, Under The Radar Festival, La MaMa Theatre, New York, janvier 2011.
- Rakow, Christian. *Gob Squad: Portrait*, site du Goethe Institut : <<http://www.goethe.de/kue/the/pur/gob/enindex.htm>>.
- Reinelt, Janelle. « La politique du discours : performativité et théâtralité » (parution originale en anglais sous le titre *Theatricality*, revue *SubStance* n° 98 / 99, n° 2 et 3, 2002), *Entre-deux, du théâtre et du performatif*, revue *Théâtre / Public*, n° 205, juillet-septembre 2012.
- Thom, Sarah. Interview avec Nina Tecklenburg, Berlin, août 2010 in Tecklenburg, Nina et Benjamin Carter, « Reality Enchanted, Contact Mediated: A Story of Gob Squad », *TDR: The Drama Review*, vol. 56, n° 2, été 2012.
- Schechner, Richard. *Performance Studies: An Introduction*, Routledge, Londres, 2002.
- Smith, Sharon. *About the Kiss*, texte non-publié, 2011.

LE THÉÂTRE AU RISQUE DE LA TECHNOLOGIE

DANSES DES ESPRITS AU MILIEU DES RUINES DE LA TROIE DE SHAKESPEARE

*Johan Callens,
Vrije Universiteit Brussel*

La guerre de Troie est un thème récurrent du répertoire du Wooster Group (TWG), cette compagnie new-yorkaise d'avant-garde sortie du giron du Performance Group de Richard Schechner. Dans *Cry, Trojans!*, ce thème prend toute sa vigueur. Rappelons brièvement la genèse de cette production. En 2008, Rupert Goold, ancien directeur associé de la Royal Shakespeare Company (RSC) et ancien directeur artistique de la Headlong Theatre Company, réalise une version de *Macbeth* qui plaît beaucoup à Elizabeth LeCompte⁵¹². Il lui propose dès lors d'unir leurs forces autour d'une production de *Troilus et Cressida* destinée au World Shakespeare Festival, dans le cadre de l'Olympiade culturelle de Londres 2012 : la RSC interpréterait les Grecs et le TWG endosserait le rôle des Troyens. En 2006, après le désastre de la première, avortée à la suite de problèmes techniques, Peter Stein avait proposé une mise en scène quelque peu terne dans le cadre d'une collaboration de la RSC avec le Festival international d'Édimbourg⁵¹³. Si je mentionne ce point, c'est parce que le design en métal poli de Ferdinand Wogerbauer invite à la comparaison avec les panneaux en aluminium du décor de Laura Hopkins pour les scènes grecques de la production de 2012.

Au même titre que *Troilus et Cressida* de Shakespeare illustre le choc de deux cultures, la collaboration transatlantique est la confrontation de deux compagnies de théâtre aux

512. Matt Trueman, « Wooster Group and the RSC: Strange Bedfellows » *The Independent*, 1^{er} août 2012. Wooster Group Q&A, postproduction animées par Erwin Jans. Kaaitheater 20 mai 2015.

513. Lyn Gardner, « Review of *Troilus and Cressida* », *The Guardian*, 16 août 2006.

origines et à l'esthétique radicalement différentes, Deborah Shaw parlant de « la rigueur axée sur l'acteur et basée sur le texte » de la Royal Shakespeare Company, et de « la magie multimédia conceptuelle » du Wooster Group⁵¹⁴. En fait, les deux compagnies ont d'abord répété leurs scènes indépendamment et ne se sont retrouvées que lors des dernières semaines de répétition pour travailler les scènes communes et finaliser le projet, dont la première a eu lieu le 3 août 2012 au Swan Theatre de Stratford-upon-Avon. À cette date, cependant, Goold s'était retiré du projet en raison d'un engagement cinématographique et avait été remplacé par Mark Ravenhill, alors dramaturge en résidence de la RSC. Ravenhill choisit de mettre en relief l'amour entre Achille et Patrocle, interprétés par Joe Dixon et Clifford Samuel, bien que la nature exacte de la relation entre les deux personnages, – homosociale selon Homère (*Illiade*), Xénophon et Pindare, homosexuelle selon les *Myrmidons* d'Eschyle (dont il ne reste que des fragments) et le *Banquet* de Platon –, prête toujours à débat⁵¹⁵. Dans *Cry, Trojans!*, la production de 2014 réalisée par le Wooster Group seul, la relation entre Achille et Patrocle passe au second plan, au profit de l'intention première de Goold, à savoir s'inspirer des conditions de performance du théâtre au temps de Shakespeare et de l'histoire de la Royal Shakespeare Company. C'est mission accomplie dans la mise en scène de LeCompte du point de vue de l'intérêt documentaire pour la rhétorique de Shakespeare et de la prestation oratoire d'acteurs hollywoodiens jouant le rôle d'Amérindiens. En effet, celle-ci renvoie à ces clichés cinématographiques qui les présentent comme de nobles (ou pas si nobles) sauvages à la spiritualité supérieure à celle des colons blancs.

Le western révisionniste d'Elliot Silverstein en 1970, *A Man Called Horse* (*Un homme nommé cheval*), l'un des films projetés sur les écrans de la scène, est une première tentative pour tordre le cou à ces portraits déformés, en offrant des séquences de mouvements aux acteurs et des échantillons sonores à la magistrale bande son. Inspiré d'une nouvelle de Dorothy M. Johnson (1905-1984), l'une des rares auteures de westerns, *A Man Called Horse* raconte l'histoire d'un aristocrate anglais John Morgan (Richard Harris) qui, en 1825, a fini par être initié et considéré comme un « natif » par la tribu qui l'avait capturé après avoir tué ses compagnons de route. Le film soutient ce que j'appellerais le thème « interlope », pour reprendre un terme datant de l'époque shakespearienne qualifiant, selon le *Petit Robert* les « navires marchands trafiquant en fraude » dans les colonies, au mépris des règles de monopole commercial. La métaphore commerciale est omniprésente dans *Troilus et Cressida* : il y a de nombreux entremetteurs et intermédiaires troyens ou grecs, dans ou de chaque camp, en particulier Pandare et Thersite qui échangent de maître, Ajax contre Achille, mais aussi Hélène, Diomède, Cressida et son père Calchas, le prêtre troyen passé au camp des Grecs. Par extension, les divers trappeurs, mineurs, explorateurs et colons de la conquête de l'Ouest peuvent aussi être qualifiés d'« interlopes », y compris

514. Mark Shenton, « Rupert Goold Departs RSC / Wooster Group *Troilus*; Mark Ravenhill Steps in », *Playbill*, 20 avril 2012.

515. Miller dans Rodgers, Beckie et Michelle Morton, dirs., *Troilus and Cressida*. The Wooster Group / Royal Shakespeare Company Co-Production. World Shakespeare Festival, 2012.

l'artiste-ethnologue George Catlin (1796-1872) qui prétendait défendre la cause indienne alors qu'il agissait pour le compte d'un plan de colonisation texan et fut brièvement emprisonné pour son échec, ou, à tout le moins, pour les dettes qu'il n'avait cessé de contracter⁵¹⁶. La mère de Catlin, qui vivait à la frontière, avait elle-même été capturée, enfant, par une tribu indienne. Il est à noter que les costumes en latex de Folkert de Jong dans *Cry, Trojans!* transforment les personnages de Shakespeare en interfaces à la Janus, entre passé classique et présent amérindien médiatisé.

Le thème de l'acculturation présent dans *A Man Called Horse* est également repérable dans *The Hanging Tree* réalisé par Delmer Daves en 1959, adaptation à l'écran de la nouvelle « Lost Sister » de Dorothy Johnson, inspirée de la réinsertion difficile de Cynthia Ann Parker dans la société blanche après sa libération de la tribu des Comanches dans laquelle elle vivait depuis son enlèvement, enfant, et où elle avait fondé une famille. Ce cas historique est également traité dans la nouvelle « The Searchers » (1954) d'Alan LeMay, qui inspira à John Ford un film éponyme en 1956, avec l'acteur germano-américain Henry Brandon dans le rôle du ravisseur Scar, Natalie Wood et sa plus jeune sœur Lana dans le rôle de la jeune fille devenue femme, et John Wayne dans celui d'Ethan Edwards, vétéran traumatisé par la guerre de Sécession, à la recherche de sa nièce enlevée par les Comanches après le massacre de sa famille. Que ce soit dans les westerns de John Ford ou dans ceux de Howard Hawks, la prestation de Wayne revient, bien sûr, à construire l'image filmique conventionnelle des cow-boys et des Indiens. À l'inverse, *A Man Called Horse* de Silverstein vise l'authenticité en basant le rituel de la danse du soleil sur le O-Kee-Pa, une cérémonie de torture pratiquée par la tribu des Mandans. Catlin documente cette pratique dans ses peintures et ses *Letters and Notes* (1844), qu'il a étayées de l'un de ses nombreux certificats d'authenticité et que soutiennent plusieurs de ses compagnons – et si cela ne suffisait pas encore à valider ses dires, il renvoyait à un autre volume datant de 1867 contenant des preuves plus circonstanciées.

On peut supposer que la représentation des Troyens sous les traits d'une tribu amérindienne imaginaire par le Wooster Group s'appuie sur différentes sources. Certaines des plus célèbres aquarelles de John White datant du XVI^{ème} siècle, par exemple, ont sans doute inspiré Kate Valk lorsqu'elle interrompt Pandare dans son éloge de Troïlus, en lui disant qu'Achille est le plus apte à voler⁵¹⁷. Cette liberté poétique évoque le *Flyer* secotan de White (1585, British Museum), chaman à qui l'on attribuait le pouvoir obscur de faire communiquer le royaume terrestre et le royaume spirituel⁵¹⁸. Dans le contexte de *Troïlus et Cressida* de Shakespeare, il est aussi, en quelque sorte, un interlope. Et dans le même esprit, les Amérindiens du Wooster Group pourraient bien s'être inspiré des portraits de

516. William H. Goetzmann et William N. Goetzmann, *The West of the Imagination*, Oklahoma University Press, Norman, 2009 [1988], p. 27.

517. 1.2.238-239.

518. Michael Gaudio, *Engraving the Savage: The New World and Techniques of Civilization*, Minnesota University Press, Minneapolis, 2008, p. 56.

Catlin représentant des joueurs de balle sioux et chactas brandissant des crosses, d'autant plus que Catlin considérait ces jeux tout aussi pertinents à représenter par les peintres et les sculpteurs que les Jeux olympiques, – ces mêmes Jeux Olympiques (... mais en 2012) en marge desquels se jouèrent les représentations de *Troilus et Cressida* par le Wooster Group au Swan Theatre de Stratford-upon-Avon et au Riverside Studios de Londres. Par ailleurs, les simples bâtons, utilisés par exemple par Ari Fliakos au début du spectacle pour tracer un cercle sur la scène, rappellent les danses au bâton des esclaves afro-américains, basées sur des exercices militaires secrets. Les jeux de balle amérindiens, qui duraient plusieurs jours, incarnaient aussi, au-delà de leurs dimensions religieuse et communautaire, une forme de guerre symbolique. Cette image renvoie à la présentation métaphorique par Shakespeare de la cour amoureuse entre Troilus et Cressida en « combat vertueux⁵¹⁹ », ou encore celle du *fair-play* d'Hector quand il accorde sa clémence aux opposants grecs vaincus⁵²⁰, transposée par le Wooster Group en une courte séquence où Ari Fliakos et Scott Shepherd jouent à la balle pour marquer une pause dans l'hostilité entre Achille et Hector⁵²¹. Mais notons aussi que certains commentateurs anglais comparaient à l'époque les Indiens de Catlin à une « race homérique digne d'une épopée classique⁵²² » ; lui-même les comparait souvent aux Grecs de l'Antiquité ou encore aux chevaliers du Moyen Âge, prisonniers d'un drame national mythique⁵²³.

La quête d'authenticité, comme toute tentative de recherche des véritables origines, est toutefois une entreprise quelque peu retorse. Cela vaut pour les scènes peintes par Catlin au XIX^e siècle, certaines d'entre elles n'étant rien d'autre que des montages de souvenirs, de mises en scène et d'affabulations⁵²⁴. Cela vaut aussi pour les reconstitutions théâtrales et filmiques de l'Ouest au XX^e siècle, ou encore pour la production de *Troilus et Cressida* par le Wooster Group au XXI^e siècle, une pièce probablement écrite peu de temps après *Hamlet*, la quête magistrale de la vérité de l'art par Shakespeare, « l'hameçon de vos mensonges » qui devrait prendre « la carpe de la vérité ». Pour concevoir les décors de *A Man Called Horse*, Dennis Lynton Clark a reçu l'aide du Musée américain d'histoire naturelle, de la Bibliothèque du Congrès et de la Smithsonian Institution, mais lorsqu'il s'entretint avec des Amérindiens, il découvrit que « leurs connaissances vestimentaires [...] reposaient sur les costumes confectionnés par les studios hollywoodiens⁵²⁵ ». De même, Catlin croyait

519. 3.2.166.

520. 5.3.43.

521. 5.6.15.

522. Cité dans Robert M. Lewis, « Wild American Savages and the Civilized English: Catlin's Indian Gallery and the Shows of London », *European Journal of American Studies*, 3.1 (printemps 2008), pp. 1-18, p. 11.

523. Kathryn S. Hight, « Doomed to Perish: George Catlin's Depictions of the Mandan », *Art Journal* 49.2 (été 1990), pp. 119-124, p. 123.

524. *Ibid.* pp. 122-123.

525. Elliot Silverstein, *A Man Called Horse*, Sandy Howard Productions Corporation, 1970, Paramount Pictures, 2009. DVD.

que les Mandans, dont la tribu avait été décimée par une épidémie de variole en 1837⁵²⁶, étaient « les descendants du prince gallois Madoc » qui, selon Richard Hackluyt, « avait découvert l'Amérique en 1170⁵²⁷ », une croyance à laquelle *A Man Called Horse* fait allusion à travers le nom du compagnon de John Morgan, Joe Maddock. Outre le fait de participer à répandre de telles affabulations, Catlin a également contribué à la vague des *Wild West Shows* et des reconstitutions de la fin du XIX^{ème} siècle, lorsque, dès le milieu des années 1840, il a fait le tour de l'Europe avec une troupe d'Amérindiens⁵²⁸ en remplacement des mannequins utilisés jusqu'alors, garçons et hommes blancs grimés en Indiens. Avant de quitter New York en 1839, il n'hésita pas à se glisser lui-même dans la peau d'un homme médecin Blackfoot à peine qualifié. Une fois à Londres, il poussa le vice jusqu'à professer sous les traits d'un chef Crow et à assister au prestigieux Caledonian Ball, peinturluré de cuivre des pieds à la tête et gratifiant les convives d'une danse du scalp sioux, rejoint par son intermédiaire londonien Charles Augustus Murray⁵²⁹. Catlin ne s'abstiendra d'un tel manège que vers la fin de sa tournée anglaise, quand la gêne prendra le dessus sur les mascarades carnavalesques⁵³⁰. Si, en Grande-Bretagne, ces performances étaient vues comme les vestiges exotiques d'une race en voie d'extinction, aux États-Unis ces spectacles de « peaux rouges » si « libérateurs » ne faisaient que réaffirmer la suprématie blanche⁵³¹, bien que, pour les non-initiés, ils soient difficiles à distinguer des auto-reconstitutions des Amérindiens à la frontière⁵³². En fin de compte, Catlin créa la première exposition ethnologique itinérante avec ce qui allait devenir sa « Galerie indienne », inspirée du Musée d'art et d'histoire naturelle de Charles Wilson Peale à Philadelphie, ou encore du Musée du Général William Clark à Saint-Louis (le surintendant des Affaires indiennes dont il fut l'artiste-ethnographe attiré lors de ses voyages sur la rivière Missouri). La tension entre art, documentation et sens de la mise en scène qui caractérise les notes écrites et visuelles de Catlin, tout comme sa Galerie indienne et ses reconstitutions, allait maintenir l'art western à travers l'histoire, et ce sont à peu près les mêmes forces qui sont à l'œuvre dans la représentation des Troyens de Shakespeare en Amérindiens, voulue par le Wooster Group.

L'exposition itinérante de Catlin trouve également un écho dans les costumes et décors créés par Folkert de Jong et Delphine Courtilot pour le Wooster Group, mais c'est encore bien plus marqué sur la scène tournante du Swan Theatre, où les acteurs ressemblent à des mannequins déguisés au milieu d'accessoires typiquement

526. Russell Thornton, *American Indian Holocaust and Survival: A Population History since 1492*, Oklahoma University Press, Norman, 1987, pp. 95-99.

527. William H. Goetzmann et William N. Goetzmann, *op. cit.*, pp. 24, 41.

528. Louis S. Warren, *Buffalo Bill's America: William Cody and the Wild West Show*, Knopf, New York, 2005, p. 191 ; Robert M. Lewis, *op. cit.*, p. 13.

529. George Catlin, *Catlin's Notes of Eight Years' Travels and Residence in Europe*, 2 vols, Burgess, New York, Stringer & Co., 1848, 1, pp. 69-70.

530. George Catlin, *op. cit.*, 2, pp. 123-124.

531. Robert M. Lewis, *op. cit.*, pp. 7-8.

532. Stephanie Pratt, « Objects, Performance and Ethnographic Spectacle: George Catlin in Europe », *Interventions, International Journal of Postcolonial Studies* 15.2 (2013), pp. 272-285, p. 274.

indiens (tipi, feu de camp, tam-tam, viande séchée...) lorsqu'ils se retrouvent dans le décor troyen. Il est vrai que des accessoires comme les gourdes d'alcool en plastique évoquent de la même manière la panoplie des clichés éculés sur les réserves indiennes. La conférence-spectacle interactive de Catlin ne se cantonnait pas seulement à l'exposition et à la vente de ses peintures, elle permettait aussi à ses visiteurs de manger de la viande de bison à l'intérieur d'un tipi, de revêtir une robe authentique, de jouer des instruments de musique et de fumer le calumet⁵³³. Fait révélateur, en janvier 1840, la Galerie indienne ouvrit même ses portes dans l'Egyptian Hall à Londres, une ville avide de tout ce qui était américain⁵³⁴, après que des *Show Indians* (d'abord des Ojibwés, ensuite des Iowas) aient été engagés pour interpréter les tableaux vivants et que des reconstitutions grandeur nature de scènes aux frontières furent même jouées devant la Reine Victoria⁵³⁵. Dans les Vauxhall Gardens, les Amérindiens faisaient étalage de leur art équestre et au Lord's Cricket Ground, ils s'adonnaient au jeu de crosse pour faire la publicité de la Galerie indienne⁵³⁶, dont l'entrée coûtait un shilling. À l'intérieur, les visiteurs étaient invités à participer aux activités, mais en fonction de leur sexe : scènes de la vie domestique et activités paisibles (jeux, danses, rituels) pour les femmes et les enfants ; simulations d'actes de guerre (embuscades, attaques, scalps) pour les hommes⁵³⁷. Dans la tragédie qui frappe Troilus et Cressida, à travers l'inévitable mélange des deux sphères, la pièce de Shakespeare s'autorise bien sûr une critique profonde de cette ségrégation sur la base du genre. Quand, par la suite, l'intérêt du public se mit à fléchir et les recettes du box-office à diminuer, Catlin emmena sa galerie plus loin, en France. En Allemagne, les critiques favorables à sa Galerie indienne contribuèrent à l'installation d'un village indien dans le zoo de Dresde, un numéro de Far West au Cirque Sarrasani et le passage, – rentable par excellence –, du Wild West Show de Bill Cody en 1890 et 1906⁵³⁸.

Ces manifestations de masse, qui assouvissaient la nostalgie romantique des Européens pour une pré-modernité et un exotisme prétendument en voie d'extinction, mettent sérieusement en péril les notions d'authenticité et de réalisme documentaire, par exemple en focalisant l'attention sur la médiatisation de l'Indien d'Amérique – que ce soit à travers les films hollywoodiens ou, avant, l'art ethnographique de Catlin, né en Pennsylvanie, et du peintre et illustrateur suisse Karl Bodmer, une autre source d'inspiration pour Silverstein et son *A Man Called Horse*, qui contribua tout autant à caricaturer les Indiens des Plaines. Comparée à l'œuvre plus impressionniste de Catlin, celle de

533. Rosemarie K. Bank, « Don't Let What Really Happened Get in the Way of the Truth: Reflections on Theatre, Ethics, and 'The Moral Order' », *Theatre Symposium* 15 (juillet 2007), pp. 8-19, pp. 12-13 ; Stephanie Pratt, *op. cit.*, p. 275.

534. Robert M. Lewis, *op. cit.*, pp. 4-5.

535. George Catlin, *op. cit.*, 1, p. 133ff.

536. *Ibid.*, 2, p. 119.

537. Rosemarie K. Bank, *op. cit.*, p. 13 ; Robert M. Lewis, *op. cit.*, p. 7.

538. Louis S. Warren, *op. cit.*, pp. 353-354.

Bodmer, graveur professionnel de formation, était bien plus détaillée et précise, même s'il n'en comprenait pas la signification culturelle, et même si les blancs de ses aquarelles laissaient place à l'imaginaire⁵³⁹. Les romans du très populaire écrivain allemand Karl May (1842-1912), cités dans la contribution de Jason Grote au programme du *Troilus et Cressida* de Stratford, étaient bien plus problématiques en eux-mêmes. Sans avoir jamais foulé le sol nord-américain avant d'écrire la plupart de ses histoires de western – et même après, il omit de visiter le Far West –, il contribua activement à la construction de l'imaginaire américain en Europe. Son œuvre littéraire prolifique débuta en 1875 avec *Old Firehand* et atteignit son apogée populaire en 1893 avec sa trilogie dédiée à l'ingénieur-géomètre allemand Old Shatterhand et son frère de sang Apache, Winnetou, unis dans leur combat contre les mauvais Indiens et les mauvais colons blancs américains⁵⁴⁰. Plusieurs siècles auparavant, au début de l'entreprise coloniale américaine, Shakespeare avait lui aussi contribué à façonner cet imaginaire de l'Ouest avec des pièces comme *La Tempête*, dans laquelle il fantasmait sur le nouveau continent découvert, inspiré par les *Bermuda Pamphlets* de la Virginia Company, les bestiaires du Nouveau Monde, et la vision merveilleuse d'Indiens d'Amérique visitant une Angleterre indifférente à leur dépossession. Il est vrai qu'aujourd'hui, aux contextualisations transatlantiques de *La Tempête* sont venues s'ajouter les traductions anglaises de l'*Énéide* de Virgile, surfant sur la vague des récits de voyage, de la conquête de Carthage (Tunis) par les Habsbourg, de la colonisation des Îles britanniques qui alimente le mépris des Anglais pour ces « sauvages » d'Irlandais, et enfin du déplacement des habitants des plaines marécageuses du Lincolnshire en vue de projets de poldérisation, une cause portée par l'esprit des marais Tiddy Mun⁵⁴¹. Quelle que soit la portée interprétative de *La Tempête* – locale, méditerranéenne ou transatlantique –, la vidéo que l'associé du Wooster Group, Chris Kondek, a réalisée de cette pièce aux Kammerspiele de Munich⁵⁴², pour la production de 2007 de Stefan Pucher, semble avoir inspiré *Cry, Trojans!* puisque, comme *Troilus et Cressida*, *La Tempête* trahit le rêve impérialiste qui sous-tend une entreprise nationaliste similaire à celle de l'Allemagne de Karl May⁵⁴³.

La décision du Wooster Group de représenter les Troyens comme des Amérindiens doit être replacée dans le contexte de cet Ouest imaginaire, dont l'Altérité ou l'exotisme, que ce soit dans les dialogues, les costumes ou les attitudes, constitue précisément son attrait pour les Européens. Si l'attention portée aux costumes et à l'attitude est assez évidente, la reproduction minutieuse des intonations des Indiens d'Hollywood est peut-être moins

539. William H. Goetzmann et William N. Goetzmann, *op. cit.*, pp. 41, 45.

540. Louis S. Warren, *op. cit.*, pp. 354-355.

541. Vaughan, Warner, Gillies, Hamilton et Brotton in Hulme Peter, William H. Sherman et Robin Kirkpatrick, (éd.), *The Tempest and Its Travels*, Pennsylvania University Press, Philadelphia, 2000 ; Todd Andrew Borlik, « Caliban and the Fen Demons of Lincolnshire: the Englishness of Shakespeare's *Tempest* » *Shakespeare* 9.1 (2013), pp. 21-51.

542. Aneta Mancewicz, *Intermedial Shakespeares on European Stages*, Palgrave Macmillan, Londres, 2014, pp. 40-52.

543. Louis S. Warren, *op. cit.*, pp. 354-355.

flagrante pour le spectateur, y compris par rapport à l'imitation des voix des acteurs britanniques dans les dialogues des Grecs retenus pour l'adaptation new-yorkaise. Vu que les New-Yorkais voulaient conserver la production dans leur répertoire, ils ont dû résoudre le problème des acteurs manquants. Comment ? De la plus simple des manières, en diffusant une bande son de la version londonienne et en mimant la prestation des acteurs originaux. À certains moments, les acteurs s'alignent même derrière le microphone, fusionnant ainsi le chœur grec classique avec les chœurs contemporains, dont les effets synchronisés transcendent alors le temps réel et comblent le fossé temporel entre la version originale et sa reconstitution, entre le passé et le présent. Comme l'explique LeCompte : « Lorsqu'il faut représenter les personnages grecs, nous portons des masques et suivons la performance londonienne un peu comme une piste « fantôme⁵⁴⁴ », évoquant l'ennemi absent en *imitant* les voix de la RSC. » Elle ajoute : « La collaboration s'est résumée à deux metteurs en scène qui ont essayé de comprendre ce que Shakespeare voulait leur dire, puis qui l'ont partagé avec le Wooster Group de la façon la plus violente qui soit, dans *un esprit de grande compétition* l'un avec l'autre⁵⁴⁵ ». Le choix des mots de la metteuse en scène est ici assez significatif, car il justifie aussi le désir de mimer la violence contenue dans la pièce⁵⁴⁶ à travers une mise en compétition des deux groupes, tout comme, dans *A Man Called Horse*, les efforts de Morgan pour égaler, sinon surpasser, la bravoure des Indiens jettent un pont entre la scène et son contenu.

Dès lors, quand Scott Shepherd, déjà vêtu de son costume amérindien, présente *Cry, Trojans!* dans un bref prologue récapitulant sa genèse, il donne l'impression que les acteurs de la RSC ont manqué le rendez-vous, se moquant de leur manque de virilité et de professionnalisme. Loin de faire l'éloge de la prestation experte des acteurs britanniques, le Wooster Group, en invoquant par la technique les fantômes du passé, tournent en dérision le passage particulièrement grandiloquent où un Ajax vaniteux (joué à l'origine par Aidan Kelly dans une fausse carrure de *bodybuilder*) fait appeler Hector au clairon à un moment on ne peut plus prématuré⁵⁴⁷. La plaisanterie consiste en un jeu de mots délibéré sur le terme anglais « *appointment* », pour désigner aussi bien l'apparition d'Ajax à la « rencontre » prévue que son « armure de chevalier », dévoilant la dramaturgie sophistiquée derrière ce qui ressemble à une attaque contre la RSC. Plus tard, la plaisanterie va encore plus loin lorsqu'Ari Fliakos se met à débiter le texte de Diomède avec un accent australien à couper au couteau, façon *Crocodile Dundee* de Danny Webb⁵⁴⁸. En conséquence, le caractère britannique très noble attribué à Shakespeare, quoique souvent pour des raisons plus idéologiques que réelles,

544. En anglais, « 'ghost' track ». Le Wooster Group invoque des voix et images du passé, métaphorisées dans le présent texte par des « fantômes », grâce à la technologie de l'enregistrement.

545. Programme et discussion à Bruxelles, je souligne.

546. René Girard, *A Theater of Envy: William Shakespeare*, Oxford University Press, Oxford, 1991, chapitres 14-18 et 26.

547. 4.5.6-12.

548. Charles McNulty, « *Cry, Trojans! (Troilus and Cressida)* is Wooster Group lite », *Los Angeles Times*, 28 février 2014.

s'en trouve d'autant plus sapé, tout comme le caractère amérindien est sapé par la performance de l'actrice shakespearienne d'origine australienne Dame Judith Anderson dans *A Man Called Horse*, un an après son travestissement controversé en Hamlet, à l'âge de soixante-douze ans, dans une mise en scène de William Ball.

LeCompte justifie les voix fantômes de ses acteurs par le recours habituel du Wooster Group à des bandes son⁵⁴⁹. Cela remonte à l'usage très controversé de conversations téléphoniques confidentielles entre Spalding Gray et le psychiatre qui traitait sa mère dépressive, recyclées en *Rumstick Road* (1977), deuxième volet de la *Rhode Island Trilogy*. Dans cette perspective historique, ces fantômes de conversations sont un moyen de réappropriation, en ce sens que leur recyclage théâtral dans *Rumstick Road* s'oppose à l'expropriation par le corps médical pendant la thérapie. De la même façon, l'imitation des voix dans *Cry, Trojans!*, tout comme celle des gestes et des mouvements des acteurs dans les extraits de films projetés sur les écrans, figure l'expropriation des Amérindiens. Ces voix fantômes s'inscrivent aussi dans une pratique plus générale, que je qualifierais de « jeu procédural » ou « contraint », se pliant aux instructions et règles auxquelles les artistes du mouvement Fluxus se soumettent délibérément dans leur travail centré sur l'action ou la tâche, à la différence près que les règles sont ici imposées par LeCompte, restreignant ainsi l'apport subjectif et créatif des artistes pendant la performance, voire pendant le processus de création de la production. Philip Auslander⁵⁵⁰ a mis en avant la tâche plutôt que la contrainte ou la procédure induite par le jeu du Wooster Group. Ni la tâche, ni la contrainte, ni même la procédure n'excluent la liberté ; et pour quelqu'un comme Cage, elles servent, en fait, à préserver l'indétermination, si l'on admet que son degré relatif dépende du degré d'automatisation ou de concentration requis. Les présentations sommaires du Wooster Group ne cessent d'ailleurs de répéter que le Performing Garage situé au 33 Wooster Street fait partie intégrante du Grand Street Artists Co-op, un projet du mouvement Fluxus dans les années 1960. En fait, le Garage en lui-même représente à ce jour la plus forte contrainte dans les productions de la compagnie, l'obligeant à reproduire son empreinte spatiale chaque fois qu'elle se produit sur des scènes beaucoup plus grandes. Ce fut le cas pour la série de représentations de *Troilus et Cressida* à Bruxelles, où il a fallu réduire la largeur de la scène du Kaaitheater en ajoutant trois rangées de sièges de part et d'autre. C'est aussi ce qui aurait pu justifier le maintien de l'avant-scène du Swan Theatre, mais les dimensions semblent avoir été imposées par le Performing Garage. Bien sûr, l'espace new-yorkais est également l'un des plus grands atouts de la compagnie : il prouve que les contraintes limitent les possibilités, autant qu'elles en ouvrent, – ce principe qui est au cœur de l'art procédural ou régulé.

549. Wooster Group Q&A, *op. cit.*

550. Philip Auslander, « Task and Vision Revisited: Two Conversations with Willem Dafoe (1984 / 2002) », *The Wooster Group and Its Traditions*, éd. Johan Callens, Peter Lang, Bruxelles, 2004, pp. 95-105.

Les quelques accessoires présents dans *Cry, Trojans!* gênent à peine les acteurs quand ils imitent les gestes et mouvements des extraits de films projetés à l'écran, tandis que la prolifération des écrans permet peut-être aux interprètes, au bout d'un moment, d'assimiler inconsciemment le rythme des images. De même, l'imitation des intonations et des dialogues des séquences sonores diffusées dans les oreillettes des interprètes crée une situation schizophrénique, avec des interférences constantes, bien que pas toujours de la manière souhaitée. Parmi les nombreux films d'Indiens projetés durant la phase de préproduction, chaque acteur avait apparemment sélectionné un montage personnel de dialogues. Il est passé en boucle pendant la performance, superposé ou en alternance avec les séquences sonores des films sur les écrans, de sorte que les acteurs en arrivent parfois à débiter des tirades de Shakespeare en même temps qu'une phrase ou que les cris d'Indiens extraits du matériel projeté ou entendu. Ari Fliakos, par exemple, a choisi des films d'Indiens mettant en scène Wes Studi (1947), accédant de la sorte à une sorte d'« esprit » qui guide sa performance d'Hector et du valet de Troilus. Toutefois, quand il endosse le rôle de Diomède, il revient à l'accent australien traînant de Webb, que diffuse le système de sonorisation destiné à l'acteur et aux spectateurs. Dans *Cry, Trojans!*, les artistes entendent par moments le même film synchronisé ; à d'autres, chaque acteur entend son (ses) propre(s) film(s), alors qu'il doit en plus regarder celui qui est projeté sur les écrans ou écouter la bande du spectacle londonien. Cette prestation multipiste complexe démontre à quel point les artistes américains ressentent la langue de Shakespeare comme n'étant pas une langue maternelle. Parallèlement, le montage média dénature la prestation des personnages indiens de la scène et du cinéma et réfracte l'identité amérindienne, tout comme Caliban, dans *La Tempête* de Shakespeare, devient un prisme pour l'Autre, que ce soit l'Amérindien du Nord, le Nord-Africain de Tunis, ou le Troyen de l'*Énéide* de Virgile.

En guise de conclusion, la (ré)appropriation « fantôme » par le Wooster Group des voix américaines, natives et non natives, pour incarner *Troilus et Cressida*, peut être considérée comme une recontextualisation de leur pratique habituelle de jeu animée par le désir mimétique omniprésent dans la pièce de Shakespeare. Elle peut aussi être comprise comme une réactualisation de la pratique de la Galerie indienne de Catlin, dont le format initial de conférence-spectacle – rappelant les performances de Spalding Gray après *Nayatt School* – était assorti de tableaux vivants et de reconstitutions, semblables au *Hamlet* du Wooster Group basé sur le tournage par Bill Colleran de la mise en scène théâtrale de John Gielgud en 1964. La médiatisation des Indiens dans *Cry, Trojans!* se nourrit tout autant de films hollywoodiens comme *A Man Called Horse*, de l'art ethnographique de George Catlin, que du répertoire du Wooster Group, rappelant la performance magistrale de Kate Valk dans *L.S.D. (...Just the High Points...)* et dans *The Emperor Jones* d'O'Neill, où elle reproduisait méticuleusement les inflexions de la baby-sitter de Timothy Leary, de Tituba et de Brutus Jones. Le fait que seules les performances à teneur raciale irritent les spectateurs suggère paradoxalement la nécessité toujours

actuelle de leurs productions « éveilleuses de conscience », dont le niveau documentaire à la fois nourrit et bouscule les certitudes, au même titre que la représentation généralement véhiculée de l'Indien d'Amérique n'a fait que gommer la diversité culturelle du continent. *Cry, Trojans!* échoue peut-être à ressusciter la population massacrée, ses terres et ses bisons, autrement dit à réaliser la prophétie de Wovoka. Néanmoins, la pièce est une sorte de danse des esprits, dans ce sens où elle hante ceux qui y assistent de visions d'un passé toujours réprimé.

Bibliographie

- Auslander, Philip. « Task and Vision Revisited: Two Conversations with Willem Dafoe (1984 / 2002) », *The Wooster Group and Its Traditions*, éd. Johan Callens, Peter Lang, Bruxelles, 2004, pp. 95-105.
- Balch, Edwin Swift. « The Art of George Catlin », *Proceedings of the American Philosophical Society* 57.2 (1918), pp. 144-154.
- Bank, Rosemarie K. « Don't Let What Really Happened Get in the Way of the Truth: Reflections on Theatre, Ethics, and 'The Moral Order' », *Theatre Symposium* 15 (juillet 2007), pp. 8-19.
- Borlik, Todd Andrew. « Caliban and the Fen Demons of Lincolnshire: the Englishness of Shakespeare's *Tempest* », *Shakespeare* 9.1 (2013), pp. 21-51.
- Catlin, George. *Letters and Notes on the Manners, Customs and Conditions of the North American Indians*, 2 vols., Dover, New York, 1973 [1844], réimprimé sous *North American Indians*, éd. et introd. Peter Matthiessen, Penguin Classics, 2004.
- . *Catlin's Notes of Eight Years' Travels and Residence in Europe*, 2 vols., Burgess, Stringer & Co., New York, 1848.
- . *O-Kee-Pah: A Religious Ceremony, and other Customs of the Mandans*, Lippincott, Philadelphia, 1867, réimprimé et édité par John Ewers, Yale University Press, New Haven, 1967 [1867].
- Gardner, Lyn. « Review of *Troilus and Cressida* », *The Guardian*, 16 août 2006.
- Gaudio, Michael. *Engraving the Savage: The New World and Techniques of Civilization*, Minnesota University Press, Minneapolis, 2008.
- Girard, René. *A Theater of Envy: William Shakespeare*, Oxford University Press, Oxford, 1991.
- Goetzmann, William H. et William N. Goetzmann. *The West of the Imagination*, Oklahoma University Press, Norman, 2009 [1988].
- Hight, Kathryn S. « "Doomed to Perish": George Catlin's Depictions of the Mandan », *Art Journal* 49.2 (été 1990), pp. 119-124.
- Hulme, Peter, William H. Sherman et Robin Kirkpatrick (éd.). *The Tempest and Its Travels*, Pennsylvania University Press, Philadelphia, 2000.
- Johnson, Dorothy M. *The Hanging Tree*, Nebraska University Press, Lincoln, 1957.

- . *Indian Country*. Préface de Jack Schaefer, Nebraska University Press, Lincoln, 1995 [1953].
- Lewis, Robert M. « Wild American Savages and the Civilized English: Catlin's Indian Gallery and the Shows of London », *European Journal of American Studies* 3.1 (printemps 2008), pp. 1-18.
- Mancewicz, Aneta. *Intermedial Shakespeares on European Stages*, Palgrave Macmillan, Londres, 2014.
- McNulty, Charles. « *Cry, Trojans! (Troilus and Cressida)* is Wooster Group lite », *Los Angeles Times*, 28 février 2014.
- Pratt, Stephanie. « Objects, Performance and Ethnographic Spectacle: George Catlin in Europe », *Interventions: International Journal of Postcolonial Studies* 15.2 (2013), pp. 272-285.
- Rodgers, Beckie et Michelle Morton (éd.). *Troilus and Cressida*. The Wooster Group / Royal Shakespeare Company Co-Production, World Shakespeare Festival, 2012.
- Shakespeare, Williams. *Troilus and Cressida*, éd. et introd. David Bevington, Arden Shakespeare, Third Series, Bloomsbury Academic, Londres, 1998.
- Shenton, Mark. « Rupert Goold Departs RSC / Wooster Group *Troilus*; Mark Ravenhill Steps in », *Playbill*, 20 avril 2012.
- Silverstein, Elliott, réalisateur de *A Man Called Horse (Un Homme nommé cheval)*, Paramount Pictures, EC 108960, DVD, 2009.
- Thornton, Russell. *American Indian Holocaust and Survival: A Population History since 1492*, Oklahoma University Press, Norman, 1987.
- Trueman, Matt. « Wooster Group and the RSC: Strange Bedfellows » *The Independent*, 1^{er} août 2012.
- Warren, Louis S. *Buffalo Bill's America: William Cody and the Wild West Show*, Knopf, New York, 2005.
- Wooster Group, The. *Cry, Trojans! (Troilus and Cressida)*, programme du Kaaitheater. KunstenFESTIVALdesArts, 20-24 mai 2015.
- . Q&A postproduction animées par Erwin Jans, Kaaitheater, 20 mai 2015.

AU CROISEMENT DU THÉÂTRE ET DU CINÉMA

Christiane Jatahy, metteure en scène, dramaturge, actrice et cinéaste

Depuis 2004, mon travail a été développé à partir de quelques zones frontalières. La principale est l'intersection ténue entre la réalité et la fiction. Beaucoup de mes créations partent d'un documentaire, d'une recherche biographique ou autobiographique qui se transforme en fiction à partir du moment où ce matériel est introduit sur scène. Ce matériel est tordu, entortillé et transformé, jusqu'à ce qu'il se constitue comme dramaturgie ou scénario. Entre les années 2004 et 2008, j'ai créé deux œuvres fondées sur l'expérimentation avec ce binôme réalité / fiction et toutes deux ont généré, en dehors de la création scénique, des développements dans le langage audiovisuel.

La première est un monologue sur la solitude appelé *Conjugado* (le mot « conjugado », en portugais, a un double sens : il signifie « conjugué » et est aussi le nom donné à de minuscules appartements dans lesquels la chambre à coucher, le salon et la cuisine constituent le même environnement). La première étape dans la création de cette œuvre a été le tournage d'un documentaire dans lequel nous avons interviewé plusieurs personnes seules dans de grands centres urbains brésiliens. Le public a fait l'expérience de cette œuvre en s'asseyant autour d'un cube et en observant la scène qui s'y déroulait à travers des fentes de stores qui entouraient un appartement tout à fait réaliste. Tout se passait en temps réel : la programmation télévisuelle, un poisson nourri par l'actrice, le bain qu'elle prenait, la nourriture qu'elle mangeait et sa relation avec le public. À la fin de la performance, dans un autre espace, les spectateurs regardaient le documentaire sur plusieurs écrans de télévision qui composaient une sorte d'installation vidéo. Ils ont alors réalisé la relation étroite entre ce qu'ils avaient vu et les vraies personnes interviewées.

La création qui a suivi a pour titre *A Falta que nos move ou Todas as histórias são ficção* (*Le Manque qui nous émeut ou Toutes les histoires sont de la fiction*). Ce fut une œuvre très

autobiographique – à la fois pour moi et pour les acteurs impliqués. La question principale en était la mémoire et l'histoire de la génération dont je fais partie, une génération qui a vécu toute son enfance et sa jeunesse dans un pays vivant sous une dictature militaire. Les absences familiales et le manque d'une biographie gouvernent l'œuvre.

La réalité et la fiction imprégnaient cette performance dans tous ses aspects : les acteurs s'interpelaient l'un l'autre par leurs vrais noms, mangeaient et buvaient beaucoup sur scène, la relation avec le public était très directe et ils interprétaient une pièce de théâtre qui ne se déroulait pas vraiment. Par conséquent, tout pouvait être improvisé. Les acteurs et les personnages interagissaient et les spectateurs se demandaient si ce qu'ils observaient était « réel » ou « fictif ».

Afin de provoquer non seulement dans cette œuvre, mais dans toutes celles que j'ai créées, ce doute, cette étrangeté, et en même temps cette relation vive et complice avec le public, mon objectif principal demeure centré sur le jeu de l'acteur. Les acteurs dans mes œuvres sont absolument connectés à l'instant présent sur scène – au temps réel et à la situation réelle – libres de répondre « émotionnellement » de différentes manières. Ils sont plus connectés entre eux qu'ils ne le sont dans la construction « antérieure » de leur personnage. Ils jouent sur la réaction et la réponse, tout en se conformant à des directives. Dans certaines de mes œuvres qui mélangent théâtre et cinéma, les directives sont fondamentales, mais même dans ces cas où les indications sont plus strictes, les acteurs restent libres de répondre à ce qui se passe sur scène. Par là, mon intention est de permettre un plus grand risque, de permettre une interprétation plus étroitement liée à la personne qui joue, d'une manière qui soit plus *performative*. La fiction, ainsi, se manifeste dans l'histoire que nous racontons et non dans la construction de « personnages ». Je considère que le personnage est si transparent que, non seulement il ne cache pas l'acteur, mais il révèle sa personnalité intérieure.

Une telle qualité d'interprétation, si réelle, se rapproche en quelque sorte du jeu cinématographique. En fait, une grande partie de mon inspiration artistique vient du cinéma. Et dans cet exercice d'aller-retour, du théâtre au cinéma et du cinéma au théâtre, j'ai fait un long métrage basé sur la pièce *A Falta que nos move*. Dans cette transition entre un travail théâtral et une œuvre cinématographique, cela ne m'intéressait pas de faire une adaptation de la pièce sous un format cinématographique, mais de faire une transposition de son langage au cinéma. La question était pour moi : comment puis-je provoquer chez le spectateur de cinéma la même relation vive et équivoque – celle de distinguer le fictif du réel – considérant que le cinéma est l'enregistrement du passé et non l'expérience en direct du théâtre ? Comment le risque, non pas le risque créé par la fiction, mais le risque créé par l'interprétation, peut-il se manifester au cinéma ? Le moyen était de faire un film qui, dans le processus même d'enregistrement, permettait d'autres expériences au niveau du jeu de l'acteur, un film qui serait un documentaire et une fiction en même temps. J'ai utilisé à cette fin certains procédés, dont celui de faire un film en une seule prise, sans aucune « prise deux ! », en un seul endroit, filmé sans

interruption pendant treize heures. Le grand laps de temps et la consommation d'alcool le jour où nous avons tourné (c'était la veille de Noël) ont été des catalyseurs pour de nombreux événements. Nous avons filmé avec trois caméras portables, en suivant les acteurs, lesquels travaillaient à partir de scénarios, mais avec la liberté d'y entrer et d'en sortir. Comme il n'y avait pas de coupures, je les dirigeais à l'aide de messages écrits, et le *making of* fait partie du film, parce que le réel des acteurs qui font le film et le fictif des personnages qui entrent en relation étaient inséparables. Le tournage a généré trente-neuf heures de vidéo, montées sous la forme d'un film de deux heures qui a été présenté dans des cinémas et quelques festivals internationaux, ainsi que sous la forme d'une installation cinématographique dans une galerie d'art : treize heures continues sur trois écrans de cinéma en temps réel de tournage.

Pour être en mesure de faire ce film avec la qualité de jeu que nous recherchions, même si ces acteurs avaient joué la pièce pendant trois ans, nous avons eu besoin de quatre mois de répétition. Des répétitions, non pas des rôles, mais d'effacement des rôles, avaient pour but de révéler ces personnes « réelles » jouant dans une situation fictive sans perdre leur réaction personnelle. Les acteurs étaient dans un état qui a plus à voir avec la performance, sans en être complètement, puisqu'ils suivaient des scénarios interactifs et textuels. Ce n'est pas non plus exactement ce que nous entendons par « jouer ».

À en juger par les commentaires que nous avons reçus du public, nous y sommes arrivés. La tension entre la réalité et la fiction a touché au paroxysme dans certaines séquences, au point que nous nous sommes demandé si nous allions nous rendre à la fin, ce qu'illustre le moment où l'un des acteurs dit qu'il ne veut pas d'une scène spécifique dans le film, alors que cette scène se trouve effectivement dans le film.

Après cette pièce, j'ai conçu une œuvre intitulée *Corte Seco (Coupure)*, une pièce montée en direct tous les jours en présence du public. La présence de l'audiovisuel se manifestait à travers des écrans de télévision montrant ce que des caméras de sécurité voyaient. Les caméras étaient réparties dans les environs, dans la rue et dans les coulisses, et filmaient des scènes qui se passaient à l'intérieur et à l'extérieur du théâtre. C'était une répétition pour le montage en direct que je ferais dans mon œuvre suivante, en fusionnant théâtre et cinéma dans le même espace.

Si, dans mes œuvres précédentes, mon objectif était de transformer le matériau réel en matériau fictif, dans *JULIA*, créé en 2010-2011, l'objectif était d'essayer d'introduire la « réalité » dans une fiction préexistante, en l'occurrence, dans la pièce *Mademoiselle Julie* d'August Strindberg.

C'était la première fois que je travaillais avec des projections sur scène. Même si beaucoup de mes œuvres précédentes avaient un rapport avec le cinéma (et le fait de faire du cinéma), je n'avais jamais utilisé la projection sur scène dans un but esthétique. Ma relation avec la projection au théâtre est narrative, elle est profondément liée à l'aspect dramaturgique, aussi est-ce seulement avec *JULIA*, alors que j'avais décidé d'expérimenter la fusion des deux langages sur scène, que la projection est entrée dans mon travail.

Dans *JULIA*, les acteurs font un film et en même temps « jouent » les personnages de la fiction. Les décors se composent d'écrans de cinéma divisés qui se déplacent pendant l'action, révélant les parties d'une chambre et d'une cuisine qui sont des plateaux de cinéma en direct. Les projecteurs accompagnent le mouvement des écrans, créant un film cinématographique. Au début, quelques scènes qui sont en train d'être filmées ne peuvent être que partiellement visibles, pour différentes sections de l'auditoire, à travers les trouées dans les panneaux, mais tandis que l'action progresse, les panneaux montrent explicitement ce qui est derrière eux, par analogie directe avec ce qui arrive aux personnages / acteurs.

Il y a des scènes filmées à l'avance, que nous avons tournées dans des endroits réels, comme dans une maison d'un quartier cossu de Rio de Janeiro, ainsi que des scènes filmées en direct. La jonction du passé (les scènes filmées à l'avance) et du présent (le film tourné en direct, en présence des spectateurs) génère le film que le public regarde. Ce film est constamment coupé, soit par les mots « action ! » ou « coupez ! » prononcés par le caméraman qui suit les acteurs, soit par la relation des acteurs, qui rompent parfois avec la fiction, ce qui génère de nouveaux degrés d'interprétation. Ces « fractures », dans le jeu et l'espace, donnent au public la possibilité de multiples points de vue. Les différents niveaux (l'espace, le jeu, la fusion du théâtre et du cinéma) et leur superposition convergent pour créer une troisième zone singulière, que je veux utiliser afin de révéler les structures de la scène, du cinéma et aussi celles des acteurs / personnes.

Il est important de mentionner que lorsque je pense à l'aspect dramaturgique de la présence du cinéma sur scène, ceci inclut non seulement la projection, mais aussi l'utilisation de la caméra sur scène comme un objet qui interfère avec ladite dramaturgie. Dans *JULIA*, la relation de l'actrice avec la caméra et le caméraman est équivoque. Dans la première scène filmée à l'avance, elle apparaît comme une petite fille qui n'interagit avec son père qu'à travers la médiation de la caméra ; elle est dirigée par lui, incitée à faire des choses jusqu'à ce qu'elle dise qu'elle ne veut plus les faire. Quand l'actrice se rebelle et dit qu'elle ne participera plus au film, c'est à la fois l'actrice qui réagit à la violence de la situation et le « personnage » de Julia qui se rebelle contre ce père qui se cache derrière une caméra (une caméra de cinéma ? une caméra de surveillance ?) et l'observe en permanence. La convention du cinéma éclate alors et il ne reste qu'un face-à-face avec le public.

Il était nécessaire de trouver une sorte de jeu « ajusté » aux deux médias simultanément, sans perdre l'opposition révélée dans les approximations de la caméra et les explosions qui « brisent » la scène et inondent le théâtre. La caméra, à plusieurs reprises, est là pour révéler, à travers le gros plan, l'intimité d'une situation, comme dans la scène où il y a rapprochement intime, dans laquelle les acteurs sont filmés en direct derrière un mur sur l'un des plateaux. Le temps réel de la scène, les parties du corps en mouvement s'échappant à travers les trouées dans le décor, en plus du grand écran de cinéma qui montre des détails, apportent une idée de la réalité viscérale qui converge avec ce qu'exprime la pièce. Un homme noir ayant des

relations sexuelles avec une fille blanche en direct dans le théâtre, le tout exposé au cinéma et au théâtre, transforme le contenu de la pièce en image et en action.

Dans *E se elas fosse para Moscou ? (Et si elles allaient à Moscou ?)* créé en 2014, j'ai poursuivi la recherche sur la relation entre le théâtre et le cinéma sur scène, ainsi que sur la transposition d'œuvres classiques dans la réalité moderne. Mais la question dans ce travail était de savoir comment relier théâtre et cinéma et les dépeindre comme des médias interdépendants, tout en conservant les caractéristiques et les relations spécifiques de chacun avec leurs destinataires. La base de la dramaturgie est la pièce d'Anton Tchekhov, *Les Trois Sœurs*, et la projection que ces trois sœurs créent concernant cet « autre lieu » appelé Moscou, ainsi que dans la « traversée du miroir » que je m'amuse à faire avec le cinéma et le théâtre. L'un est, d'une certaine façon, l'utopie de l'autre.

Les images cinématographiques sont capturées dans le théâtre par trois caméras qui sont intégrées à la scène, et je fais le montage du film en direct et l'envoi instantanément à la salle de montage, où le son est mixé. Le théâtre et le cinéma se déroulent en même temps, mais chacun est vu à partir de différents points de vue et sous différents angles. Le défi était d'élaborer deux œuvres qui existent à part entière dans leur discipline, mais qui se complètent l'une l'autre lorsqu'elles sont vues par le même spectateur, se transformant, par conséquent, en une seule et même pièce.

Sachant que la projection cinématographique se déroulait dans un autre espace, la présence des caméras devait être intégrée à la dramaturgie, chaque caméra étant liée à l'une des sœurs. Irina, plus jeune, a une caméra qu'elle utilise elle-même et qui a une vocation davantage documentaire. Olga, la sœur plus statique, dispose d'une caméra qu'elle déplace uniquement sur un trépied et qui a pour fonction de révéler la maison – l'architecture de l'espace et les cadres plus ouverts. Macha a un rapport plus romantique avec sa caméra. Au théâtre, une relation s'établit avec le caméraman qui la regarde à travers la caméra, mais au cinéma, elle est subjective et son regard, dirigé directement vers la caméra / amant, est le regard de ce personnage dirigé vers le désir de ce qui se trouve à l'extérieur – vers le public de cinéma. Le public de théâtre jongle également avec deux types d'interprétation (du réel et du fictif), tout comme les actrices. Les spectateurs sont simplement eux-mêmes, mais sont aussi les invités de la fête et, parfois, les figurants dans le film. Les techniciens sont également intégrés dans l'action. Ils déplacent le plateau / décor, les trépieds et câbles dans le théâtre et sont, dans le film, les personnages de la fête d'Irina. Tout dans le théâtre est apparent et sert à la scène, tout comme à la production de ce film qui ne comporte aucune scène pré-filmée : la technique, le décor qui se déplace en présence du public pour créer des cadres pour le cinéma, les marques sur les planches et les scènes qui se produisent simultanément. Cette révélation de la structure théâtrale entend attirer le public plus près de la scène. Alors que, dans le théâtre, nous révélons les mécanismes de fiction, afin de pointer la réalité qui les construit, faisant en sorte que le public croie de nouveau à la fiction, au cinéma, nous faisons en sorte que le

public, parfois, oublie la réalité que l'on y crée, pour qu'il puisse se permettre d'être captivé par la fiction.

Pour atteindre ce résultat, le travail avec les actrices, dans ce projet, a été très précis. Nous devons trouver un spectacle qui soit parfaitement ajusté, tant au théâtre qu'au cinéma, et qui ne déborde ni sur l'un, ni sur l'autre. Cet ajustement, ainsi que les repères précis auxquels les acteurs devaient se conformer pour être dans le cadre, sans perdre ni spontanéité ni interprétation vive et risquée, fait partie de ma recherche langagière et en est le défi quotidien. Cette forme de jeu qui exige que les acteurs s'inscrivent concrètement dans le présent et réagissent authentiquement aux événements quotidiens, indépendamment de l'« importance » de la réponse, génère une interprétation qui peut avoir lieu dans les deux médias, cinéma et théâtre. C'est tous les jours une ligne tenue qui doit être franchie, mais l'intérêt de ce processus a été de découvrir que, plus le théâtre gagne dans la relation vivante entre acteurs et spectateurs, plus le cinéma gagne aussi. Chaque média maximise son potentiel dans ce jeu scénique / cinématographique ou cinématographique / scénique.

Pour terminer, je voudrais parler des différents scénarios qui constituent la pièce et le film. Une de mes idées de départ était que certaines scènes que l'on voit dans la version théâtrale de la pièce ne soient pas vues dans sa version cinématographique. J'ai créé deux scénarios superposés : le public, au théâtre, construit en quelque sorte sa propre dramaturgie finale, là où, au cinéma, je mène le récit pour le public. Certains langages cinématographiques imprègnent l'œuvre. Au début, c'est un film davantage centré sur le dialogue et les relations, un film réaliste – avec une fête à laquelle le public participe. Après l'effondrement émotionnel que vivent les personnages sur scène, dans la deuxième partie, nous entrons dans ce que nous appelons « la partie du rêve », dans laquelle les deux langages se séparent, et nous créons un univers plus cinématographique pour le cinéma et un univers plus « étrange » pour le théâtre, jusqu'à la toute fin, lorsque les deux actrices passent d'un espace à l'autre, que la projection entre dans le théâtre pour la première fois et que, comme si elles sortaient de l'écran, elles extériorisent leurs sentiments au cinéma.

Certaines personnes me demandent si je voudrais présenter ce film indépendamment de la pièce. Je leur dis toujours que non. Dans les faits, nous n'enregistrons presque jamais le résultat du film, puisque ce film est comme il est parce qu'il est aussi vivant que la pièce. Même si sa composante cinématographique est réelle, si je devais le montrer seulement au cinéma, je ferais certainement un film différent.

Comme ce fut le cas avec *Conjugado*, dans lequel nous avons fait un documentaire pour construire la dramaturgie, ainsi que dans *E se elas fossem para Moscou ?*, tout a commencé avec un documentaire intitulé *Utopia.doc*, dans lequel nous avons principalement demandé à des immigrants de nous parler de leurs utopies, de leurs rêves et désirs de changement. La raison pour laquelle j'avais assemblé tout cela était de nous faire réfléchir à la question du changement, que ce soit dans une perspective

personnelle ou une perspective politique. Ces perspectives sont, je crois, d'une certaine manière, reliées. De la même façon, je me demande en permanence ce que je peux changer dans ma création sans en sacrifier la cohérence, afin de trouver de nouvelles possibilités scéniques, ainsi que de nouvelles possibilités de relation avec le public. Je me questionne aussi à propos de ce monde dans lequel nous vivons aujourd'hui, qui réclame des changements dans les sphères personnelle, politique et sociale. À mon avis, nous ne pouvons pas nous empêcher d'en parler, que ce soit au cinéma ou au théâtre, ou dans la fusion des deux.

HABITER LES IMAGES⁵⁵¹

Clarisse Bardiot, Université de Valenciennes

Depuis plus de cent ans, les images envahissent l'espace scénique. La présence des écrans sur la scène a été maintes fois remarquée et commentée⁵⁵². Pourtant, l'avènement d'une scène-image, – scène et écran se superposant jusqu'à se confondre –, a rarement été pris comme objet d'étude. Dans la scène-image, les interprètes et / ou les spectateurs sont immergés dans des images en 3D grâce à divers stratagèmes optiques, à des machines de vision. La contradiction entre tridimensionnalité du plateau, corps en volumes et bidimensionnalité des images projetées sur un écran disparaît. L'équation est résolue par la création d'images « sans support ni surface⁵⁵³ ». Le numérique, avec l'interactivité, permet d'agir sur ces dernières, de les modifier, en temps réel ou différé. Il ne s'agit plus de changer les décors les uns à la suite des autres, mais de créer un espace qui soit en mouvement perpétuel, souple et malléable, où l'image réponde instantanément à l'action et offre un voyage immobile, dirigé soit depuis la régie par un technicien, soit depuis le plateau par un interprète. Les images deviennent ainsi des espaces habitables. Le phénomène est loin d'être marginal. Il concerne de nombreux metteurs en scène et chorégraphes contemporains, – citons notamment Mark Reaney, Teatro Cinema, Dumb Type, Victor Pilon et Michel Lemieux, Kris Verdonck, Kitsou Dubois, Gilles Jobin, Jean-

551. L'intitulé de ce texte découle du colloque que j'ai organisé en novembre 2013 à Valenciennes : « Arts de la scène et 3D : des images habitables ». Un ouvrage issu des conférences présentées lors de ce colloque est en préparation.

552. Voir notamment Béatrice Picon-Vallin (éd.), *Les écrans sur la scène: tentations et résistances de la scène face aux images: études et témoignages*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1998 ; Steve Dixon, *Digital Performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Leonardo, MIT Press, Cambridge, 2007 ; Marcel Freydefont, « Les Contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn*, Déborder les frontières, n°3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, mis à jour le : 10 / 01 / 2011, URL : <<http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1559>>.

553. Frédéric Maurin, « Sans support ni surface ? Les images émancipées de 4D Art », *Jeu*, n° 108, 2003, pp. 106-111.

Michel Bruyère, Joris Mathieu –, et rejoint une autre quête : celle de l'anéantissement de toute distance entre l'image et l'œil, ce qui revient à supprimer l'écran – ou du moins à le faire disparaître, l'écran ultime étant la rétine.

Aujourd'hui, la scène-image connaît un essor sans précédent, lié en particulier à la naissance et au développement de la « magie nouvelle » depuis 2002 en France, ainsi qu'aux promesses des casques de réalité virtuelle. Initiateur du mouvement avec Clément Debailleul, Raphaël Navarro définit ainsi la magie nouvelle : « [elle] se joue du réel dans le réel : c'est-à-dire dans le même espace-temps que ce que la perception offre à appréhender. Les images ne correspondent plus à une activité d'illusion : elles constituent un ordre propre de la réalité⁵⁵⁴ ». Un casque de réalité virtuelle est un dispositif qui permet de naviguer en 3D et en temps réel dans un univers numérique. Le plus médiatique d'entre eux est *l'oculus rift*. Si, depuis les premières expérimentations dans les années 1960, celles-ci étaient réservées à un public restreint, le dépassement de verrous technologiques semble promettre ces casques au hit-parade des révolutions technologiques. Porté par le jeu vidéo, le casque de réalité virtuelle a l'ambition d'investir le cinéma, le journalisme, la recherche, la formation ou encore la création artistique.

De fait, l'essor de la scène-image est consécutif au développement de diverses technologies, dont certaines ont un ancrage historique de plusieurs siècles : écran panoramique ou écran géant, réalité virtuelle, stéréoscopie, images virtuelles en 3D, renouvellement de la technique du *Pepper's ghost*... Je n'évoquerai ici que trois procédés au travers d'œuvres récentes : les hologrammes, la projection en relief et les casques de réalité virtuelle.

Des revenants en « hologrammes »

Les hologrammes pour concerts *post-mortem* connaissent un véritable engouement. L'apparition, lors d'un concert en 2012, du rappeur Tupac, décédé en 1996, a ainsi défrayé la chronique et fait la une des journaux dans le monde entier. Marilyn Monroe, Elvis Presley devraient bientôt faire leur *come-back*. Au Japon, des chanteurs numériques, appelés vocaloïdes, se produisent sur scène. La plus célèbre d'entre elles, Hatsune Miku, a interprété un opéra au Châtelet en 2013.

L'appellation d'« hologramme » pour ces revenants est usurpée. Car il s'agit d'une autre technique, dont on trouve la trace dès le XVI^{ème} siècle. Giovanni Battista della Porta affirme, dans son ouvrage *Magia naturalis*,

qu'il parvient à faire apparaître une « image pendante dans l'air à l'aide d'un miroir ». Il dresse au milieu d'une chambre obscure, sur le plancher, un miroir incliné. Dans l'épaisseur du mur opposé est pratiquée une ouverture en tronc de pyramide, l'extrémité la plus étroite étant dirigée vers le miroir. On place dans cette ouverture pyramidale une image peinte sur

554. Julie Bordenave, « Une faculté de transformation infinie du monde. Entretien avec Raphaël Navarro et Clément Debailleul », *Sradda*, n° 6, 2010, p. 9.

un papier légèrement transparent. Le miroir capte l'image (éclairée par derrière grâce au soleil ou à une source artificielle) et la renvoie au plafond, ou sur le mur⁵⁵⁵.

Au XIX^{ème} siècle, deux scientifiques anglais, Henry Dircks et John Henry Pepper, améliorent le dispositif afin de faire apparaître des spectres dans les fantasmagories. Le miroir est remplacé par un miroir sans tain, incliné à quarante-cinq degrés, disposé à l'avant-scène. Un espace de jeu, invisible du public et violemment éclairé par une lanterne magique, se reflète sur le miroir. Le spectateur a ainsi l'impression que le reflet « flotte » derrière le miroir (ce sont souvent des spectres qui sont représentés), partageant le même espace que les comédiens évoluant sur le plateau. Ce stratagème est popularisé sous le nom de *Pepper's ghost*.

Aujourd'hui, l'espace de jeu dissimulé et la lanterne magique sont remplacés par un vidéoprojecteur. Le numérique donne une nouvelle vie au *Pepper's Ghost*, tant les spectacles ayant recours à ce stratagème se multiplient ces dernières années. Quelques exemples : les metteurs en scène canadiens Victor Pilon et Michel Lemieux (dont la compagnie se nomme 4D Art) ont fait de ce dispositif un principe scénographique devenu la marque de fabrique de leurs spectacles ; le metteur en scène Jean Lambert-Wild, dans *Orgia* (2001), a recours à cette méthode pour donner l'impression qu'acteurs et organismes marins évoluent dans le même espace ; la compagnie Haut et Court, dirigée par Joris Mathieu, met en œuvre un « théâtre optique » dans *Les Anges Mineurs* (2006), *Le Bardo* (2010) ou encore *Urbik / Orbik* (2011), pour interroger les liens entre illusion et réalité, et mettre à distance le réel. *Urbik / Orbik* prend pour point de départ la biographie de l'écrivain de science-fiction Philip K. Dick, réinterprétée par l'auteur Lorris Murail. K. Dick avait une sœur jumelle, décédée alors qu'il était nourrisson.

K. Dick est traumatisé pour le reste de son existence par cet évènement tragique. Il est régulièrement traversé par l'hypothèse que c'est lui qui serait mort et non sa jumelle, et que son impression d'être vivant n'est donc qu'une fiction. Il se forge ainsi l'intime conviction qu'il est possible de vivre dans une forme d'illusion totale. Il lui paraît d'ailleurs envisageable que nous soyons en train de vivre collectivement cette expérience⁵⁵⁶.

Pour estomper les frontières entre le vrai et le faux, Joris Mathieu a recours à un procédé sophistiqué de *Pepper's Ghost*, où l'acteur en chair et en os et son double désincarné, la réalité et la fiction, cohabitent. Dans la semi-obscurité du plateau, corps réels et corps virtuels se dédoublent, apparaissent et disparaissent, flottent en apesanteur, s'affranchissant de tout ancrage, en un rêve éveillé, une hallucination collective. Le corps de l'acteur vient hanter son propre double.

Une scène en stéréoscopie

Depuis *Avatar*, film en relief de James Cameron sorti en 2009, on ne peut ignorer, comme arrière-plan à la scène-image, l'enthousiasme suscité par les films réalisés et projetés

555. Laurent Mannoni, *Le Grand Art de la lumière et de l'ombre. Archéologie du cinéma*, Paris, Nathan 1997, Coll. Réf., Série Cinéma, p. 29.

556. Dossier de présentation du spectacle, 2011.

en 3D. Il ne s'agit pas ici de rejouer une analyse des relations entre théâtre et cinéma mais, bien au contraire, de voir comment les arts de la scène s'emparent de cette question de la profondeur des images. La stéréoscopie donne lieu à une double dimension exploratoire : la création de films de danse en 3D et la projection d'images en relief sur le plateau. En tant que chorégraphe, Gilles Jobin se considère comme un spécialiste de la 3D⁵⁵⁷ :

La danse est un art fondamentalement tridimensionnel. J'utilise le volume du plateau et le volume des corps comme des éléments de tension artistique. Le cinéma stéréoscopique donne la possibilité de prendre en compte la profondeur de champ dans son volume, une problématique proche de la danse sur scène. Grâce à la technologie 3D, je peux me plonger dans le monde de l'image tout en gardant le volume de la danse, ce qui m'a immédiatement convaincu de l'intérêt d'explorer ce langage cinématographique en lien avec la chorégraphie⁵⁵⁸.

Gilles Jobin prépare actuellement « une pièce cinématographique chorégraphique stéréoscopique et sonore. Intitulée *Womb*, cette œuvre se présente comme un spectacle diffusé dans une salle de cinéma équipée pour la 3D. Pour le chorégraphe, la stéréoscopie permet la création d'une unité spatio-temporelle : le cinéma peut ainsi rejoindre le *hic et nunc* des arts de la scène. Au-delà des effets de jaillissement et de profondeur, la stéréoscopie semble imposer le plan séquence, la continuité et la contemplation, justement pour mieux saisir le volume des corps et de l'espace.

Le projet et les réflexions de Gilles Jobin font écho au film de Wim Wenders, *Pina*, documentaire sur la chorégraphe allemande, décédée deux jours avant le début du tournage. Grand succès public, ce film sorti en 2011 montre une toute autre façon de « faire de la 3D » au cinéma, à la fois par l'usage de longs plans séquences pour filmer les chorégraphies et par le recours à un espace tridimensionnel davantage rentrant que saillant – contrairement à l'usage classique de la stéréoscopie au cinéma. Le spectateur a ainsi l'impression d'être immergé au milieu des danseurs, dans une proximité corporelle à l'effet de présence inédit. La 3D employée au cinéma semble faire basculer ce dernier du côté du théâtre. L'écran s'évanouit, le support disparaît, ne laissant que l'image sans cadre, sans limite ; une image qui renoue avec la profondeur du plateau de théâtre, avec un espace-temps de représentation continu, avec le volume du corps des interprètes ; une image qui happe le spectateur.

Parallèlement, des metteurs en scène projettent des images en 3D sur scène. Si l'on sait depuis longtemps créer des images en volume, la projection d'images en stéréoscopie sur un plateau de théâtre est récente. Il s'agit en général d'espaces en 3D dans lesquels s'intègrent les acteurs en chair et en os. Grâce au port de lunettes spécifiques, le spectateur a la sensation que les interprètes évoluent à l'intérieur des décors représentés, lesquels semblent flotter dans un espace insaisissable entre la scène

557. Gilles Jobin, conversation avec Clarisse Bardiot, novembre 2012.

558. Gilles Jobin, dossier préparatoire, *Still Life* (titre de travail), février 2013. Le titre a ensuite changé et est devenu *Womb*. Note de l'auteur.

et la salle. L'américain Mark Reaney, professeur de scénographie à l'Université du Kansas, utilise ce procédé à plusieurs reprises après une première expérience dans *The Adding Machine*, en 1995. Les spectateurs portent des lunettes polarisantes qui leur permettent de voir les images 3D. Ils ont ainsi la sensation que les acteurs évoluent dans le même espace que les décors représentés, et que l'espace vient vers eux. Le procédé se répand et d'autres metteurs en scène en font usage, comme George Coates pour *20 / 20 Blake*, en 1997. En 1998, Robert Wilson a recours à la stéréoscopie pour *Monsters of Grace*. Cet opéra, composé par Philip Glass, est né après quatre ans de recherches, d'expérimentations et de prototypes. La réalisation des images projetées, grâce à la collaboration de Kleiser et de la Walczak, mobilisa durant un an une équipe de vingt personnes et une centaine d'ordinateurs qui fonctionnaient jour et nuit. Si Robert Wilson utilise la stéréoscopie (les projections d'images sont très rares dans ses spectacles), c'est sans doute parce qu'elle lui permet de créer une impression visuelle identique à celle de ses éclairages diffus qui créent un halo lumineux.

Autres exemples tirés des années 2000 : *Obs* de La Fura dels Baus (2000), *Le recours aux forêts* mis en scène par Jean Lambert-Wild (2009), *Twice Through the Heart*, opéra chorégraphié par Wayne McGregor (2011), le premier film en stéréoscopie de Pierrick Sorin pour *3 rêves non valides*, un spectacle musical d'Art Zoyd (2013).

L'espace trouble de la stéréoscopie, entre la scène et la salle, offre la possibilité au spectateur de rejoindre la scène, de s'immerger dans la représentation. La projection en relief, creusant ou s'échappant de la profondeur du plateau de théâtre, permet de conférer aux images une matérialité, un espace tangible. Les images prennent appui sur le sol du théâtre tout en faisant disparaître les contours. L'immersion s'inscrit dans et sur un monde réel.

Un spectacle dans un casque

La stéréoscopie trouve un prolongement dans les casques de réalité virtuelle. Ces derniers sont l'aboutissement d'un long processus qui vise à immerger le spectateur dans l'image : stéréoscope, Cinérama, Sensorama, Omnimax, cinéma IMAX... Il s'agit de fusionner l'image et l'observateur, créant ainsi les conditions de la disparition de l'écran et l'immersion dans un monde artificiel. En général utilisés dans le contexte des jeux vidéo, ces casques sont dotés d'un ou deux écrans diffusant des images en relief, d'écouteurs et de capteurs, afin de coupler le défilement des images au mouvement de la tête. L'image s'adapte au spectateur. L'ensemble provoque un fort sentiment d'immersion... et de nausée. Ce dernier problème est en grande partie résolu avec *Oculus rift*, dernier né des casques de réalité virtuelle, dont la commercialisation vient tout juste de commencer le 28 mars 2016. Rachetée par Facebook, la société à l'origine de sa conception est promise à un bel avenir, à en croire les pythies des nouvelles technologies. Si bien que ce dispositif, jusqu'ici réservé à une utilisation confidentielle, devrait se répandre largement et susciter des créations artistiques spécifiques.

Certains artistes font figure de pionniers. Dès 1994, le chorégraphe Yacov Sharir, en collaboration avec Diana Gromala, crée *Dancing with the Virtual Dervish*, une installation pour casque de réalité virtuelle, également utilisée dans le cadre de performances. Le visiteur est immergé dans un corps qu'il peut pénétrer, au travers duquel il peut cheminer. Le dispositif est également utilisé dans le cadre de performances. Toujours dans les années 1990, Mark Reaney réalise avec ses étudiants plusieurs scénographies en réalité virtuelle. Dans un premier temps, il utilise la réalité virtuelle pour prévisualiser des maquettes de scénographie. En les projetant à l'échelle 1, ces maquettes se révèlent être des décors interactifs, souples et malléables, visibles en 3D grâce au port de lunettes ou de casques HMD. Dotés d'écrans translucides, ces derniers permettent de voir un plateau de théâtre réel au travers des images projetées, offrant ainsi une démultiplication des strates visuelles. Pour Mark Reaney, « le théâtre est la première machine de réalité virtuelle ». Selon lui, théâtre et réalité virtuelle ont en commun deux caractéristiques : le temps réel (les images de réalité virtuelle ne sont pas pré-calculées, à la différence de la vidéo ou du cinéma) et un espace en 3D qui repose sur l'illusion⁵⁵⁹. Dans ces spectacles, la réalité virtuelle et l'usage de la vision tridimensionnelle des images transforment radicalement le rapport au cadre : l'espace virtuel représenté est théoriquement infini et tout le champ visuel est occupé. Dès lors qu'elles sont vues en 3D, les images numériques sont des espaces, signant par là même la fin de la vision copernicienne où nous tournions autour des objets : ces derniers sont devenus pénétrables, tout comme les installations de Soto.

En Europe, depuis sa première tentative pour un seul spectateur (*Crash*, 2004) jusqu'à son dispositif pour plusieurs spectateurs simultanément (*Terra Nova*, 2011), le metteur en scène Eric Joris et sa compagnie CREW ne cessent de perfectionner leur interface immersive. « L'immersant », littéralement harnaché d'un équipement pesant son poids de technologies pas si *high-tech* que cela, est conduit dans un parcours narratif à la dramaturgie bien plus « futuroscopique » que théâtrale.

Mirage, spectacle chorégraphique créé par la compagnie japonaise Grinder-Man en 2012, et présenté lors du festival Ars Electronica 2014, convie le spectateur à une expérimentation perceptive qui va au-delà de la seule fascination pour un dispositif ravissant littéralement le corps de celui qui le revêt (de nombreuses personnes chutent lorsqu'elles essayent pour la première fois un casque de réalité virtuelle). Dans cette performance de moins d'une dizaine de minutes, un spectateur est équipé d'un casque de réalité virtuelle opaque. Dos au public, il assiste à la représentation dans un fauteuil placé à l'avant-scène. Les autres spectateurs voient à la fois l'action qui se déroule sur le plateau et l'image projetée dans le casque, retransmise en direct sur un grand écran. Au début du spectacle, les deux réalités (celle de l'image et celle du plateau) coïncident – comme si un aveugle avait enfin la faculté de voir la réalité au travers d'un casque. Puis, petit à petit, une autre réalité se substitue à l'image de la représentation, faisant coexister deux régimes spatio-temporels différents, provoquant

559. Mark Reaney, « Virtual Reality on Stage », *VR World*, vol. 3, n° 3, mai-juin 1995, pp. 28-31.

une perte de repère chez le spectateur : ses sensations kinesthésiques (les frôlements, voire le toucher direct des danseurs) sont à l'opposé de ce qu'il voit dans / au travers du casque.

La scène-image n'offre pas tant une image à contempler qu'un espace à expérimenter. Dans les expériences artistiques évoquées, la scène est constituée d'un espace numérique ET d'un espace physique. L'image projetée est l'élément le plus évidemment perceptible de l'espace numérique, mais il n'est pas le seul. Le son en particulier est un élément majeur, surtout lorsqu'il est spatialisé. Dans les tentatives de donner chair aux images, de leur conférer une tridimensionnalité, le cube scénique et sa mise à distance de la salle ne sont pas fondamentalement remis en cause. Pour que l'artifice opère, le spectateur doit se tenir à distance de la scène, – à la bonne distance –, pour avoir parfois l'impression d'être *sur* scène ; car la scène-image a pour corollaire la création de dispositifs immersifs : immersion de l'acteur, immersion du spectateur. En particulier, le port de lunettes ou d'un casque de réalité virtuelle ne place pas le spectateur devant la scène mais à l'intérieur d'une image en mouvement. L'immersion dans l'image s'accompagne de l'émergence d'une apparition. La scène-image, avec ses images numériques interactives, se situe dans la continuité de la scène baroque et de son espace en mouvement. Les dessus et les dessous sont remplacés par des ordinateurs, les vols et les gloires par les mirages de la réalité virtuelle combinée à la vision en 3D. Plus fondamentalement, c'est en termes d'espace théâtral, de scène, qu'il convient d'analyser les dispositifs d'immersion actuels. L'image est la nouvelle demeure théâtrale à investir.

Bibliographie

- Bordenave, Julie. « Une faculté de transformation infinie du monde. Entretien avec Raphaël Navarro et Clément Debailleul », *Stradda*, n° 6, 2010, pp. 9-11.
- Jobin, Gilles. Conversation avec Clarisse Bardiot, novembre 2012.
- Mannoni, Laurent. *Le Grand Art de la lumière et de l'ombre. Archéologie du cinéma*, Paris, Nathan 1997, Coll. Réf., Série Cinéma.
- Frédéric Maurin, « Sans support ni surface ? Les images émancipées de 4D Art », *Jeu*, n° 108, 2003, pp. 106-111.
- Reaney, Mark. « Virtual Reality on Stage », *VR World*, vol. 3, n° 3, mai-juin 1995, pp. 28-31.
- Urbik / Orbik*. Dossier de présentation du spectacle, 2011.

VIDÉO ET CRÉATION DANS *VANISHING POINT* DE MARC LAINÉ

Céline Paringaux, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3

Marc Lainé est l'auteur et le metteur en scène d'un *road trip* théâtral créé à Chaillot du 28 mars au 17 avril 2015 et repris ensuite à l'espace Go de Montréal : *Vanishing Point*. La mise en scène fait la part belle aux écrans qui sont au nombre de trois : deux encadrent la voiture immobile située à jardin (l'un des deux est retiré à certains moments du spectacle) ; le troisième, plus grand, fait face au public et est accroché à cour. Il surplombe le groupe Moriarty dont les musiciens sont intégrés sur le plateau. Leur musique, jouée en direct et composée spécialement pour ce spectacle, fait pleinement partie de l'histoire. L'histoire, elle, repose sur un trio de personnages. Tout commence dans un garage de la banlieue de Montréal : Suzanne, une quarantaine d'années (jouée par Sylvie Léonard), s'y suicide aux gaz d'échappement. On va alors, par un phénomène de *flash-back*, (re)vivre l'histoire vécue par Suzanne quelque temps auparavant sur la route qui mène au Grand Nord canadien lorsqu'elle a pris en stop un jeune homme, Tom (Pierre-Yves Cardinal), lui-même parti sur les traces d'une Française, Jo (Marie-Sophie Ferdane), qui a partagé sa vie pendant un an avant de disparaître mystérieusement.

Au tout début de la pièce, les écrans sont éteints. Juste avant son suicide, Suzanne appelle Jo au téléphone et lui tient des propos curieux ; elle se dirige ensuite vers sa voiture et dit : « Si je prenais la route maintenant, je trouverais peut-être d'autres chemins. » Elle allume le moteur, et c'est à cet instant précis que commencent la musique et la vidéo ; dans un premier temps, c'est seulement le troisième écran (situé au-dessus des musiciens) qui fait apparaître Suzanne en gros plan. Lainé nous offre là un authentique suicide de cinéma. Ensuite, dès que la tête de Suzanne tombe sur son volant et déclenche le klaxon, les deux autres écrans s'allument. Tom est déjà devant la voiture et la reviviscence de l'histoire

partagée avec ce jeune homme s'enclenche. On ne sait pas exactement si c'est un dernier souvenir de celle qui va mourir, si Suzanne est déjà morte, si elle délire... En revanche, on est d'ores et déjà pleinement en contact avec un spectacle hybride, dans lequel les acteurs, les écrans et la musique vont dialoguer sans cesse. Nous proposons donc d'interroger les interactions entre acteurs et écrans dans le cas concret que constitue *Vanishing Point* ; pour cela, nous nous intéresserons d'abord aux fonctions accordées aux écrans dans cette pièce, puis aux spécificités du travail des acteurs face aux écrans ; enfin, nous verrons en quoi la vidéo constitue probablement un élément clé pour appréhender l'esthétique de l'auteur et metteur en scène, attaché à dessiner de nouvelles perspectives pour la pratique contemporaine du plateau.

Fonctions des écrans dans *Vanishing Point*

Les écrans occupent différentes fonctions dans la pièce. Fondamentalement, deux catégories d'images sont projetées. La première est constituée d'images mobiles ou fixes prises par Marc Lainé et son équipe pendant leur propre voyage dans le Grand Nord canadien, l'année qui a précédé la création de la pièce. Elles servent de décor et créent régulièrement l'illusion du mouvement : c'est par les deux écrans situés autour de la voiture que Marc Lainé réussit à faire bouger théâtralement la voiture et à créer l'illusion du *road movie*, alors que la voiture est en réalité parfaitement fixée sur le plateau. L'autre catégorie est constituée d'images des personnages, filmées en direct et surimposées aux images de décor. Le plateau, ici, relève en quelque sorte du studio de cinéma. Le spectateur oscille donc entre des moments où il va être happé par les images construisant une illusion cinématographique et d'autres où il se retrouve dans une situation d'observateur privilégié, conscient de la présence des deux caméras situées tout à l'avant du plateau, à cour et à jardin, et qui sont en train de filmer en direct les acteurs pendant leur performance. On a en quelque sorte le choix de se laisser porter naïvement par l'illusion ou de goûter au plaisir de voir le dessous des cartes de la fabrique des images ; les deux attitudes peuvent d'ailleurs alterner pendant le spectacle et varier d'une représentation à l'autre selon l'endroit où l'on est placé dans la salle : tout en haut de la salle à Chaillot, la position surplombante invite davantage à la conscience critique ; plus bas et au centre, on se laisse plus facilement emporter par les images à l'écran. Le spectacle offre donc une réception à géométrie variable.

Les écrans, fondamentalement, jouent dans *Vanishing Point* le rôle de décors avec des conséquences directes sur la nature du spectacle. Lorsque sont diffusées des images fixes, par exemple des photographies de forêt enneigée lorsque Suzanne, épuisée, réclame le droit d'arrêter de rouler pour se reposer, on se situe moins au cinéma et davantage au théâtre ; lorsque l'on passe d'images mobiles à des images fixes qui créent l'illusion de la voiture qui s'arrête, l'attention du spectateur se resserre chaque fois sur le jeu des acteurs. Le regard n'est plus sollicité par le paysage qui défile, et l'usage de l'écran provoque alors

un moment superlatif de théâtre. Le passage à une image fixe de forêt enneigée correspond à un moment où la musique change, se fait angoissante, et où Tom descend de la voiture pour en faire le tour et venir ordonner à Suzanne d'en sortir. Un écran fixe, deux personnages hors de la voiture : l'usage de l'écran et le placement des acteurs manifestent un moment où le cinéma est mis de côté au profit du théâtre. Le procédé peut induire une certaine pression pour les acteurs ; en tout cas, il permet de créer des moments de théâtre mis en relief à l'intérieur de la pièce. Il y a là une question de rythme : plutôt que d'offrir du théâtre en permanence, Lainé fait alterner théâtre, cinéma et musique rock. On échappe ainsi à tout monolithisme et les temps de théâtre dessinés par le jeu des écrans apparaissent plus fortement encore dans leur identité théâtrale. Dans le passage évoqué, lorsque Tom et Suzanne reprennent la route, le troisième écran se rallume et diffuse des images de paysages qui défilent ; il s'allume avant même que les personnages ne montent dans la voiture. C'est là une fonction récurrente des écrans dans *Vanishing Point* ; ils fonctionnent comme des acteurs, voire des accélérateurs de la narration. Le procédé surprend la première fois ; le coup de maître de Marc Lainé est peut-être d'avoir réitéré cet emploi particulier des écrans dans sa pièce. Cela laisse au spectateur le temps de s'y habituer ; à la troisième fois, on trouve tout à fait naturel que la voiture soit en route avant que Tom et Suzanne ne soient à bord. L'usage que Lainé fait des écrans les apparente alors à un nouveau langage théâtral auquel le metteur en scène nous initie, le temps que dure le spectacle.

L'écran, enfin, possède dans *Vanishing Point* une fonction particulière, consistant à ouvrir un espace pour l'imaginaire et le surréel. C'est par la juxtaposition des images de Jo disparue et des paysages qui défilent pendant le voyage que s'organise la rencontre entre le monde réel (celui de Tom et Suzanne) et le monde irréel, chamannique : celui de Jo, qui s'est apparemment rendue tout au Nord, sur le territoire des Amérindiens cris, dont la culture envisage le réel et l'espace dans des logiques différentes des nôtres⁵⁶⁰. Par ce jeu d'images, la pièce travaille à offrir au spectateur une expérience nouvelle du temps et de l'espace. Par exemple, pendant que Suzanne et Tom voyagent (Suzanne est endormie, Tom est au volant), on voit apparaître Jo à l'écran. Elle est filmée en direct ; sur le plateau, elle s'est approchée de la portière de Tom. On la voit donc à la fois sur l'écran placé près de la voiture, et sur le grand écran placé au-dessus des Moriarty. Est-ce une apparition ? Est-ce la figuration d'un dialogue imaginaire qui se tient dans la tête de Tom entre lui et la femme qu'il recherche désespérément ? Si la première hypothèse est la bonne, alors l'écran ouvre une dimension surréelle qui prend corps sur le plateau ; si la seconde est juste, alors il permet de rendre visible la psychologie du personnage de Tom (son souvenir, son obsession de Jo). En l'occurrence, tout le travail de Marc Lainé semble guidé par la volonté de ne pas nous faire trancher entre ces différentes hypothèses ; elles coexistent, ouvrant différents espaces potentiels de compréhension de la pièce.

560. Le peuple cri est constitué de communautés essaimées en Amérique du Nord.

Les écrans révèlent ainsi certaines perspectives structurantes du spectacle. C'est souvent à l'écran, en effet, que Jo tient des propos relevant d'une forme de sagesse empruntée aux Amérindiens cris ; cette sagesse s'avère guider en partie la construction de *Vanishing Point*. Jo, pendant son année de fuite en avant dans le Grand Nord, rencontre notamment un vieil Amérindien nommé Willy Diamond. Ce personnage n'est pas incarné, mais Jo, filmée en gros plan, raconte à plusieurs reprises les conversations qu'elle a eues avec lui. Elle relate ainsi ce qu'elle appelle la « deuxième leçon de Willy Diamond » : dans un motel où il prend son petit déjeuner, il lui demande : « Jo, crois-tu qu'on puisse être dans deux endroits à la fois ? » Jo, encore pleine d'une logique toute occidentale, répond par la négative. Willy reprend et insiste, suggérant qu'elle se trompe et que dans le moment même, elle se trouve à la fois avec lui, en territoire cri, et dans son appartement à Montréal. Cette capacité à être en même temps ici et ailleurs est concrètement à l'œuvre dans le spectacle, car le plateau nous emmène de façon récurrente dans plusieurs endroits à la fois : au début dans le garage de Suzanne et dans la loge de Jo, puis sur la route avec Suzanne et Tom, et en même temps sur le territoire où s'est réfugiée Jo. Nous-mêmes sommes à la fois dans un lieu réel, le théâtre de Chaillot, et, emportés par le jeu des écrans, dans les méandres d'une narration aux strates multiples.

Un équilibre acteurs / écrans ?

Dans ce contexte, le travail de l'acteur prend sans cesse en compte les écrans. En répétition, il faut apprendre à composer avec eux. Dans le cas de *Vanishing Point*, Pierre-Yves Cardinal et Sylvie Léonard font entendre deux façons différentes d'appréhender leur rapport aux écrans. Sylvie Léonard, qui est une actrice très polyvalente (elle a beaucoup joué pour le théâtre, le cinéma et la télévision), souligne que son habitude de se trouver aussi bien face à une caméra que sur un plateau de théâtre l'a beaucoup aidée dans la préparation de *Vanishing Point* ; elle n'a pas été particulièrement décontenancée par le dispositif technique de Marc Lainé. Les écrans, finalement, constituent une contrainte au même titre que les autres éléments de la scénographie : à l'acteur de s'en emparer et d'en faire un support pour déployer son jeu. De Pierre-Yves Cardinal, lui aussi polyvalent, Marc Lainé souligne qu'il a davantage l'habitude de la caméra. L'acteur, en répétition, apparaît davantage que sa partenaire dans une situation de recherche de l'articulation entre théâtre et cinéma. Par exemple, dans la scène où Tom et Suzanne sont arrêtés dans la voiture à Matagami, le lendemain du jour où Tom a menacé Suzanne avec son couteau et l'a contrainte à descendre de voiture dans la forêt, Suzanne doit aller dénoncer le jeune homme au poste de police situé juste à côté. Mais elle retarde le moment de le faire et finit par poser cette question cruciale à son compagnon de route : « Qu'est-ce qu'il y a, à Waskaganish ? » La question fait fondre Tom en larmes, provoquant au passage des réactions contrastées dans la salle : certains semblent touchés par la scène et d'autres rient devant son aspect complètement inattendu. En répétition, la scène a donné lieu à de multiples essais, Marc

Lainé invitait Pierre-Yves Cardinal à explorer différents jeux possibles, y compris en rajoutant dans le pathétique. Cette option est compliquée pour l'acteur qui la trouve trop forcée, et se sent gêné du fait que l'on voie en gros plan, – caméra oblige ! –, l'artisanat de son travail d'acteur qui crée soudain ses propres larmes.

Lorsque l'on revient sur cet épisode avec Marc Lainé, il souligne un aspect important : la caméra rend visible au plus près une partie du travail de l'acteur qui reste habituellement loin des yeux du spectateur, même si celui-ci est assis au premier rang, protégée par la distance. Au contraire, la caméra permet d'accéder à cette magie de l'art de l'acteur en train de créer un geste théâtral. La vidéo met donc en valeur, selon Lainé, ce travail de construction du geste de théâtre. Elle n'est pas là pour se substituer au théâtre, moins encore pour entrer en concurrence avec lui ; elle le complète, l'éclaire sous un nouveau jour et crée sur le plateau des espaces de théâtralité, parfois avec un effet de loupe, qui n'existeraient pas sans elle. L'acteur, lui, doit donc apprendre à gérer cette irruption de l'œil-caméra au plus près de son jeu, dans un espace qui, auparavant, était à peine visible. Ses gestes seront vus sur un plan à la fois macroscopique et microscopique ; le jeu doit s'occuper du grand et du petit, de l'impression globale qui sera rendue sur le plateau, comme de détails infinitésimaux que l'écran permettra d'appréhender. Il faut, dans un même geste, jouer à la fois pour le théâtre et pour le cinéma. Comment le faire sans dénaturer ni l'un ni l'autre, sans tomber dans l'artificialité ? Selon nous, la posture de Pierre-Yves Cardinal, hésitant en répétition et recherchant la note juste parmi une pluralité de possibles, illustre cette difficulté et ce nouveau défi posé aux comédiens, défi né de la nécessité d'articuler la présence vibrante du spectacle vivant à la précision extrême du jeu de cinéma. Les écoles qui forment les acteurs de demain, c'est-à-dire les écoles d'aujourd'hui, doivent nécessairement former leurs jeunes pousses à cette spécificité du travail de plateau en présence de l'écran⁵⁶¹. Dans *Vanishing Point*, le primat reste cependant accordé au théâtre plus qu'au cinéma, et ce malgré l'importance extrême du dispositif technique. Les scènes qui font intervenir les écrans cèdent en effet régulièrement le pas à des actions focalisées sur le travail de plateau, et donc sur les acteurs. C'est le cas notamment dans une scène au cours de laquelle Tom et Suzanne se sont arrêtés pour contempler un lac gelé. Plus exactement, Tom contemple et Suzanne patiente ; soudain, la femme interrompt Tom : « Mais regardez... sur le lac, il y a quelqu'un ! » C'est le début d'une séquence onirique : à l'écran, par-dessus l'image d'un lac recouvert de neige, on découvre peu à peu l'image de Jo vêtue d'un manteau amérindien en fourrure. Jo s'avance ; elle semble faire signe aux personnages. C'est Suzanne qui reprend la parole pour décoder le message devant un Tom abasourdi : « Elle vous fait signe de la rejoindre ! » L'articulation entre le travail des acteurs et le jeu à l'écran va mettre ici en évidence l'importance accordée par Marc Lainé à la performance des acteurs (au demeurant, l'écran lui-même est nourri de ce travail, puisque Marie-Sophie Ferdane anime l'image) : Tom et Suzanne s'avancent vers l'avant du plateau ; ils sont ainsi mis en valeur. Tom, inter-

561. Voir Table ronde « Les enjeux de la formation » dans le présent volume, pp. 387-403.

pellé par Suzanne, a une réaction inédite : lui, qui était jusque-là obsédé par sa quête de Jo, demande à sa conductrice de venir avec lui. Un instant, on croit déchiffrer un attachement de Tom envers Suzanne. Mais celle-ci, un peu moqueuse, lui demande : « Pour quoi faire ? Pour vous tenir la main ? ». Tom est vexé ; il répond par la négative et s'avance. Par un nouveau renversement, Suzanne retient Tom et lui fait observer la finesse de la couche de glace. Il insiste, elle le retient ; c'est un moment de tension, on pense que Tom va y aller et se tuer. C'est ce qui se produira, mais d'une autre manière, et plus tard : finalement cette fois, Suzanne réussit à le retenir et l'apparition de Jo se retourne progressivement avant de s'effacer. Tom s'emporte contre Suzanne ; elle ne se laisse pas faire et insiste sur le danger mortel qu'il encourait. La perspective est renversée : au début de la scène, on pensait lire un léger attachement de l'homme envers la femme ; finalement, c'est le contraire qui semble le plus probable à présent. Marc Lainé, dans cette séquence, montre un usage de l'écran soucieux de ne pas empiéter sur le domaine propre aux acteurs. L'écran est là pour aiguiller l'action ; il motive le dialogue entre Tom et Suzanne. Toutefois, cet échange entre les deux personnages est bien davantage mis en valeur que ce qui se passe à l'écran : d'abord parce que l'apparition de Jo finit par s'effacer, ensuite parce que c'est à l'avant du plateau, dans le présent du jeu théâtral, que se joue l'échange humain dans lequel s'esquissent en quelques instants tous les possibles sentimentaux.

Cette confiance inébranlable du metteur en scène envers ses acteurs, au-delà de l'importance qu'il accorde au dispositif vidéo, est particulièrement lisible à la fin de *Vanishing Point*. Cette fin commence avec un coup de téléphone de Jo à Tom, après que celui-ci a finalement passé sa première – et unique – nuit d'amour avec Suzanne. Jo, femme fatale, frappe juste : en donnant de ses nouvelles après un an d'absence et en invitant Tom à un concert qu'elle donne à Montréal, elle relance la quête effrénée du jeune homme qui quitte la chambre sans bruit, prend la voiture de Suzanne et s'enfuit par les routes. Sur les écrans se superposent des images de route qui défilent et le visage de Tom ; les écrans dessinent ces images jusqu'à l'enchevêtrement, jusqu'à l'accident traduit par un grand blanc et la coupure brutale des trois écrans. La vidéo s'arrête et la vie du personnage avec elle. Ce choix, porté également par toute la vivacité de la musique des Moriarty, est révélateur de la mise en valeur du travail des acteurs, malgré les écrans, dans tout le spectacle. En effet, on a d'abord cru Tom mort sur le coup ; ce n'est finalement pas le cas et Marc Lainé, après l'avoir fait mourir à l'écran, choisit de lui donner une deuxième mort – véritable et définitive celle-là – au théâtre.

Ainsi, Tom est encore dans la voiture. L'accessoiriste surgit et vide sur le pare-brise une bouteille de faux sang. Tom s'extrait alors par la fenêtre, lentement ; il glisse sur le pare-brise et le capot, se macule de faux sang au passage et termine son parcours au sol, devant la voiture, une jambe coincée en l'air. C'est du pur théâtre, on a vu tout l'artifice, et pourtant dans la salle c'est un silence absolu qui résonne. Quel hommage au théâtre de la part d'un metteur en scène fasciné par les écrans ! Les acteurs, dans *Vanishing Point*, restent donc premiers ; c'est particulièrement significatif dans le traitement choisi par Marc Lainé

pour la mort de Tom et c'est en cela que ce spectacle, bien qu'il soit hybride, reste avant tout un spectacle de théâtre.

Les écrans, pivots de l'esthétique de Marc Lainé ?

Nous avons insisté sur la place première accordée aux acteurs, jusqu'à la disparition des écrans à certains moments. Ces écrans, néanmoins, révèlent sans doute dans *Vanishing Point* quelques points clés de l'esthétique de la pièce, voire participent à la définition d'un nouveau genre théâtral.

Les écrans, en effet, sont les pivots de scènes qui reposent sur une synthèse entre théâtre, cinéma et concert. Par moment en effet, ces trois dimensions s'articulent vraiment. C'est le cas après l'apparition de Jo à Tom en train de conduire. À ce moment, Jo a regagné le fond de la scène avec les musiciens. À l'écran, on voit Tom et Suzanne dans la voiture ; Tom s'inquiète d'une tempête de neige imminente. La synthèse entre théâtre, cinéma et musique s'effectue alors : Jo, qui chante, balance sur la voiture de la fausse neige prise dans un seau, aidée par l'accessoiriste. Le dessous des cartes de l'illusion théâtrale est entièrement dévoilé. En même temps, la caméra continue à filmer. Sur le plateau, l'illusion est révélée ; mais à l'écran, elle est maintenue puisqu'on découvre la neige qui tombe sur la voiture. Illusion et non-illusion coexistent strictement par l'association entre acteurs et écrans. La séquence donne à Marc Lainé l'occasion d'un moment burlesque : les essuie-glaces tombent en panne et Suzanne doit s'extraire à demi de la voiture pour balayer la neige avec sa main. L'interaction entre l'espace du chant et du théâtre est assurée par Jo qui, pendant sa chanson, s'interrompt pour interpellé directement Suzanne ; le dialogue s'engage et Jo révèle à Suzanne le nom de Tom (que celui-ci refusait de dévoiler). La séquence, de même qu'elle associait illusion et rupture de l'illusion, assure donc une jonction entre l'univers de l'irréel (Jo est censée être une apparition) et du réel, puisque Suzanne va réemployer le prénom de Tom dans l'ordre normal de la fiction, à la grande surprise du jeune homme. Dans cette séquence, on assiste donc à une sorte de fusion entre le théâtre, le cinéma et la musique, le réel et le surnaturel. Le choix du burlesque est sans doute la conséquence d'une telle fusion, et une manière de ne pas prendre trop au sérieux un dispositif qui ne peut prétendre à créer une illusion théâtrale crédible. Cependant, c'est au cœur de ce moment de synthèse que le metteur en scène choisit de provoquer à nouveau chez le spectateur une alternance d'émotions : Suzanne, peut-être sous le coup de l'apparition de Jo, se laisse aller à demander à Tom de la prendre dans ses bras. Un instant se dessine la possibilité de l'amour entre ces deux personnages ; cette possibilité est rapidement repoussée par la réaction de Tom : « Je vais vous dire ce qu'on va faire. On va faire exactement comme si vous n'aviez rien dit. » Ce moment de synthèse révèle donc ce qui semble se situer au cœur de l'esthétique développée dans *Vanishing Point*, à savoir une alternance systématique, tant dans les dispositifs techniques employés que dans les émotions suscitées chez le spectateur.

Dans ces jeux d'alternance et cet équilibre entre théâtre, cinéma et musique, Marc Lainé nous paraît participer de l'avènement d'un nouveau genre nourri précisément par la vidéo. Ce genre serait foncièrement hybride et reposerait sur un jeu d'acteur capable de relever les doubles enjeux des plateaux de théâtre et de cinéma. Prenons le temps d'une comparaison avec le travail du Français Cyril Teste dans *Nobody* (2015), qui met en scène les dérives du management contemporain à partir d'un dispositif scénique dans lequel le rapport aux écrans est permanent : sur le plateau figure un ensemble vitré de bureaux à l'intérieur desquels évoluent les comédiens. Sur scène, un caméraman est présent et filme durant tout le spectacle. L'ensemble de la représentation repose sur une juxtaposition entre le jeu au plateau et les images filmées en direct, projetées à l'écran. Le détour par le spectacle de Cyril Teste, outre qu'il constitue un autre exemple de représentation dans laquelle le rapport à l'écran est prépondérant, a ceci d'intéressant que le metteur en scène y fait le choix de commencer la représentation par la projection d'un texte qui définit la notion de « performance filmique ». Avant même d'appréhender le jeu, le spectateur est donc amené à une opération de conceptualisation : il y apprend notamment que la performance filmique est « une forme théâtrale, performative et cinématographique » ; elle « doit être tournée, montée et réalisée en temps réel, sous les yeux du public », tandis que « la musique et le son doivent être mixés en temps réel ». Si le spectacle de Marc Lainé ne correspond pas totalement au canon que tente de définir Cyril Teste⁵⁶², il n'en explore pas moins une voie très voisine, celle d'un nouveau type de spectacle vivant fondé sur un jeu qui prend en compte l'écran. Il y a là, peut-être, un genre en train d'advenir. Cependant, sur le plan conceptuel, Marc Lainé énonce son souhait de conserver avant tout la dimension théâtrale du spectacle. En répétition, il insiste sur ce primat théâtral et laisse vraiment ses acteurs proposer, chercher en direct des solutions de jeu dans le dialogue avec les images. La présence des écrans y offre un espace de jeu supplémentaire mais ne doit pas modifier la nature fondamentale du spectacle. La dimension de performance est bien là, couplée à une façon extrêmement précise de se caler dans les pas d'images déjà enregistrées. Avec *Vanishing Point*, Marc Lainé va donc moins loin que Cyril Teste dans sa conceptualisation d'un nouveau genre ; mais dans la pratique, il propose bien un spectacle génériquement hybride, à la recherche d'un équilibre parfait entre une préparation millimétrée pour intégrer la vidéo et l'intensité effective d'une performance.

Du dialogue entre *Vanishing Point* de Marc Lainé et *Nobody* de Cyril Teste, nous retenons donc deux aspects : d'une part, la pièce de Lainé participe d'un mouvement de recherche d'un théâtre en dialogue avec les écrans, et c'est sans doute là un genre théâtral

562. Les autres critères de définition de la performance filmique sont les suivants : elle peut se tourner en décors naturels ou sur un plateau de théâtre, de tournage. Elle doit être issue d'un texte théâtral ou d'une adaptation libre d'un texte théâtral. Uniquement utilisées pour des raisons pratiques à la performance filmique, les images préenregistrées ne doivent pas dépasser cinq minutes. Le temps du film correspond au temps du tournage. *Vanishing Point* n'entre pas totalement dans cet essai de conceptualisation ; les images préenregistrées, superposées à celles qui sont tournées en direct, y occupent une place beaucoup plus importante que celle envisagée par Cyril Teste.

à part entière qui est en train de s'affirmer ; d'autre part, c'est précisément parce qu'il y a une mutation profonde du panorama théâtral contemporain dans cet avènement d'un nouveau genre que la nature même du jeu de l'acteur se retrouve aux prises avec le défi de relever, dans le présent de la performance, les spécificités du jeu de théâtre et celles de cinéma. Lainé propose à ses acteurs une articulation entre une performance au sens plein du terme et une hyper-préparation pour répondre sur le plateau aux exigences d'images déjà montées et calées. Le travail de l'acteur, chez Marc Lainé, oscille entre une capacité superlative à habiter pleinement son personnage, à entrer dans une dimension de *performeur* liée à la présence d'une caméra qui filme en direct, et à faire preuve de la précision la plus absolue pour se placer dans les figures imposées par la présence d'images déjà montées. La coexistence d'images montées et d'autres images filmées en direct empêche de considérer *Vanishing Point* comme performance filmique au sens où l'entend Cyril Teste, mais elle propose un défi superlatif au travail de l'acteur et en fait, à ce titre, une pièce clé dans l'avènement en cours d'un genre théâtral nourri par le dialogue entre les écrans et le travail du plateau.

Il y a, sans doute, un risque à une telle entreprise artistique : celle de perdre le spectateur, qui ne saurait plus de quel côté regarder. À force d'alternance, à force de volonté synthétique entre théâtre, cinéma et musique, on court en effet peut-être le risque de l'incohérence. Faut-il se concentrer sur les acteurs ? Se laisser happer par les écrans ? Englober dans un seul regard les acteurs et les écrans ? Marc Lainé amène chaque spectateur à se confronter, consciemment ou non, à cette question. Lors du bord de plateau réalisé à Chaillot à l'issue de la représentation du 31 mars 2015, une spectatrice a jugé « sensationnel » le travail proposé : elle a souligné la multiplication des dispositifs vidéo ces dernières années sur les scènes du monde entier et son plaisir d'avoir assisté avec *Vanishing Point* à une représentation où la vidéo était essentielle au thème de la pièce et contribuait à construire son univers. Elle dit encore : « On ne sait plus où on est, si on est au théâtre ou au cinéma, mais tout cela est lié, et cela ne gêne pas. » L'intervention de cette spectatrice a été relayée par Pierre-Yves Cardinal qui a souligné combien, en tant qu'acteur, il avait été satisfait de faire partie de cette aventure artistique, précisément parce que les projections étaient justifiées et qu'elles ne constituaient pas un artifice dénué de sens placé à l'arrière-scène pour sacrifier à une certaine mode. Certes, il s'agit là d'un témoignage, et tous les spectateurs n'auront pas nécessairement apprécié la proposition de Marc Lainé avec le même enthousiasme. Mais on soulignera que, dans son travail sur les écrans et la musique, Marc Lainé conserve en tout cas la volonté que son spectacle relève du genre théâtral. Théâtre d'un nouveau genre, dans lequel nous sommes invités à faire l'expérience de Jo écoutant Willy : en acceptant de regarder à travers le trou fait par la cigarette du vieil Amérindien dans une carte de la région, Jo a suivi les traces d'un lapin qui l'a menée jusqu'à un terrier. C'est là, à l'entrée de ce terrier, qu'elle a vraiment commencé son voyage nordique, qu'elle a appris à appréhender différemment le monde du réel et celui des morts, qu'elle a redécouvert sa propre vie sous un angle nouveau. C'est manifestement

à cette capacité du théâtre à nous découvrir nous-mêmes autrement que Marc Lainé fait appel en nous invitant, dans *Vanishing Point*, à nous faire à notre tour ces Alice des temps modernes : retrouverons-nous les potentialités de l'imaginaire si nous faisons confiance aux charmes du plateau et acceptons de laisser de côté les contradictions vers lesquelles nous entraîne son alliance avec les écrans ?

Ainsi *Vanishing Point*, par son usage des écrans, nous offre un théâtre résolument contemporain, attaché à ouvrir les possibilités du plateau dans un dialogue avec le cinéma et la musique qui demeure tout à l'honneur du travail des acteurs. Les acteurs et les écrans, dans cette pièce, décalent sans cesse le point de vue du spectateur et c'est dans ce décalage permanent que naît sans doute pour Marc Lainé l'authenticité d'un geste artistique théâtral d'aujourd'hui. Ce décalage se joue à plusieurs niveaux : dans l'alternance et les circonvolutions du dialogue entre théâtre, cinéma et musique ; mais aussi dans les émotions, jamais stabilisées ; dans la narration, jamais développée de manière linéaire ; dans le choix de placer un néon « *Vanishing Point* » au-dessus de l'unique porte par laquelle entrent et sortent les artistes, en fond de scène à jardin. *Vanishing Point*, c'était le titre d'un *road-movie* de Richard Sarafian ; c'est aussi, en français, le point de fuite, indispensable pour structurer une perspective. Celui que dessine la pièce de Marc Lainé est particulièrement insaisissable. Le point de fuite, c'est bien cependant la porte par laquelle entrent et sortent les artistes. Ce sont eux qui font le théâtre, au-delà de tout dispositif technique. Au-delà de toute complexité, le spectacle de Marc Lainé sait ainsi retrouver cette simplicité au moment de rendre hommage à ces hommes et femmes, d'Atlantique et d'Outre-Atlantique⁵⁶³, qui font vivre un théâtre renouvelé par le jeu des écrans.

Bibliographie

Albums musicaux

Moriarty, *Gee Whiz but This Is a Lonesome Town*, Naïve Records, 2007.

Moriarty, *The Missing Room*, Air Rytmo, 2011.

Films

Coen, Ethan et Joel. *Inside Llewyn Davis*, 2013.

Lynch, David. *Mulholland Drive*, 2001.

Lynch, David. *Une Histoire vraie*, 1999.

Sarafian, Richard C. *Point limite zéro (Vanishing Point)*, 1971.

563. Sylvie Léonard et Pierre-Yves Cardinal sont canadiens ; Marie-Sophie Ferdane est française.

Ouvrages critiques

- Baugh, Christopher. *Theatre, Performance and Technology: The Development of Scenography in the Twentieth Century*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2005.
- Corps numériques en scène*, Enghien-les-Bains, Centre des arts – Bruxelles, La Lettre volée, 2008 [publication hybride, un vol. et un DVD, réalisée à partir de la manifestation *Bains numériques 2*, rencontres internationales de la scène numérique d'Enghien-les-Bains, 24-26 octobre 2007 ; dir. Dominique Roland].
- Féral, Josette et Edwige Perrot (dir.). *Le Réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2013.
- Féral, Josette (dir.). *Pratiques performatives : « Body remix »*, Presses de l'Université du Québec, 2012.
- Garbagnati, Lucile et Pierre Morelli (dir.). *Théâtre et nouvelles technologies*, Actes du 4^e colloque transdisciplinaire international de Besançon, 15-17 novembre 2001, Éditions Universitaires de Dijon, Dijon, 2006.
- Jacobsohn, Ricardo Eduardo. *Spectacle vivant, spectacle sur support : esthétique comparée des arts du spectacles*, L'Harmattan, Paris, 2006.

Romans

- Kerouac, Jack. *Sur la route*, trad. de l'anglais américain par Jacques Houbard, préface de Michel Mohrt, Gallimard, Paris, 1960.
- Mac Carthy, Kornac. *La Route*, trad. de l'anglais américain par François Hirsch, Éditions de l'Olivier, Paris, 2008.
- Pynchon, Thomas. *Contre-jour*, trad. de l'anglais américain par Claro, Seuil, Paris, 2008.

Théâtre

- Teste, Cyril et le collectif MxM. *Nobody*, d'après des textes de Falk Richter, création Printemps des Comédiens, juin 2015.

LA THÉÂTRALITÉ DE « L'ACTEUR AUGMENTÉ » : UN OXYMORE ?

Julia Gros de Gasquet, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3

En juin 2014, lors de la première prise du colloque *L'acteur face aux écrans*, j'avais avancé l'hypothèse d'« une poétique de l'acteur augmenté ». Je souhaitais alors qu'elle ne soit pas fondée sur des concepts abstraits, faisant écran à une pensée de l'acteur, mais liée à une compréhension pratique, transhistorique et sensible des effets de la fabrication des images contemporaines sur l'art de l'acteur. L'« acteur augmenté » est celui qui habite la scène « augmentée », cette scène que Clarisse Bardirot a définie comme scène hybride qui mêle espace numérique et espace réel. Cette scène augmentée avère depuis les années 1980 la présence de l'ordinateur en régie et, surtout, comme actant essentiel du spectacle. Mais en tant qu'elle convoque des images sur scènes via la présence des écrans, elle ne peut se comprendre d'après moi que comme appartenant à un mouvement historique profond : depuis la toile peinte d'un palais à volonté du XVII^{ème} siècle, en passant par la lanterne magique, les expérimentations de Svoboda ou Piscator, et plus proches de nous, les spectacles de Lepage, Sellars, Wilson, Cassiers, Peyret, Teste, Mathieu... Tous ces « dispositifs » ont fait entrer l'acteur dans l'image scénique. Je dirais même qu'il ne peut y avoir de compréhension de ce que fait un acteur sur un plateau qu'en comprenant ce qu'il fabrique avec l'image scénique et réciproquement en comprenant ce que l'image scénique fait de lui, fait avec lui, pour lui ou contre lui.

L'acteur de l'ère digitale peut être soit un acteur absolument illusionniste, un professionnel dans l'art de la magie nouvelle, comme chez Joris Mathieu ou chez Kris Verdonck, soit au contraire un acteur qui ne cesse de trouer le quatrième mur et d'élargir la brèche de l'illusion, en la dénonçant, comme c'est souvent le cas chez Guy Cassiers. Mais l'acteur est souvent pris au cours d'un même spectacle dans un mouvement d'adhésion illusionniste ou de distanciation, suivant l'usage qu'il fait des dispositifs ou suivant la manière dont ces dispositifs jouent avec lui. À partir d'une mise au point sur la notion de théâtralité, j'aimerais

montrer en quoi cette notion bien connue permet de penser le jeu de l'acteur contemporain des scènes numériques via la notion essentielle d'*artifice*. Je concentrerai ici mon travail sur les dispositifs de deux spectacles : *Projection privée / Théâtre public* de Jean-François Peyret (2000) et *Orlando* de Guy Cassiers (2013). Le choix de ces deux spectacles se justifie par leurs nombreux points communs : ils mettent en scène une seule comédienne, Nathalie Richard chez Peyret et Katelijne Damen chez Cassiers ; ce sont deux spectacles fabriqués à partir de matériaux textuels non théâtraux, des poèmes de l'Anglo-américain Auden (1907-1973) chez Peyret et le roman de Virginia Woolf chez Cassiers ; enfin ce sont deux spectacles qui ont été tous les deux montrés à Paris dans la même salle, la grande salle du théâtre de la Bastille, en 2000 pour *Projection privée / Théâtre public* et en 2013 pour *Orlando*.

L'acteur augmenté est donc celui qui est plongé dans le bain numérique, environné de technologies contemporaines de l'information et de la communication, mais il participe, au même titre que la scène qu'il habite, d'une lame de fond historique puissante. Le point de vue dans la réflexion commune est ici celui du face-à-face : « l'acteur face aux écrans ». Or ce face-à-face de l'acteur et des écrans se caractérise par le fait que cette confrontation est en réalité un *modus vivendi*. L'acteur est, sur ces plateaux technologiques, comme plongé dans un bain numérique fait de flux et d'influx. Penser cet acteur des plateaux numériques réclame de ne l'approcher esthétiquement et techniquement ni comme un acteur « nouveau », ni comme un acteur « ancien » réactualisé, mais de le penser dans ce qui signe sa singularité : sa relation à l'artifice. Or l'artifice m'amène précisément à la théâtralité, si l'on veut bien se souvenir de la célèbre définition que Barthes donne de la théâtralité :

Qu'est-ce que la théâtralité ? c'est le théâtre moins le texte, c'est une épaisseur de signes et de sensations qui s'édifie sur la scène à partir de l'argument écrit, c'est cette sorte de perception œcuménique des artifices sensuels, gestes, sons, tons, distances, substances, lumières, qui submerge le texte sous la plénitude de son langage extérieur⁵⁶⁴.

La théâtralité comme « épaisseur de signe », élaborée dans un décentrement vis-à-vis du texte, sert aussi à dire cette essentielle dualité du théâtre, à la fois dramatique et anti-dramatique. C'est dans ce sens que Christian Biet emploie cette notion lorsqu'il formule la présence de l'épique au cœur même des esthétiques qui cherchent à la dissimuler : l'abbé d'Aubignac et *La Pratique du théâtre* (1657) par exemple. Josette Féral a synthétisé en quatre points essentiels une définition de la théâtralité :

La théâtralité est :

- 1) un acte de transformation du réel, du sujet, du corps, de l'espace, du temps, donc un travail au niveau de la représentation ;
- 2) un acte de transgression du quotidien par l'acte même de la création ;
- 3) un acte qui implique l'ostension du corps, une sémiotisation des signes ;
- 4) la présence d'un sujet qui met en place les structures de l'imaginaire à travers le corps⁵⁶⁵.

564. Roland Barthes, « Le théâtre de Baudelaire » in *Écrits sur le théâtre*, Seuil, Paris, 2002, pp. 122-125.

565. Josette Féral, « La théâtralité : la spécificité du langage théâtral », *Poétique*, Paris, vol. 3, n° 120, septembre 1988, pp. 347-361.

Avant d'aller plus avant dans cette association entre la théâtralité et l'acteur augmenté, je voudrais souligner le paradoxe qui consiste à associer la théâtralité et la présence de l'acteur augmenté : la théâtralité est une notion que l'on pourrait facilement qualifier de fourre-tout esthétique tant elle sert à dire des réalités théâtrales différentes aussi bien anciennes que contemporaines ; alors que l'acteur de l'ère digitale, « l'acteur augmenté », est à la pointe de la modernité, censé porter tous les signes de l'inouï, pour lequel il conviendrait de tailler des outils et concepts neufs. Je fais précisément et volontairement ici le choix inverse, penser le contemporain avec des outils qui ne sont pas des concepts neufs. Il s'agit, somme toute, d'un travail d'historienne de l'art de l'acteur.

En nouant les fils de ces différentes définitions de la théâtralité, ce qui apparaît en chacune et chez toutes, c'est la présence de l'ostension, de la sémiotisation du corps de l'acteur comme lieu de fabrique de l'artifice, du spectaculaire. C'est sur ce point précis que la notion de théâtralité permet, dans la perspective de la tradition, de penser l'acteur des plateaux numériques. C'est du moins ce que je voudrais montrer ici à partir des deux exemples que j'ai annoncés en introduction.

Dans *Projection privée / Théâtre*, Nathalie Richard est seule en scène. À neuf minutes quarante-sept secondes du début du spectacle, la captation saisit l'entrée en scène de l'actrice : elle entre devant l'écran sur lequel est projetée en gros plan sa bouche dont les couleurs sont saturées. Les dimensions de cet écran sont environ de quatorze par six mètres. La particularité de ce dispositif tient au fait qu'il est accroché de biais, faisant le lien entre la scène et la salle : quand les spectateurs lèvent le visage, ils voient encore l'écran au-dessus d'eux. J'insisterai sur la projection du visage de l'actrice en gros plan et en noir et blanc, qui passe à la couleur, une couleur qui vire à une hyperpigmentation avec un effet de zoom sur la bouche de l'actrice qui sert de toile de fond à son entrée en scène. Ce détail de son visage prend alors des proportions démesurées qui la dépassent largement :



Nathalie Richard, *Projection privée / Théâtre public* de Jean-François Peyret (2000), Théâtre de la Bastille, Paris. Photogramme du film de Jacquie Bablet et Roger Pic, 2000. (Avec l'aimable autorisation des auteurs)

À trente-sept minutes du début du spectacle, le film fait entendre le poème *If I Could Tell You* de W. H. Auden. L'écran devient alors une surface de projection du texte et la comédienne joue avec lui, jusqu'à le faire disparaître.



Nathalie Richard, *Projection privée / Théâtre public* de Jean-François Peyret (2000), Théâtre de la Bastille, Paris. Photogramme du film de Jacquie Bablet et Roger Pic, 2000. (Avec l'aimable autorisation des auteurs)

Le film du spectacle à une heure treize minutes (c'est alors pratiquement la fin du spectacle) met en œuvre le dispositif de miroirs installés au lointain : la comédienne couchée au sol sur le plateau semble voler dans le ciel de New York, entre les Twin Towers.



Nathalie Richard, *Projection privée / Théâtre public* de Jean-François Peyret (2000), Théâtre de la Bastille, Paris. Photogramme du film de Jacquie Bablet et Roger Pic, 2000. (Avec l'aimable autorisation des auteurs)

Beaucoup d'éléments signent la théâtralité de ces extraits. L'ostension du corps est manifeste dans le jeu du travail d'échelle, la présence charnelle de la comédienne est emphatisée, agrandie par sa présence sur l'écran. Cette ostension est soulignée par la possibilité que donne l'écran d'isoler une partie du corps (les yeux, la bouche), de les zoomer, de leur donner par là une réalité augmentée, supranaturelle. Comme si la technologie et ses possibilités offraient un nouvel art du blason, cet art poétique du XVI^{ème} siècle consistant à décrire en un poème des détails du visage ou du corps de l'être aimé (sa bouche, ses yeux, son nez, ses dents, etc.).

La théâtralité est manifeste aussi dans la mise en place des structures de l'imaginaire, au moment par exemple où le corps de la comédienne apparaît comme flottant dans le ciel de New York. Un corps rouge et palpitant comme un cœur. Une image d'autant plus

troublante que le spectacle a été créé quelques mois seulement avant les attentats du 11 septembre 2001, quand les Twin Towers étaient encore debout, emblématiques de New York. La théâtralité est manifeste enfin à travers le goût affirmé pour le spectaculaire et la fabrique de l'artifice, notamment dans la projection du poème sur l'écran qui invite la comédienne à agir sur ce texte, à jouer concrètement avec lui en le faisant disparaître dans le noir à jardin.

Que produit cette théâtralité dans le jeu de la comédienne ? Une présence intensément poétique jouant de sa présence charnelle, sa présence virtuelle étant augmentée par l'écran. Un jeu qui repose entièrement sur la confrontation de Nathalie Richard avec la technologie. Pour elle, l'écran est une sorte d'ennemi, où les voix sont amplifiées, alors qu'elle joue sans micro, sans aucune augmentation de la voix. Cette différence et l'adresse permanente à cet autre que désignent les poèmes de W. H. Auden, nourrissent un jeu de confrontation avec cet autre soi-même, cette présence sur l'écran, qu'elle affronte en permanence en étant très souvent placée derrière lui et non devant. L'écran devient ici son partenaire. L'adresse de la comédienne perce en permanence ce faux quatrième mur, si transparent, et empêche toute possibilité de jeu illusionniste.

Qu'en est-il pour Katelijne Damen dans *Orlando* ? Le dispositif fonctionne ici sur le principe d'un mur écran en fond de scène qui projette les images captées par les quatre caméras zénithales qui surplombent l'aire de jeu.



Kateljne Damen dans *Orlando* d'après Virginia Woolf, mise en scène de Guy Cassiers (2013) Tonneelhuis d'Anvers, Théâtre de la Bastille, Paris. Orlando ©Fricke Janssens.



Kateljne Damen dans *Orlando* d'après Virginia Woolf, mise en scène de Guy Cassiers (2013) Tonneelhuis d'Anvers, Théâtre de la Bastille, Paris. Orlando ©Fricke Janssens.

Les éléments qui signent la théâtralité sont présents dans ces extraits et je peux reprendre mot pour mot ce que je disais plus haut du spectacle *Projection privée / Théâtre public* :

- L'ostension du corps grâce au jeu d'échelle : la présence charnelle de la comédienne qui est emphatisée, agrandie par sa présence sur l'écran de quatorze par six mètres.

- La possibilité que donne l'écran d'isoler une partie du corps : la question de la direction du regard est intéressante à observer ici. En regardant vers le haut, la caméra renvoie sur le mur-écran du fond un regard vers le public. L'adresse de la comédienne fait un ricochet, elle n'est jamais directe.

- La mise en place des structures de l'imaginaire par la présence du corps dans une sorte d'impossibilité physique qui corrobore une figure de style en rhétorique, l'*adynaton*, qui fonctionne sur des répétitions d'hyperboles exagérées et impossibles. Cette figure ici est mise en œuvre à travers ce corps qui se trouve en même temps à deux endroits différents et en lévitation, le visage de la comédienne servant de toile de fond à cette lévitation.

- Enfin, le goût pour le spectaculaire et la fabrique de l'artifice : le défilement des images qui rythme la succession des lieux et des temps vécus par Orlando, une fabrique d'images qui se fait à vif devant nous.

On le voit, le travail de la comédienne dans *Orlando* est aussi porté par une forme de théâtralité. Mais ce qui fait la différence avec le jeu de Nathalie Richard, c'est que Katelijne Damen est environnée, enveloppée tout entière par la technologie. Il s'agit moins d'un jeu qui se confronte à la technologie, comme l'est celui de Nathalie Richard, que d'un jeu qui s'expose à la technologie, comme on s'exposerait au soleil. Katelijne Damen est plongée dans le bain numérique comme dans cette sorte d'aquarium imaginaire dans lequel elle aurait la possibilité de se mouvoir. Ce que produit cette théâtralité, c'est un jeu qui rejoint ce que Jacques Polieri nommait « l'interprétation centripète » dans les dispositifs numériques, où l'acteur est amené à privilégier « une conduite centripète de l'interprétation, non plus la projection au dehors, la prolifération du texte, la distribution à autrui, mais l'assurance à soi-même, la révélation, la prise de conscience⁵⁶⁶ ». Porter la voix, adresser le texte, sortir de soi, effectuer ce mouvement d'une intériorité vers le dehors, extérioriser, ce sont bien les signes du travail de l'acteur qui ne joue pas dans un dispositif numérique. Le jeu de Katelijne Damen, au contraire, est tout entier dans l'adresse à soi-même par l'usage du micro HF. C'est ce qui lui permet de murmurer, de faire entendre les gorgées d'eau qu'elle boit à certains moments du spectacle. Une intimité, une révélation dans l'intériorisation, un jeu dans la retenue.

Pour conclure, je voudrais insister sur l'usage que j'ai fait ici de la notion de théâtralité. Elle m'a permis d'analyser la qualité du spectaculaire de certaines scènes digitales. Bien que n'étant pas un outil conceptuel neuf, elle permet d'élucider ce qui fait la singularité du jeu de l'acteur dans un dispositif d'images numériques donné. Par son lien avec le concept d'artifice, elle me permet surtout d'affirmer que l'acteur de l'ère digitale n'est pas un acteur

566. Michel Corvin, Jacques Polieri, *Une passion visionnaire*, Adam Biro, Paris, 1998, p. 285.

« nouveau », comme on veut trop souvent le croire. L'acteur de l'ère digitale, qui se définit tout autant par sa qualité de présence performante que par sa capacité de *mimésis*, est porté par la puissance de l'artifice comme l'ont été les acteurs d'Athènes au V^{ème} siècle avant J.-C., comme l'ont été les acteurs de Paris ou de Londres à la fin du XVI^{ème} siècle, et c'est cet archaïsme de l'artifice qui fait de lui un acteur « contemporain », car « seul celui qui perçoit dans les choses les plus modernes et les plus récentes les indices ou la signature de l'archaïsme peut être un contemporain⁵⁶⁷ ».

Bibliographie

- Agamben, Giorgio. *Qu'est-ce que le contemporain ?*, Payot et Rivages, Paris, 2008.
- Barthes, Roland. « Le théâtre de Baudelaire » in *Écrits sur le théâtre*, Seuil, Paris, 2002.
- Corvin, Michel. *Jacques Polieri, Une passion visionnaire*, Adam Biro, Paris, 1998.
- Féral, Josette. « La théâtralité : la spécificité du langage théâtral », *Poétique*, Paris, vol. 3, n°120, septembre 1988, pp. 347-361.

567. Giorgio Agamben, *Qu'est-ce que le contemporain ?*, Payot et Rivages, Paris, 2008, p. 33.

PAROLES D'ARTISTES

LE HIÉROGLYPHE HUMAIN TEND À S'EFFACER

*Jacques Delcuvellerie,
metteur en scène*

La proposition thématique de ce colloque « L'acteur face aux écrans » renvoie nécessairement à la question de *la présence humaine vivante et expressive, sur scène, ici / maintenant*.

Dans le phénomène complexe de la représentation, cette présence réelle et sa relation au spectateur dans un même espace-temps partagé semblaient jusqu'ici la spécificité même du théâtre.

Ce que « les écrans » (et les nouvelles technologies en général) modifient dans les pouvoirs et les caractéristiques de cette présence toucherait donc à l'essence même de la théâtralité en tant qu'expression artistique.

C'est bien sur ce terrain, nous semble-t-il, que nombre d'interventions ont porté jusqu'ici. Les « écrans » ouvrent-ils de nouvelles potentialités à la présence actantielle ? Ou, au contraire, tendent-ils à amenuiser son rôle ? À l'altérer ? À en changer la fonction ? À l'instrumentaliser ? Voire à rendre superflue cette présence... ?

Nous avons entendu défendre ces différentes positions, jusqu'à la plus radicale : que l'acteur (cet archaïsme) disparaisse, bon débarras !

Ce texte voudrait partir d'un autre point de vue : quelles que soient les options citées ci-dessus, – et leurs variantes –, elles admettent toutes implicitement qu'il y a bien, de nos jours, une réelle présence actantielle dans les représentations théâtrales. On examine, sur cette base donnée comme allant de soi, dans quelle mesure et avec quels effets les « écrans » en changent la nature ou les manifestations.

Or, du point de vue du Groupov, ce préalable admis comme d'évidence : *la réalité de la présence actantielle*, pose question.

Certes, sur les scènes d'aujourd'hui, quels que soient le genre et la qualité, du spectacle le plus éblouissant au plus médiocre, on voit bien en activité des êtres humains dans la fonction d'acteur. Le spectateur y jouit donc du plaisir de cette relation singulière qu'offre l'expression théâtrale. Il en jouit... jusqu'à quel point ? *Quels sont le degré d'intensité et la profondeur de ce qui s'échange effectivement là*, chez l'acteur, comme chez le spectateur ?

Dans une très grande majorité de cas, cette intensité est si faible, la nature de la relation si anecdotique et superficielle, qu'on est en droit de s'interroger sur le fait de savoir s'il s'agit bien de la même forme artistique de relation qui a généré la tragédie grecque, le théâtre élisabéthain, le *nô*, la *commedia dell'arte* ou, plus près de nous, le Berliner Ensemble de Brecht ou le Théâtre Laboratoire de Grotowski.

Ne nous méprenons pas. Il ne s'agit pas du tout, ici, de la différence qualitative entre « bon » et « mauvais » théâtre. Celle-ci semble bien avoir existé dès les origines et à chaque époque. Non, ce que nous croyons percevoir, et tentons d'exprimer ici, c'est le fait d'assister depuis quelques décennies à une modification radicale de la présence actantielle dans sa nature même. Nous la percevons comme un fait, et nous pouvons l'analyser en tant que projet car, en réalité, c'est le projet même de l'acteur en tant qu'artiste qui a changé.

En matière artistique, c'est toujours le projet qui définit le mieux la qualité de ce qu'on entreprend. La réalisation elle-même peut laisser beaucoup à désirer, mais la formulation de ce que l'on veut atteindre indique clairement le niveau d'exigence, la profondeur ou non des intentions, les valeurs qui en découlent, et par voie de conséquence : la force d'engagement requise, l'originalité et la discipline des méthodes et des formations qui en permettraient la manifestation.

Partout où est né le théâtre (et ce n'est que dans quelques civilisations), se distinguant aussi bien des aèdes et des conteurs que des rituels sacrés, il semblerait « normal » qu'il ait produit d'abord des représentations assez frustrées, encore proches des formes expressives de l'homme quotidien, et qu'il n'ait accouché que progressivement d'un langage scénique plus élaboré. Or, tout au contraire, il s'affirme d'emblée comme une réalité d'artifice hautement sophistiquée, y compris dans les formes embryonnaires puis accomplies de la comédie. D'Athènes à Pékin, le théâtre requiert de l'acteur la manifestation d'un être humain extraordinairement « dilaté » (pour reprendre la formulation d'Eugenio Barba), et dans des dramaturgies d'une étrangeté surprenante. La représentation est très souvent en masques ou dans des maquillages à caractère de masque, elle est musicale, chantée, chorale, avec des exigences physiques et vocales hors du commun. Les costumes, les souliers, les postiches, tout oblige le corps à une tenue stylisée et difficile, la voix travaille dans des registres et des rythmes inhabituels, etc. Tout cela exige une formation spécifique et un entraînement régulier – comme encore de nos jours pour l'opéra.

Qu'il faille jusqu'à un certain point *défaire* l'être humain ordinaire et le *refaire* comme vecteur d'une présence actantielle d'exception, ce désir a traversé les siècles sous de multiples formes. Par le titre de cet exposé nous avons évoqué Artaud, on pourrait citer Kleist, Meyerhold et tant d'autres.

Aussi différents, voire opposés qu'ils soient, le projet de Zéami sur la présence actantielle dans le *nô* (la « fleur »), le projet de Brecht sur l'acteur dit « épique », ou celui de Grotowski sur « l'acteur saint » sont trois projets qui partagent certaines convictions, par exemple :

- Que l'acteur en scène doit devenir un *signe-vivant*
- Que le signe-vivant est une *réalité d'exception*. Elle est extra-quotidienne, au sens littéral elle est : extraordinaire.
- Que l'acteur n'atteint donc pas spontanément à cette présence d'exception. Le « don » n'y suffit pas. L'acteur doit rendre son corps et son esprit aptes à la manifester. Ce qui implique aussi bien d'abandonner que d'acquérir, entraîner, épanouir, des éléments structurels de lui-même.

Et ces exigences se retrouvent tout autant dans des dramaturgies participant d'une forme de « réalisme » (Stanislawski et ses vrais héritiers⁵⁶⁸) que d'autres où elles semblent d'emblée nécessaires (opéra de Pékin, *butô*, ou Pina Bausch, par exemple⁵⁶⁹). Avec la tragédie grecque (costumes, masques, voix musicalisées, mouvements d'ensemble, etc.), aussi bien qu'avec la *commedia dell'arte*, ces exigences allaient de soi. Mais elles étaient encore requises jusqu'à un certain point dans le jeu de Sarah Bernhardt, ou de La Duse. Tous ces vastes publics, bouleversés par elles, ne les auraient même pas écoutées si elles avaient parlé et bougé dans le registre « naturel » du quotidien. Ces exigences étaient sensibles, encore dans les années 1960, dans *Mistero Buffo* de Dario Fo ou dans ses prestations en solo. Elles participent entièrement du rêve de théâtre d'Artaud, et elles étaient visibles dans certaines créations du Living Theatre (*Frankenstein, Paradise Now*), dans *1789* et *Les Clowns* d'Ariane Mnouchkine, dans le *Marat-Sade* de Brook, etc., etc.

Ce qui a changé, c'est que le projet même d'une présence actantielle extraordinaire, non-naturelle (non-quotidienne), le rêve d'un signe-vivant, donc d'une élaboration où le contact avec le plus grand nombre (« l'universalité » si l'on veut, terme ambigu et redoutable), ne s'atteignent pas par l'exhibition du plus petit dénominateur commun aux humains, mais par une manifestation d'exceptionnalité. Ce rêve et ce projet ont été non seulement largement abandonnés mais explicitement rejetés. Sont abandonnés et rejetés, du même coup, les efforts et les travaux de formation nécessaires à un tel accomplissement.

Pour ceux parmi vous, Mesdames et Messieurs, qui penseraient « oui, bon, le *nô*, le *butô*, Grotowski, Helen Weigel, Arlequin, oui, bon, et alors ? Nos acteurs aussi rayonnent de présence, non ? », je voudrais préciser deux choses :

D'abord que je ne nie pas que de grands acteurs actuels aient pu manifester à certains moments, dans certains rôles, une telle présence. Moments magiques et inoubliables, sauf pour ceux, irréductibles, qui trouvent toujours que « là il en fait trop », et plus le moment

568. Le « naturel » chez Stanislawski doit *toujours* être « artistique ». Il serait trop long de détailler ici en quoi ce qualificatif équivalait chez lui à la manifestation du signe-vivant. Mais s'il est bien une évidence du Système-Stanislawski, c'est que ce « naturel » n'advient en aucune manière naturellement.

569. Petit rappel : nous parlons bien de la présence actantielle vivante, ici / maintenant en représentation. Pas du cinéma, ni de la « performance ».

est fort, plus on les voit se recroqueviller. Oui, il se produit de tels moments où l'acteur nous arrache au quotidien précisément parce qu'il atteint à un état singulier, non pas de perte de contrôle (au contraire, il dit exactement le texte et accomplit parfaitement sa partition gestuelle), mais, *en même temps*, il se trouve jusqu'à un certain point *hors-de-lui-même*. Comme si, *comme si* c'était quelqu'un ou quelque chose d'autre que lui-même qui se manifestait par sa voix et son corps. Cela arrive. Cependant, ces moments fugaces ne constituent pas en eux-mêmes une dramaturgie.

C'est notre deuxième précision. Évoquant la présence actantielle comme celle d'un signe-vivant, un hiéroglyphe humain, tel – pour rester au XX^{ème} siècle – que Ryszard Cieslak dans *Le Prince Constant* ou Helen Weigel dans *Mère Courage* en ont manifesté l'évidence, il ne suffit pas d'une performance d'acteur. Il faut que celle-ci participe d'une dramaturgie collective, un langage commun, une sorte de monde, de microcosme artistique tendant à certains *idéaux* et régi par certaines *conventions*. L'une d'entre elles consiste à produire de la théâtralité (donc de la représentation), de telle sorte que la présence actantielle puisse *atteindre au signe-vivant*. Cela est évident dans les expressions orientales mais également en Occident, bien que de plus en plus rarement. Et cela résulte toujours d'un grand travail approfondi de l'acteur sur lui-même inscrit *dans une démarche collective de longue durée*. Ce qui fait qu'en évoquant R. Cieslak ou H. Weigel, on devrait aussitôt en citer d'autres. Au Berliner Ensemble, par exemple, la présence actantielle énorme d'Ernst Busch ou d'Ekkehard Schall a atteint au pouvoir du signe-vivant dans plusieurs rôles⁵⁷⁰. Que des moments de grâce actantielle puissent advenir sur nos scènes ne contredit pas notre sentiment de perte généralisée de projets-monde de théâtre se réalisant avant tout par le corps et la voix de signes-vivants.

Il est certes des exceptions. Mais globalement, de manière hégémonique, se pratique aujourd'hui sur scène un seul type de jeu – on pourrait même dire : de registre. Celui du « naturel » (entendu comme expression quasi-spontanée) et au plus près possible de « la vie réelle ». Ce qui entraîne, pour ne s'en tenir qu'à la voix et au geste, une effrayante banalité expressive. Il aura fallu plus de deux mille ans pour considérer aujourd'hui comme le *nec plus ultra* du phrasé sur scène de parler comme dans sa salle de bains ou au bistrot du coin. Là où la forme de la langue et le monde dramaturgique de l'auteur résistent de toutes leurs forces à un pareil traitement (Racine, Shakespeare, Claudel, Beckett...), on n'en a cure le plus souvent.

Affronté à des écritures rhétoriques ou à des alexandrins en douze pieds stricts avec alternance de rimes masculines et féminines (une forme donc aux antipodes du parler quotidien), un acharnement impitoyable est mis en œuvre pour faire entrer de force ces cyclones verbaux dans le modeste et terne bla-bla de nos conflits ménagers.

L'acteur actuel renonce ainsi d'emblée à l'expression d'une exceptionnalité qui semblait jusqu'ici sa raison d'être comme fonction sociale, et son accomplissement comme artiste singulier.

570. Entre autres : Azdak (*Le cercle de craie caucasien*) pour Busch, et *La résistible ascension d'Arturo Ui* ou *Coriolan* pour Schall.

Des phénomènes secondaires manifestent également cette tendance lourde.

Par exemple : la prolifération *ad nauseam* des *stand-up* – un genre où l'acteur en scène triomphe d'autant plus qu'il ressemble davantage à M. ou Mme Tout Le Monde, simplement pourvu d'un plus grand culot, d'un bagout plus fluide et plus coloré et, désormais, d'une basse vulgarité, plus outrée que la moyenne, pouvant encore passer pour un semblant de transgression. Que ce genre ait révélé de vrais artistes (Lenny Bruce, par exemple), soit. Le problème, c'est la survalorisation et la multiplication effrénée du genre lui-même. Celui où c'est moi-tel-que-moi qui mène la danse d'un bout à l'autre – et si ce moi-tel-que-moi indique brièvement un « autre » (petit changement de voix et de mimique), c'est à la condition qu'en cet « autre » le spectateur reconnaisse immédiatement son voisin. Le désir du succès dans une carrière de ce genre, désormais presque aussi vif que pour celle de chanteur, nous semble une des multiples manifestations du narcissisme exacerbé auquel tout incite dans nos sociétés. Il fait penser à cette indication de mise en scène si répandue : « surtout ne fais rien, sois toi-même ». « Toi-même » étant généralement ce qu'on peut appeler *l'image première* de l'actrice ou de l'acteur. Cette image constituant le motif de leur engagement pour un rôle. C'est cette image de soi, c'est-à-dire celle que le metteur en scène a cru percevoir, à laquelle il lui faudra désormais strictement correspondre. Tout écart à ce sujet étant sévèrement pénalisé.

Autre phénomène secondaire révélateur : l'incorporation, de plus en plus fréquente, à la représentation scénique de vedettes de télévision, ou – c'est la même chose – de citoyens ordinaires n'ayant jamais joué, ni même, très souvent, rêvé de le faire. L'être le plus choyé dans cette démarche demeure la jeune fille (et parfois même le jeune homme) n'ayant jamais fréquenté un cours d'art dramatique et, si possible, n'ayant jamais été au théâtre. Virginité garantie d'une expression spontanée, pure de toute souillure conceptuelle ou technique. Il va de soi qu'en ayant désormais amputé l'expression scénique de tout ce qui, dans l'exceptionnalité vocale et physique du jeu, impliquait aussi un savoir-faire de « l'âme » autant que la plus haute technicité, chacun ou presque peut désormais être légitime à « jouer » sur scène.

Il y faut la condition – à quoi s'emploie la mise en scène – que le chef d'œuvre inaccessible du passé, avec ses outrances pathétiques et sa langue rhétorique perçue comme ampoulée, passe préalablement au lit de Procuste d'une re-lecture-actualisante qui non seulement permette mais rende nécessaire le parler et le jeu « comme-dans-la-vie ».

Sur la base de cette stupidité selon laquelle les chefs-d'œuvre d'hier nous parlent encore aujourd'hui parce que « l'homme fondamental reste toujours le même », et qu'il ne convient donc que de les débarrasser de certains oripeaux artistiques anachroniques (la langue d'abord, puis les interventions surnaturelles, les passions d'une ampleur démesurée, etc.) pour retrouver des situations et des sentiments d'aujourd'hui.

L'opération qui voulait que nous ayons à faire un énorme travail sur nous-mêmes (en tentant d'entrer dans une pensée et des relations extrêmement différentes de celles de notre temps), un travail exigeant au point que nous en soyons jusqu'à un certain point transformés,

nous contraignant à nous doter de capacités nouvelles ou accrues, cette opération s'inverse exactement en son contraire : ramener le cabalistique chef-d'œuvre à notre petite personne, notre monde connu, notre parler quotidien, notre réalité étriquée.

À ce compte, certes, si l'on attend toujours de la scène de nous faire vivre, dans l'instant, une intense rencontre qui nous aura pour longtemps dérangés de notre ordinaire et qui, plus tard, par les traces du séisme qu'elle aura laissées en nous, nous amènera à regarder autrement le réel où nous sommes englués, si l'on attend encore cela de la scène – par le rire ou par les larmes – alors, en l'état des choses, peut-être vaut-il en effet beaucoup mieux que l'acteur débarrasse le plancher, et espérer que les merveilles de la technologie prennent à sa place la fonction centrale de la représentation...

Mais cela est douteux. En effet, la dévaluation de la présence actantielle que nous croyons constater, non seulement dans les faits (les représentations) mais également comme projet, cette dévaluation, – en quelque sorte « professionnelle » –, n'est évidemment pas un phénomène isolé ni autonome.

Elle s'inscrit dans le contexte d'une civilisation déterminée. Nous la connaissons, c'est la nôtre, celle qui a conduit de la révolution industrielle à l'énergie atomique et, aujourd'hui, aux explorations subatomiques, aux nanotechnologies (dont 99% des habitants de cette planète ne mesurent même pas les potentialités littéralement inouïes), à la manipulation du vivant et d'abord du génome humain, aux combinaisons de toutes ces découvertes avec la cybernétique et les sciences de l'information, etc.

Contrairement à ce que certains pourraient ici craindre, – une vaste digression à caractère sociologique voire politique –, nous ne nous éloignons pas du sujet. Car c'est bien dans la conscience des mutations en cours depuis environ ces cent-cinquante dernières années que nous devrions logiquement examiner celles qui en résultent sur les plateaux de théâtre, et tenter de mieux définir ce que nous serions en droit d'en attendre.

Il nous paraît que, si ces découvertes ont considérablement élargi les connaissances et les pouvoirs de l'homme sur lui-même et sur son environnement, c'est seulement en parlant de l'homo sapiens en tant qu'*entité collective*. L'homo sapiens s'est doté aujourd'hui de capacités totalement nouvelles dans son histoire, au premier rang desquelles celle de pouvoir s'anéantir lui-même en tant qu'espèce. Il s'agit là d'une éventualité concrète, nous disposons déjà de tous les moyens suffisants. Certains pensent (et nous avons cru comprendre que c'était le cas de Kris Verdonck) que ce processus est déjà en cours. Cela peut advenir par une autodestruction brutale. Après tout, on ne voit pas du tout sur quoi se fonderait l'étrange superstition qu'une nouvelle guerre mondiale ne puisse plus jamais éclater, et c'est le philosophe français Jean-Pierre Dupuis qui affirmait que les « nano-armes seront à la bombe atomique ce que celle-ci était à la fronde ». Cela peut advenir aussi un peu plus progressivement. Comme chacun sait, l'échelle des conditions environnementales requises pour la survie des mammifères est extrêmement réduite. Nous travaillons sans relâche à la dégradation accélérée de ces étroites conditions. Il existe enfin la possibilité de cette extinction par un processus conscient et organisé. C'est le credo des transhumanistes

qui considèrent que c'est à l'homo sapiens de savoir s'effacer et de produire l'avènement de ses avatars futurs. Notre espèce étant, pour eux, d'ores et déjà obsolète au vu de tout ce que permettent l'intelligence artificielle, la biologie et la robotique associées.

Les transhumanistes ne sont pas un club marginal de rêveurs, mais un mouvement puissant disposant d'énormes ressources financières et qui compte des philosophes, des savants et des militaires de haut rang. De très grands groupes multinationaux suivent et soutiennent leurs travaux⁵⁷¹.

Et bien sûr, Mesdames et Messieurs, rien n'interdit d'envisager notre proche futur comme une combinaison de ces trois scénarios.

En quoi notre réflexion sur la relation actuelle de l'acteur et du spectateur se trouve-t-elle concernée par cette situation ? En ceci que si l'homo sapiens, en tant qu'espèce, a développé un si monstrueux accroissement de ses pouvoirs, il nous paraît qu'au contraire, en tant qu'individu, – ou, si l'on veut, plus philosophiquement en tant que *personne* –, il s'est considérablement étioilé, amenuisé, atrophié, superficialisé.

Nous ne développerons pas ici, mais nous pouvons renvoyer à ce que tant de penseurs et d'artistes du XX^{ème} siècle nous ont exposé, d'Adorno à Samuel Beckett.

Nous pensons tout particulièrement à deux d'entre eux qui furent également des artistes d'exception : Pier Paolo Pasolini et Guy Debord. Pasolini a écrit qu'il assistait « de son vivant » à une véritable « mutation anthropologique des Italiens ». À des degrés divers, cette mutation s'accomplit dans tous les pays dits « développés ». Elle affecte notamment les capacités émotionnelles, c'est-à-dire une part essentielle de ce qui nous constituait comme être humain, et par conséquent le champ artistique.

Pourquoi devrions-nous considérer comme allant de soi le fait que ni artiste, ni lecteur, ni spectateur ne puissent aujourd'hui générer des émotions d'une ampleur et d'une violence de même nature que la tragédie grecque, classique ou élisabéthaine ? Pourquoi la neige, les arbres, le nuage, le fleuve, la nuit, bref : la nature, pourquoi ne provoque-t-elle plus en nous ce bouleversement débordant dont elle a soulevé l'homme, et de tant de manières, depuis Homère et Virgile jusqu'à Hölderlin, Shelley, Walt Whitman, ou Rimbaud ? Pourquoi une œuvre du même sang que la *Penthesilée* de Kleist est-elle devenue totalement inimaginable dans le cadre actuel, et ne peut renvoyer à rien qui y corresponde comme expérience sensible dans la vie d'une jeune personne aujourd'hui ? Ce n'est pas là nostalgie d'une grandiloquence ou d'une excessivité passéiste, jugement qui procéderait au demeurant d'une appréciation méprisante et révoltante envers ces moments incandescents de l'expression humaine, car nous pourrions demander dans le même mouvement : où sont les œuvres présentes d'une force comparable ? Quel dramaturge vivant aujourd'hui s'affronte à notre époque en tant

571. Le professeur Hugo de Garis, ancien chercheur dans d'importantes universités aux États-Unis, au Japon, en Chine..., travaille sur des algorithmes génétiques et a conçu des réseaux artificiels de neurones pouvant surpasser en complexité les ordinateurs et, fait révolutionnaire, seraient capables de faire évoluer, par eux-mêmes, leur propre intelligence. Il a baptisé ces nouvelles machines « artillets ». Par ailleurs il estime que cette évolution conduira à des conflits faisant des milliards de morts...

que moment historique (et Dieu sait si elle offre d'énormes et complexes sujets à foison) comme Shakespeare secouait ses contemporains avec ses dix pièces « historiques » sur l'Angleterre ?

Mais non ! Il est tacitement admis d'un commun accord que toute comparaison de cet ordre est non pertinente. Or en vérité, cette frustration est légitime ; c'est celle d'une aspiration profonde de l'être humain, cette nécessité poétique dont l'art, précisément, est à la fois porteur et témoin. Si nous sommes tentés par cette comparaison « impertinente », c'est que l'intensité de ces œuvres du-temps-de-l'homme-non-diminué trouve encore (pour combien de temps ?) un écho chez certains de ceux qui vivent au présent. Et c'est cet écho assourdi, mais encore bouleversant dans nos cœurs et nos esprits, qui autorise à demander : pourquoi ? Pourquoi l'énorme fracas du monde qui nous entoure et ses évolutions tumultueuses ne trouvent-ils pas leur expression sur les scènes ?

Quand un auteur s'en approche, comme Heiner Müller par exemple, l'étoile ne brille qu'un bref instant sur les scènes (deux décennies ?) puis s'éteint sur les étagères des bibliothèques.

Au fond, c'est le domaine des arts plastiques qui a le mieux mis en scène cet effacement des pouvoirs humains dans la révélation artistique, avec Duchamp d'abord, puis finalement avec Warhol qui répond à sa manière au livre toujours essentiel de Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductivité technique*, en mettant en scène cette dissolution de l'œuvre dans l'indifférenciation des signes et leur réification dans le consumérisme spectaculaire.

Quand, de surcroît, cette belle mise en scène warholienne se revendique ouvertement comme un moment de cette spectacularisation consumériste généralisée, que reste-t-il encore à faire ? Eh bien, apparemment, à continuer comme si de rien n'était...

Dans un pareil contexte, le théâtre suit le mouvement comme il peut. Mais il a beau déployer les efforts les plus soutenus pour participer de la post-post-modernisation, sa tâche s'avère bien malaisée. La jouissance spécifique qu'il propose aux sens de l'être humain est la plus archaïque de toutes et absolument non reproductible.

Tout enregistrement (et donc toute duplication possible) du moment théâtral, aussi beau et aussi empathique soit-il, par exemple les films de leurs propres créations par Mnouchkine ou Brook, demeure une trahison obligée où la magie de la rencontre vivante ne pourra pas ressusciter. La trace peut au mieux évoquer cette rencontre, de même qu'une photo peut évoquer un moment heureux ou tragique mais non le faire revivre. Cette dépendance extrême du facteur humain (acteur / spectateur) et de l'espace / temps vécus ensemble ne correspond pas aux exigences ou aux nécessités de la « société du spectacle », ni comme production, ni comme marchandise. D'où la tentation de réduire ou dissoudre tout ce qui fait la singularité du théâtre. Par exemple : rejeter toute forme de présence actantielle qui dérangerait en s'écartant par trop des standards du comportement ordinaire, ou encore : déplacer de sa position centrale la présence actantielle pour la subordonner à la création d'une composition audio-visuelle spectaculaire. Entreprise, à tout prendre, parfaitement légitime, pourquoi pas ? Cela nous a donné de superbes réalisations chez le premier

Bob Wilson ou chez Romeo Castellucci. Notons cependant que si Castellucci – comme d'autres – est allé parfois jusqu'à supprimer complètement l'acteur, certaines de ses mises en scène incluaient des moments inoubliables de présence actantielle d'exception. De même pour le Bob Wilson ou *Regard du Sourd*, ou *d'Einstein on the Beach*. La différence de « vie », de réalité d'ici / maintenant, entre ces œuvres et d'autres qui ont suivi, tient entièrement à l'effacement de cette présence magique (Sheryl Sutton, Lucinda Childs) par l'instrumentalisation « esthétique » de plus en plus désincarnée. Dans cet effort du théâtre pour « être-de-son-temps » à force d'écrans, d'hologrammes, de projections et de bulles, on trouve maintenant un nombre considérable de spectacles où la partition technologique est élaborée préalablement à l'incorporation de l'acteur (ou ce qu'il en reste).

On se retrouve donc dans la situation où deux grands facteurs de théâtralité, la présence actantielle et l'événement partagé *hic et nunc*, se sont fortement altérés.

Pour ce qui regarde le premier facteur, nous avons déjà largement examiné la réduction (ou le formatage) de la présence actantielle, processus en cours déjà bien avant l'envahissement de la scène par « les écrans ». Nous avons également évoqué ce qui renvoie pour nous à un phénomène social beaucoup plus général dont cette déshumanisation de la scène participe. Quand on dispute pour décider si « les écrans » amenuisent ou magnifient la présence actantielle, on devrait, nous semble-t-il, garder à l'esprit qu'il s'agit d'une présence déjà très affaiblie, en quelque sorte une présence *domestique*. C'est donc sans difficulté que les technologies peuvent occuper le terrain ; il est très largement vacant.

L'acteur n'est pas marginalisé ou expulsé, il a été assigné à cette place avec son consentement, il s'est formaté lui-même de telle sorte que l'écran devienne hautement nécessaire et il joue maintenant dans un registre où l'écran peut l'accepter, oui, mais, tout aussi bien : s'en passer. C'est la fonction-écran qui, de plus en plus, « décide » de la fonction-acteur.

Tout ceci se passe sans conflit, sauf occasionnel (par exemple : quand les acteurs doivent vraiment attendre très longtemps, dans leurs loges, que le dispositif technique soit enfin prêt à les recevoir). Il existe depuis longtemps un consensus normatif très sévère qui rejette toute affirmation « excessive » de la présence actantielle, un consensus metteur en scène / acteur / spectateur / critique. Si, au lieu de ce colloque sur « l'acteur face aux écrans » on avait voulu organiser un colloque sur, supposons, « l'acteur comme chaman (pouvoirs de la voix et du corps) », pensez-vous que ce projet aurait permis d'accueillir autant de nationalités et d'assister au flot de communications simultanées pendant trois jours ? Certainement pas. Il paraîtrait presque ethno-archéologique et, en tous cas, sans rapport avec les réalités scéniques existantes, donc peu attractif.

Nous ne tenons pas ici « les écrans » pour le diable. Le Groupov en a eu un usage très actif dans plusieurs de ses créations. Le diable, ce sont les conditions sociales et idéologiques qui ont conduit à atrophier aussi considérablement l'être humain. De même que, dans ce qu'on appelle en télévision les micros-trottoirs, les interviews en rue, on peut être sûr que le pléonasme redoublé « Moi, personnellement, je pense que... » introduit

systématiquement un avis précisément aussi peu personnalisé et aussi commun que possible, de même, l'affirmation exacerbée du narcissisme et du « moi-je » en scène n'a pas conduit à des expressions hautement singulières, mais à l'adoption d'un registre réduit et unique : « comme-dans-la-vie ».

Il existe une espèce de « preuve » de notre appréhension de ce qui est en cours avec la surdétermination du vivant par « les écrans ». Une preuve *a contrario*. Nous constatons que dans les événements scéniques d'une exceptionnelle intensité de la présence actantielle et avec l'émergence, sous nos yeux, d'un signe-vivant, l'emploi de tout « écran » s'avère totalement impossible.

Prenons deux exemples extrêmement différents qui, sous l'angle qui nous intéresse, témoignent également de cette exclusion impérative des « écrans » et de tout déploiement technologique quand la présence actantielle est pleinement manifestée.

Premier exemple, déjà cité, Riszard Cieslak dans *Le Prince Constant*, mis en scène par Grotowski. En particulier, les deux moments culminants que sont les deux grands monologues. Spectacle pour très peu de spectateurs placés de part et d'autre de l'espace de jeu⁵⁷², lui-même étroit et minimal, et dans une très grande proximité. Légèrement en surplomb de cette sorte de fosse, le spectateur vit un contact visuel et physique intime permanent aux acteurs, sans retraite possible. S'il ne se laisse pas happer, emporter par l'évènement, il peut se trouver très perturbé par cette proximité extrême, et c'était bien le cas de certains. *Le Prince Constant* n'a pas eu que des admirateurs. Se trouvait donc portée à un très haut degré d'intimité potentielle la relation acteur / spectateur. Pas seulement parce qu'ils étaient si proches dans cette bulle commune, comme hors du temps, mais du fait de la coexistence exacerbée de *deux temporalités hétérogènes* : celle des acteurs et celle du public, vivant cependant *dans une durée partagée*. Dans cette rare intimité, la séparation structurelle des rôles acteur / spectateur était totalement maintenue. D'une part, elle était mise en scène par le dispositif même : ce léger surplomb du public en deux rangées face à face, de part et d'autre d'un événement qui tenait du martyre ou du sacrifice, affirmait la position de « voyeur » des spectateurs⁵⁷³. D'autre part, les acteurs jouaient avec une énergie, une violence presque, à la fois ritualisée et pulsionnelle, qui brisait complètement la convention d'un « théâtre de chambre » que le dispositif aurait dû générer. Ces chœurs à pleine voix, ces déclamations rythmées, ces cris parfois, ces bruits corporels, tout cela se déroulait « comme si » personne d'autre n'était là qu'eux-mêmes. Le spectateur pouvait éprouver fortement le sentiment d'assister à quelque chose d'interdit, puisque le spectacle semblait ignorer sa présence alors qu'il était en fait au plus près des corps et des voix.

Au centre de tout cela, la figure quasi-christique de Cieslak et l'acmé de ses deux grands monologues. Deux moments d'une telle intensité progressive que Grotowski les a qualifiés de « *translumination* », comme si le corps même de l'acteur émettait de la lumière. Dans

572. À l'origine, au Théâtre Laboratoire même, les représentations se donnaient pour trente personnes...

573. Une poignée de spectateurs surplombait aussi un petit côté de ce rectangle.

ces deux monologues, le corps, presque nu, part d'une position couchée et va vers une sorte de verticalisation. La voix déclame à un rythme extrêmement rapide le texte de Calderón / Slowacki. Le rythme du texte et celui du corps sont absolument dissociés, le corps met longtemps à accéder à la station debout, à travers une série de petites pulsions et d'attitudes à la fois très simples, – il n'y a rien de sportif ou d'acrobatique –, mais extrêmement personnalisées, étranges, non naturelles et pourtant advenant comme sans effort. Un corps à la fois torturé et totalement libre, ouvert à ce qui lui advient intérieurement. Pendant tout ce temps, la voix s'est parfois enflée jusqu'à un volume impressionnant, elle passe d'un puissant chuchotement à d'autres registres, elle circule dans différents résonateurs du corps.

Il faut arrêter ici notre effort pour décrire ce qui ne saurait l'être réellement. Il y a, dans la fascination qu'ont pu exercer ces monologues, quelque chose qui tient d'un idéal de l'acteur en ceci que cette partition corps / voix semble totalement organique et qu'elle est en même temps fixée à la seconde près. Le long travail en face à face de Grotowski et Cieslak, à partir d'un souvenir intime de l'adolescence de celui-ci, a conduit à élaborer cette « chose » si complexe, qui peut rester à la fois vivante comme une improvisation et absolument réglée comme une partita de Bach. La preuve étonnante en a été administrée longtemps après la création, quand un horrible film pirate italien (où se trouvent d'ailleurs largement occultés les moments culminants en question), ayant pris des images par la fente d'une tenture mais n'ayant pas pu enregistrer le son, utilisa pour suppléer à ce défaut l'enregistrement radio du spectacle réalisé des années auparavant dans un autre pays. Superposant cet enregistrement à ces images, le résultat montre un *lipping* du texte par Cieslak à peine décalé et parfois même parfaitement synchrone avec leur captation filmée clandestine. Ce qui est véritablement prodigieux.

L'évocation que nous venons de tenter de cet acte théâtral au plus haut degré, tant par la centralité de la présence actantielle, la puissance du signe-vivant (véritable hiéroglyphe humain), que par la mise en scène de la relation acteur / spectateur exacerbant la qualité ici / maintenant de ce qui s'y vit, tout cela en tant que tel postule irrévocablement que toute introduction d'écran, unique ou multiple, petit ou grand, ou même de jeux de lumières simplement variables, était strictement impossible ou aurait tué l'œuvre.

Notre deuxième exemple est pris dans une création du Groupov : *Rwanda 94*, sous-titrée « une tentative de réparation symbolique envers les morts, à l'usage des vivants ». *Rwanda 94* est l'œuvre la plus connue de notre collectif. Elle a pendant plusieurs années été jouée à travers l'Europe et au-delà. Nous avons choisi un moment de *Rwanda 94* pour succéder à l'évocation du *Prince Constant*, car cela nous permet de continuer à examiner les phénomènes de la présence actantielle et du signe-vivant exactement dans les mêmes termes, alors que ces deux spectacles se situent apparemment aux antipodes l'un de l'autre dans le champ de l'expression théâtrale.

A) - *Le Prince Constant* s'inspire d'un fait historico-légendaire
 - *Rwanda 94* traite du génocide au Rwanda en 1994, un événement réel et historiquement encore très proche.

B) - La base du *Prince Constant* est l'adaptation par Grotowski d'un texte préexistant : la version polonaise du grand poète Julius Slowacki de l'œuvre de Calderón de la Barca.

- Le texte de *Rwanda 94* est la création originale d'un collectif d'auteurs, procédant par étapes, sous la direction artistique de Jacques Delcuvellerie, comme « maître d'œuvre ».

C) - *Le Prince Constant* est exemplaire du « théâtre pauvre » défendu par le Théâtre Laboratoire : spectacle court, petit espace presque vide, éclairage strictement minimal et invariable, ni orchestre, ni bande-son, ni amplification, ni projections d'images, etc.

- *Rwanda 94* est un spectacle « énorme », durée cinq heures quarante minutes, plus deux entractes : les spectateurs passaient presque sept heures dans le théâtre. Nécessité d'une grande scène, au moins vingt mètres d'ouverture. Grande distribution : une quinzaine d'acteurs, deux chanteurs rwandais, un orchestre sur le plateau : piano, clarinette, violon, alto, violoncelle, deux chanteuses et chef d'orchestre (également tromboniste) – acteurs et musiciens sont amplifiés. Le spectacle comprend de nombreuses projections vidéos, des jeux d'éclairage, des dramaturgies contrastées : d'une stricte conférence « magistrale » d'une heure, jusqu'à des scènes oniriques avec de grandes marionnettes. Il s'achève par *La Cantate de Bisesero* (cinquante minutes) strictement musicale, orchestre et chœur parlé / chanté, sans aucune action.

D) - Les spectateurs du *Prince Constant* sont très peu nombreux et dans une très grande proximité aux acteurs, dans un dispositif inhabituel (de part et d'autre de l'espace de jeu).

- L'ampleur de *Rwanda 94* implique des salles d'environ cinq cents personnes, mais cela a pu aller jusqu'à huit cents, et deux mille à Québec. Le rapport scène / salle est classiquement frontal.

Au-delà de toutes ces différences majeures, les deux spectacles relèvent de deux mondes dramatiques considérés comme opposés : un acte à caractère sacré (l'acteur ne revient pas saluer⁵⁷⁴) d'une part, et de l'autre : un événement scénique qui s'inscrit globalement dans le cadre du *théâtre documentaire*, traitant de faits réels et soulevant des questions politiques explicites⁵⁷⁵. Rien ne semble pouvoir être commun ni dans la conception, ni dans les pratiques. Cependant, nous croyons qu'un phénomène de même nature s'y produit par moments.

Le premier de ceux-ci est le début du spectacle, en voici une brève description.

Au fond de la scène, un haut mur de terre rouge, la scène est vide à l'exception, tout à fait du côté cour, d'un petit dispositif pour l'orchestre : sièges / pupitres / piano et un tambour ; une petite chaise de métal placée *presque* au centre du plateau, en fait légèrement côté jardin. Le noir se fait dans la salle, silence. L'orchestre entre et prend place. Sur la petite chaise, s'assoit une femme africaine habillée d'un tailleur-pantalon, coiffée, maquillée, le tout d'une élégance très simple. L'orchestre joue alors un court prélude musicalement minimal et uniquement

574. C'est Grotowski lui-même qui parle à l'époque d'« un acte entre Eros et Caritas », d'*acteur-saint*, etc.

575. Bien qu'il opère à plusieurs reprises certaines transgressions des pratiques « ordinaires » du genre, pour nous, *Rwanda 94* s'inscrit tout à fait dans la catégorie du théâtre documentaire telle que l'a exposée Peter Weiss.

instrumental. Le compositeur-chef d'orchestre Garrett List se tourne ensuite vers le public et dit : « Première partie : Itsembabwoko, génocide ». L'éclairage change un peu, les musiciens ne bougent pas mais se font oublier, toute l'attention se porte sur la femme assise. Elle dit :

Ndi ikiremwamutungu gituye ku isi.

Ndi umunyafurika wo mu Rwanda.

Ndi umunyazwandakazi.

Je suis un être humain de la planète Terre.

Je suis une femme.

Je suis une Africaine du Rwanda.

Je suis Rwandaise.

Je ne suis pas une comédienne, je suis une survivante du génocide au Rwanda, tout simplement. C'est ça, ma nouvelle identité. L'histoire que je vais vous raconter, c'est ma vie de plus ou moins six semaines pendant le génocide.

En 1994, je suis mariée. Mon mari, Joseph, et moi avons trois enfants : Christian quinze ans, Sandrine quatorze ans et Nadine treize.

Elle va continuer ainsi pendant cinquante-cinq minutes. À part les toutes premières phrases, dites d'abord en kinyarwanda puis traduites en français et dont je suis l'auteur, tout le reste est son propre récit, *non écrit*. Celui-ci connaît chaque soir des variations. Par exemple, il lui est arrivé de dire en présentant les enfants : « ... Nadine, treize ans. Aujourd'hui ce serait son anniversaire. Elle aurait dix-neuf ans. » Ces légères fluctuations peuvent la prendre par surprise, par exemple un souvenir de son enfance (un coup de lance) brusquement resurgi. Cette pure oralité donne à toute sa narration une qualité « d'ici / maintenant » extrêmement rare. Toujours, à un moment qui peut également changer mais assez vite dans le récit, des larmes lui viennent et elle doit s'interrompre. Elle s'essuie les yeux, se mouche et puis dit « Excusez-moi » avant de poursuivre, calmement. Ensemble, nous sommes convenus de cette phrase, non qu'elle ait à s'excuser de quoi que ce soit, bien sûr, mais parce qu'elle souligne par-là que ce qui lui importe n'est pas de revivre, ni même de partager des émotions, mais de témoigner d'une réalité historique. Il faut noter que cette longue prise de parole, où se mêlent si intimement la volonté de raconter clairement et l'intensité bouleversante du « vivre-à-nouveau » ce qu'on dit, n'a jamais dépassé les limites du cadre fixé. Yolande Mukagasana a toujours pris un peu moins d'une heure pour son intervention, exactement. À l'exception cependant des représentations au Rwanda même, mais non pas de son fait. Au Rwanda, en période de commémoration, une partie du public entrait dans des états incontrôlables à caractère cathartique, et certains spectateurs devaient parfois être évacués⁵⁷⁶. Elle attendait alors le retour au calme avant de continuer. Nous

576. Ils étaient alors médicalement pris en charge, car cette situation était prévue. La plupart d'entre eux, au bout d'un certain temps, revenait dans la salle pour la suite du spectacle.

avons donc, pendant ces cinquante-cinq minutes, une humaine face à d'autres humains dans une relation dépouillée de tout ce qui ne tiendrait pas à la seule force de ce témoignage vécu. La lumière ne varie absolument pas, la scène reste vide ou inanimée. La mise en scène a veillé à ce que toute velléité de dramatisation soit écartée. Ainsi, d'un bout à l'autre de son intervention, à part les larmes, elle sera restée assise extrêmement calme, posée, et elle n'aura effectué aucun geste. Sa chaise, rappelons-le, n'est pas proche du public, ni même exactement au centre. De surcroît, elle n'est pas vraiment orientée face au spectateur mais légèrement trois quarts. Ce qui permet à Yolande soit de regarder la salle, soit, par moments, d'être un peu détournée, un peu plus avec elle-même. Cependant, toutes ces précautions n'empêchent pas qu'elle ne soit dans une position extrêmement exposée, on pourrait dire : très solitaire *et* sur-exposée.

Tout à la fin seulement elle se lève. Elle marche vers le bord de la scène, cette fois tout à fait au centre, et là regardant la salle, elle lève le bras et tourne la paume de sa main vers le public (dans l'attitude où l'on prête serment), puis elle prononce ses dernières phrases qui s'achèvent ainsi :

Je ne veux ni terrifier ni apitoyer, surtout pas apitoyer, je veux seulement témoigner. Ces hommes qui m'ont fait subir les pires souffrances, sans doute jusqu'à la fin de ma vie, je ne les hais ni les méprise, j'ai même pitié d'eux.

À nos yeux, ce premier moment de *Rwanda 94* constitue un moment de présence actantielle extra-ordinaire, un de ces instants où le théâtre manifeste intensément ce qui le distingue de toute autre forme artistique. Et l'objection, d'évidence, qu'ici l'actrice n'en est précisément pas une, nous permet de revenir sur certaines des conditions requises à la manifestation d'une telle présence. Nous déduisons ces conditions de l'effet produit sur le spectateur. Cet effet émotionnel puissant et très singulier procède toujours d'un *trouble*. Le spectateur voit, entend et plus largement *ressent* « quelque chose » qui relève d'une réalité indécise. Les limites implicites du phénomène de la représentation sont perturbées. Par exemple le sacro-saint : « ce n'est pas “ pour du vrai ” ». Juliette ne meurt pas « vraiment », Œdipe ne se crève pas « vraiment » les yeux, etc. Certes, qui transgresse cela quitte le théâtre pour les jeux du cirque antique, la corrida ou la messe. Néanmoins, la représentation mobilise beaucoup de « vrai » : Nina pleure « vraiment » ; à la fin de la pièce, le Roi Lear est « vraiment » épuisé (et ça se voit, entend, ressent) ; Roméo et Juliette s'embrassent « vraiment » ; et encore beaucoup plus basiquement : Le Cid est « vraiment » beau, Lulu est « vraiment » toute nue, etc. Si l'on réplique : « mais Nina n'existe pas, c'est l'actrice qui pleure » et qu'on remplace tous ces noms de personnages par ceux des acteurs, l'impureté du phénomène n'en est que plus manifeste. L'actrice qui dira : « Mais je ne suis pas toute nue, c'est Lulu » n'empêche personne de connaître désormais sa « vraie » paire de seins. L'intensité d'un moment théâtral vivant constitue toujours une manifestation trouble, impure, indécise, entre deux ordres de réalité.

Quand cette magie advient c'est précisément parce que, toujours, *l'acte scénique à la fois transgresse et produit « de la limite »*. L'acteur réellement en larmes transgresse la limite du

« semblant », en même temps il reste en « représentation » : il dit le texte exact, il respecte la partition gestuelle, il est à la fois comme hors de lui-même et en parfait contrôle. Autrement dit encore, la présence actantielle à la fois accepte et excède les limites de l'ordre où elle se produit. Yolande Mukagasana se tient un pas au-delà des conventions de la représentation, et cependant elle en respecte toutes les conditions.

Ainsi, ces moments excluent, au sens large, les « écrans » : le fait qu'ils ne pourraient pas du tout se produire si les « écrans » intervenaient dit en soi quelque chose d'essentiel sur la vocation spécifique de l'acte théâtral.

En soi, l'emploi des écrans sur scène n'a aucun besoin de légitimation. De superbes créations théâtrales en ont montré les ressources, et, parfois, la nécessité. En revanche, leur idéalisation, la tentation de voir en eux la ressource principale de l'avenir au théâtre comme mode d'expression spécifique, la pratique de plus en plus développée de subordonner l'acteur à la partition technique, le discrédit jeté sur les démarches plaçant la présence actantielle – entendue comme une présence d'exception – au centre de leurs recherches, les conséquences de cet opprobre dans l'exercice du métier comme dans les formations d'acteurs, tout cela nous paraît à la fois dangereux et misérable.

C'est, croyons-nous, à l'inverse de cette tendance que le théâtre pourrait encore justifier d'une nécessité. Certes, socialement et économiquement minoritaire voire résiduaire, mais d'une puissance d'expression unique et incomparable dans son archaïsme même : la présence actantielle *hic et nunc*. L'archaïsme, en ce cas, diffère totalement du conservatisme. Ce n'est pas en reproduisant perpétuellement les formes héritées que l'on peut à nouveau porter à un haut niveau d'intensité et de profondeur la relation vivante acteur / spectateur. L'archaïsme vital de cette forme expressive ne retrouve sa force qu'à s'aventurer en des territoires inconnus, à expérimenter de *l'in-oui*. Mais ceci n'advient évidemment jamais si l'acteur s'atrophie, s'absente, s'efface.

L'artiste Kris Verdonck nous a proposé lors du colloque une piste de réflexion en ces termes : « À quoi ressemblerait un monde dont l'homme serait absent ? Y penser est un exercice ardu pour l'homme occidental, alors même qu'une image caractérisant le vide qui subsisterait après la destruction est déjà disponible : celle d'un robot qui, après l'accident nucléaire de Fukushima, fut envoyé dans une région inhospitalière, afin d'y prier pour les victimes⁵⁷⁷. » Disons que, du point de vue du Groupov, l'avènement d'un théâtre qui serait à la relation acteur / spectateur l'équivalent d'un robot priant pour les victimes dans un désert nucléaire, nul n'a besoin d'y travailler avec ardeur. Ce théâtre arrivera bien tout seul (c'est en cours) sans que personne n'ait à militer pour l'imposer. Nous avons plutôt parlé, ici, à ceux qui voudraient croire que le corps de l'acteur constitue encore le lieu mystérieux de la résistance à une telle perspective.

577. Voir dans le présent volume : Kris Verdonck, « Entre corps et objet », p. 60.

LES ENJEUX DE LA FORMATION

*Table ronde animée par Georges Gagneré, Université Paris 8
avec Didier Abadie (École Régionale d'Acteurs de Cannes), Claire Lasne-
Darceuil (Conservatoire national de Paris), Stanislas Nordey (Théâtre National
de Strasbourg) et Frédéric Plazy (Haute École de théâtre Suisse romande)*

Georges Gagneré : Quelle est votre position respective par rapport à la place des nouvelles technologies (ou du numérique) sur le plateau théâtral contemporain ?

Didier Abadie : On en trouve partout, nos élèves en sont nourris depuis qu'ils sont nés. C'est quelque chose qui s'instille à présent tout doucement, à tous les niveaux du spectacle vivant. Il ne faut pas résister, ni se laisser dépasser. Il ne faut pas laisser cela prendre une dimension exagérée et faire confiance aux artistes qui s'en servent. Le numérique est arrivé par la technique, parce que les techniciens s'en sont servis pour automatiser leurs outils, et les artistes se sont emparés de ces outils. Donc, oui, les nouvelles technologies sont partout.

Stanislas Nordey : Personnellement, en tant qu'artiste, je me suis peu servi des nouvelles technologies. Ce n'est pas ce qui m'intéresse le plus, parce que j'aime bien les mécanismes déjà existants. Je pense qu'on n'a pas fini de les creuser, de les inventer. Par exemple, je pense qu'on est loin d'avoir fait le tour de ce que peut proposer un décor construit. Pour moi, en tant qu'artiste (et je vais dire ensuite en tant que pédagogue), cette question-là n'est pas une question majeure. Par contre, d'un point de vue économique (je parle ici en tant que directeur de théâtre), notamment en ce qui concerne la scénographie, je vois beaucoup de jeunes compagnies qui n'ont évidemment pas forcément les moyens de construire de décors imposants. L'utilisation de la vidéo leur permet beaucoup plus facilement d'accéder à des images fortes, diverses, qui se renouvellent. En tant que pédagogue, à présent, j'ai dirigé pendant douze ans une école d'acteurs ; je n'ai pas

souhaité mettre l'accent particulièrement sur cette question-là, pour le jeu d'acteur, je dis bien. Simplement, quand un artiste pédagogue arrivait, et qu'il avait dans sa pratique cet outil-là, on l'explorait, évidemment, avec les élèves. Pour Christophe Fiat, par exemple, que l'on avait invité, la question du micro était importante, donc on l'a creusée à ce *moment-là*, dans la pratique de cet *artiste-là*. Mais je n'ai pas développé un module qui aurait été orienté sur le jeu avec micro. En tant que directeur de l'École du Théâtre national de Strasbourg, une école qui forme des metteurs en scène, des scénographes, des régisseurs (lumière, son...), des dramaturges, etc., on est évidemment amené à traiter cette question un peu différemment. Mon action va dans le même sens, je dis : « Attention, peut-être que l'utilisation de la vidéo ou du micro est un effet de l'aujourd'hui, simplement. Peut-être que demain ça ne sera plus quelque chose de majeur. Peut-être que c'est simplement passer ». D'ailleurs, j'étais au Festival d'Avignon il y a un an ou deux, et j'entendais des spectateurs autour de moi dire en fin de festival : « Tiens, voilà le premier spectacle où il n'y a enfin pas de micro ! ». Donc je pense qu'il va y avoir quelque chose qui va bouger. On est actuellement en plein dedans, mais ça va bouger. Les techniques d'acteur ne sont pas du tout les mêmes, c'est-à-dire qu'en travaillant pleine voix ou avec un micro, on ne fait pas appel aux mêmes choses dans le corps ou dans l'imaginaire. Donc, nous avons commencé à initier la question des technologies au TNS, mais parmi d'autres questions. On s'intéresse aussi à la façon de faire les liens avec les machineries anciennes. Pour moi, la question des technologies n'est donc pas une question majeure. C'est une question importante qu'il faut considérer dans le parcours du metteur en scène ou de l'acteur, mais je pense que ce serait une erreur de mettre toutes les billes à cet endroit parce que, à mon sens, une fois qu'on aura eu cette grande vague de spectacles qui reposent principalement là-dessus, il va forcément y avoir un autre moment où les artistes vont voir cet imaginaire saturé et vont avoir envie d'abandonner ces outils pour en saisir d'autres.

Frédéric Plazy : Je suis directeur de la Haute école de théâtre de Suisse romande et je voudrais décrire le contexte de la Suisse romande, qui est un peu différent de celui de la France. Cette école a, par le statut des écoles d'art suisses, le même statut que les universités. Au-delà de la formation commune à toutes les écoles d'art, qui se conclut par des diplômes de Bachelor et de Master, sont associées des missions parallèles, dont la mission de recherche et de développement. La question de la recherche est prise en compte mais, pour les écoles pratiques, pour les écoles d'art, du point de vue du praticien. Si nous avons peu abordé la question des technologies dans notre enseignement, elle a, par contre, été abordée par le biais de ce département spécifique de recherche appliquée et de développement. Pour autant, je rejoins Stanislas sur la position des nouvelles technologies en formation de base. Pour les jeunes d'aujourd'hui qui passent les concours de nos écoles, qui ont vingt ans, le multimédia, au sens très large du terme, fait partie de leur vie, et c'est aussi à travers cela qu'ils s'expriment en tant qu'êtres humains, en tant que citoyens et en tant que jeunes acteurs. Donc, leur demander de laisser tout ça au vestiaire pour passer à autre chose pendant trois ans, ce n'est pas possible. Pour autant, utiliser les nouvelles technologies à l'intérieur

de leur cursus, mais pas en tant que fin en soi, plutôt en appui pour leur faire cerner par eux-mêmes une personnalité artistique singulière, est important. Encore une fois, je suis tout à fait d'accord avec le fait que les nouvelles technologies en soi sont un élément dramaturgique ou scénographique important, pour autant, tout dépend de la façon dont on s'en sert. C'est l'articulation entre artiste, environnement scénique (numérique ou pas) et public auquel il s'adresse, qui doit donner sens à tout cela. Au-delà de la formation d'acteur, au sein de la Manufacture, on accueille aussi des danseurs contemporains, et cette question-là, une question aussi transversale que les nouvelles technologies, est aussi à poser pour nous aux danseurs comme aux acteurs, donc sans spécificité de discipline. Nous la posons aussi avec la formation des metteurs en scène que nous organisons dans le cadre d'un Master, depuis trois ans maintenant : ils sont plus aptes à intégrer sur le plateau les nouvelles technologies à cause de la relation qu'ils ont avec les scénographes, qui utilisent notamment la scénographie numérique.

Claire Lasne-Darcueil : En tant que metteuse en scène, la première réponse est plutôt la passion chez moi, parce que ce qui fait que je suis metteuse en scène, c'est mon rapport à Tchekhov. Tchekhov a inventé une chose : la présence du silence dans le texte. C'est le premier auteur à avoir inscrit le silence dans son texte. Il est contemporain des découvertes de la psychanalyse et des débuts du cinéma, donc, à partir de cette coïncidence, on constate qu'il dit que la représentation théâtrale se situe parfois ailleurs que dans ce qui est dit. D'où l'intérêt, aujourd'hui, de se demander comment créer un lien, lorsqu'on représente Tchekhov, entre ce qui est là et ce qui n'est pas là. Les nouvelles technologies renvoient à la question de ce qui n'est pas là. Cette relation vibrante, émouvante, avec une autre temporalité (puisque, quel que soit le biais par lequel on fait entrer la réalité augmentée sur un plateau, elle est de toute façon dans un autre temps que celui du strictement vivant et trivial, donc on fait cohabiter deux temps) me semble être une partie du projet de Tchekhov, fort passionnante, et dans laquelle il y a une part d'émotion très grande, puisqu'il s'agit de savoir ce qu'on fait au moment où on est là, de ce qui vient de se terminer et de ce qui est à venir. N'importe quel metteur en scène qui travaille sur Tchekhov a affaire à cela, puisqu'on est face à des personnages qui disent : « Je m'en vais, je ne bouge pas », et qui sont donc dans un continuels paradoxe entre leur désir d'avenir et leur ancrage dans un passé qui les retient par le dos. Du coup, c'est devenu une passion. Stanislas a utilisé tout à l'heure le mot « économique ». C'est une donnée importante de cette question, puisque, à un moment de ma vie, après avoir démissionné d'un centre dramatique pour des raisons de conflit politique avec le gouvernement d'alors, je me suis retrouvée sans aucun moyen. Et j'ai été très heureuse de prendre par moi-même, comme on prend un papier et un crayon, une caméra, de m'acheter un ordinateur, d'apprendre à monter. Cette dimension-là, pour une partie des nouvelles technologies, la plus ancienne, fait maintenant partie de l'alphabet des écoles et de l'alphabet du théâtre, qu'elle soit bien ou mal utilisée, comme l'alphabet de la cage de scène. Ce n'est jamais qu'un alphabet, qu'un outil. Il y a des gens qui l'utilisent

merveilleusement, comme il y a des gens qui l'utilisent moins bien. J'ai été contente de pouvoir m'en emparer, et je me suis aperçue que, malgré la relative misère (sur laquelle je ne fais pleurer personne, puisque c'était le prix d'une liberté dont je me félicite chaque jour), j'étais contente de pouvoir créer, et je me dis qu'il y a, aujourd'hui, beaucoup de gens qui sont probablement dans ce cas et qui, en créant des petites compagnies, peuvent se donner, avec peu d'outils, des moyens de réaliser des idées assez magnifiques.

G. G. : Distinguons peut-être le travail de l'artiste qui explore de nombreux territoires de manière expérimentale en prenant des risques avec peu de moyens et celui d'une école de théâtre qui se doit de formaliser ces questions. Cependant, que peut-on donner comme formation à un acteur pour qu'il puisse s'approprier, en tant que créateur, des éléments vidéoscénographiques économiquement accessibles, que chacun pourrait d'ailleurs s'approprier (« *do it yourself* »), alors que ces mêmes technologies sont coûteuses en ce qui concerne les décors d'opéra, par exemple et que les scénographes ont de plus en plus de difficulté à les déployer dans les conditions économiques actuelles. Cette tension entre ces deux modes de recours à la vidéo est intéressante. Autrement dit, comment pourrait-on penser cette « compétence créative » qui a tendance à réinterroger toutes les autres questions (en scénographie, en jeu de l'acteur) ? Comment introduisez-vous cette question dans chacune de vos écoles, une question complexe qui ne se focalise plus simplement sur l'acteur, puisque désormais l'acteur et le metteur en scène expérimentent de nouvelles pratiques, stimulés par les propositions des concepteurs et des techniciens ?

S. N. : Il y a deux ans, j'ai travaillé avec Anne Tismer (sur un spectacle de Falk Richter qu'on avait co-mis en scène) et, quand il n'y avait pas de micro, elle n'arrivait pas à se faire entendre au fond de la salle. Elle avait même une position qui était de refuser de porter la voix, parce qu'elle disait « Mon art à moi peut se déployer simplement à cet endroit-là, simplement au micro, et si tout d'un coup j'abandonne ça, je n'ai plus les outils, je ne veux pas les avoir, ça ne m'intéresse pas ». C'était assez intéressant, parce que moi, parallèlement, j'avais pour la première fois fait plusieurs expériences, en tant qu'acteur sur les plateaux, où j'étais confronté à des metteurs en scène qui me demandaient de travailler avec le micro. Il y a certains dispositifs, sur un plateau de théâtre, où on peut avoir des retours, où on peut entendre ce qu'on produit, parce que l'art de l'acteur arrive, à mon sens, à s'exprimer quand il est en capacité de comprendre ce qu'il est en train de produire, qu'il n'est pas simplement dépendant d'un regard. Il me semble que l'acteur est créateur, il n'est pas simplement obéissant à un metteur en scène qui lui dit « Vas-y tranquillement, etc. ». Il y a eu des fois où c'était possible d'avoir des retours, donc je pouvais à ce moment-là éprouver un certain plaisir dans cette nouvelle technique, et d'autres moments, et ça m'a énormément gêné, où il n'y avait pas de possibilité d'avoir des retours. Donc, tout à coup, je produisais quelque chose dont je n'avais pas la maîtrise. Alors ce n'est pas la question d'avoir peur que quelque chose m'échappe, c'est simplement que, pour moi, l'acteur est l'artisan principal sur un

plateau de théâtre, pour moi l'émotion passe d'abord par là, par la présence de l'acteur, par l'engagement de l'acteur, par sa conscience. À cet endroit-là, il y a une vraie question : apprendre à travailler avec le micro, ce n'est pas des heures et des heures de travail, une fois qu'on a pigé les fondamentaux. La caméra, c'est autre chose. Moi, je m'y suis toujours refusé, dans les écoles que je dirigeais. Quand les élèves demandaient : « Est-ce qu'on peut apprendre à faire du jeu devant la caméra ? », je répondais : « Trois ans, c'est peu pour apprendre comment être sur un plateau de théâtre, pour emmener un acteur quelque part, donc, après, si vous voulez faire une école devant l'écran, faites-la ». Donc, la question derrière tout ça, c'est que, bien sûr, ces nouveaux outils intéressent beaucoup les scénographes et les metteurs en scène. Est-ce qu'ils intéressent vraiment l'acteur ? C'est une vraie question. Et qu'est-ce que ça apporte à l'acteur ? Qu'est-ce que ça lui enlève de liberté de création ? Je trouve que c'est une belle question. Je ne dis pas que ça lui enlève de la liberté de création. Je prends l'exemple d'Anne Tismer : elle disait « moi ça me permet d'aller plus loin dans mon art, à cet endroit-là. » Voilà.

F. P. : À l'école, effectivement, je crois que, comme on l'a dit déjà, c'est important de tenir compte de ces nouveaux outils pour une expression artistique comme la nôtre (au sens large, comme on évoquait aussi les danseurs et les metteurs en scène). Pour autant, le corollaire de ces technologies, c'est qu'elles sont dépassées très vite, elles sont miniaturisées très vite. Les technologies, qui sont aujourd'hui d'une taille donnée, avec une portée donnée, seront demain différentes. Sur un plateau, une caméra qui fait cette taille, ou qui est quasiment invisible, pour un acteur, ce n'est pas pareil. Les micros, c'est pareil, tout est à l'avenant. Donc, je pense que ce qui est plus intéressant au sein d'une école, plutôt que de fabriquer des formations sur des technologies en particulier, c'est de confronter les étudiants à une position vis-à-vis des technologies, des dispositifs, des environnements scéniques. Stanislas a utilisé le mot « conscience » ; je crois que c'est cette question qu'il faut poser d'abord. Un acteur, quand il monte sur un plateau, même un plateau nu, doit absolument avoir conscience de tout l'environnement scénique, de son rapport au public, de l'environnement de la scène, etc. Quand il y a un dispositif particulier, numérique ou pas, il doit en tenir compte. Confronter les acteurs à divers types de technologies, c'est aiguïser leur état de conscience sur le plateau. Mais plutôt que de les focaliser sur une ou les technologies du moment, dans trois ans, on aura inventé autre chose. Nous travaillons au sein du département de recherche avec l'École polytechnique fédérale de Lausanne, avec des scénographes, des ingénieurs, qui inventent pour les acteurs, les étudiants acteurs, des dispositifs nouveaux, des logiciels nouveaux, qui permettent d'exprimer artistiquement une idée, une émotion, de façon différente. Mais ils l'inventent sur le moment ; elle n'existait pas hier. Donc, c'est plutôt une attitude de curiosité ; de la même manière, on aiguïse la curiosité sans la technologie aussi. Simplement, plus on les rend curieux de ça, plus ils auront les moyens de les utiliser et d'en faire leur miel.

D. A. : À L'ÉRAC on ne forme que des acteurs. La question posée est : comment un acteur va gérer et utiliser les outils qui sont mis à disposition par le metteur en scène ? Par exemple, l'acteur confronté à une image de lui projetée sur un écran du plateau, qui fait dix par dix mètres, devra savoir utiliser la caméra. C'est pour cette raison qu'on est obligé de mettre en place une formation pour ce type de médias. Un acteur qui travaille avec des micros, qu'ils soient petits, énormes, ou invisibles, n'a pas la même technique de jeu, forcément. C'est le même souci avec le mouvement, parce qu'un acteur équipé de capteurs qui vont déclencher des effets ou différents processus devra employer différentes techniques de jeu et avoir conscience des effets produits. Les nouvelles technologies ne constituent pas une révolution dans nos programmes d'enseignement. Elles se rajoutent à nos cursus, et nous devons toujours être vigilants avec elles, parce qu'elles évoluent tout le temps, les techniques de l'acteur doivent donc avancer avec elles. Pour l'acteur, fondamentalement, la question posée par ces nouveaux outils est celle de l'unicité du jeu, c'est-à-dire qu'un acteur qui est sur un plateau est quelqu'un d'unique : l'unicité du corps, de la voix, du mouvement dans l'espace. L'arrivée des images traitées en direct, projetées, rapetissées, déformées ; la voix traitée, elle aussi, en direct par ordinateur, décalée ; un public qui peut être tout aussi bien présent qu'absent : ce sont des questions actuelles et qui soulèvent la question du jeu unique de l'acteur. Ce n'est pas très compliqué à régler, mais il faut y penser dans le cadre de l'enseignement, et il faut être assez dynamique et réactif. C'est vrai que les jeunes comédiens que je vois arriver dans les écoles savent faire de la webtélé et un petit peu de montage de film. Le principe, c'est de leur donner des outils pour que ça devienne quelque chose de professionnel. Je fais intervenir des techniciens qui leur apprennent comment on manipule tous ces outils, comment on fait un film, comment on manipule des caméras, comment on utilise les micros, comment on travaille avec des images projetées. C'est un travail de base, ce n'est pas énorme, c'est un petit module qui doit faire deux fois cinq jours, donc ce n'est pas très long. Mais c'est quelque chose qui doit quand même être enseigné. L'ÉRAC est équipé d'un plateau numérique, et il faudra qu'ils sachent se servir de tout ce qui est à leur disposition, mais en tant qu'acteur, c'est-à-dire qu'ils seront mis dans un dispositif qui est celui du metteur en scène, qui est un artiste, qui fait des choix sur une mise en scène, et qui demandera à l'acteur d'être capable d'utiliser toute une série d'outils qui lui seront proposés. C'est là où, dans les processus de formation, il faut être ouverts. Mais encore une fois, c'est quelque chose qui se rajoute à tout un long processus de formation chez l'acteur – on a des cursus de trois années qui sont en général surchargés, environ mille à mille cinq cent heures par an. Par contre, à chaque fois qu'on ajoute un module comme ça, je m'aperçois que c'est quand même lourd à porter, parce qu'on ne peut pas enlever ce qui existe déjà, qui fait partie des techniques de base de l'acteur. C'est forcément un complément. Il faut être suffisamment réactif pour imaginer un parcours qui puisse s'adapter au nouveau comédien.

C. L.-D. : La relation du Conservatoire avec cette question a pour base deux idées un peu paradoxales. La première, c'est que ces nouveaux outils, pour ce qui est de l'art,

pour ce qui est du théâtre, ne posent aucune nouvelle question, que la naissance du théâtre s'est faite dans une adresse aux vivants et aux morts, que la question de l'absence de l'autre est inhérente au théâtre, et que c'est celle qui est posée par les nouvelles technologies. Donc, en cela, le théâtre n'a pas besoin de se révolutionner pour se tourner vers ces nouveaux outils. Je dirais même que ces outils nous rappellent son essence et sa raison d'être. L'autre, qui est paradoxale, c'est ce que dit Bernard Stiegler sur cette question : « ce ne sont pas des outils, c'est de la pensée ». C'est davantage une position de citoyen, c'est-à-dire que si on n'a rien à craindre en tant qu'artiste, que si on n'a rien à craindre en tant que citoyen, que si nous, en particulier, qui sommes responsables de jeunes gens, on n'investit pas ces outils d'une pensée, d'autres vont le faire. Et ça, c'est un peu inquiétant. Donc, il me semble qu'il est de notre devoir ou presque, – pas sur le plan de l'art, encore une fois, parce que de toute façon, ils le feront eux-mêmes, mais comme citoyens –, d'avoir un point de vue sur ce qu'on fait des nouvelles technologies. Alors il y a trois plans au Conservatoire. Il y a celui de la formation pour tous, qui est celui des vieux outils des nouvelles technologies, c'est-à-dire l'image et le son. Tout ce qui concerne le rapport à la caméra et au son est intégré dans des cours, des *workshops*, des ateliers de différentes natures. L'un des objectifs de la formation est d'établir un rapport avec l'international, avec les autres écoles du monde. Dès qu'on se pose la question de l'autre côté du monde, on est content de voir le nouvel outil Google, il devient un ami, ce qui n'est pas toujours le cas. Nous essayons d'expérimenter deux voies. Pour donner un exemple assez concret, l'année prochaine, en deuxième année, les élèves seront physiquement un mois au Canada, et les élèves canadiens un mois en France, et ils travailleront à distance sur la téléprésence. C'est pareil avec la Russie pour les quinze autres (puisque'on est trente par année). Il s'agit d'essayer d'être dans une relation vivante et réelle à l'autre, à son pays, à sa culture, de vivre dans son appartement, de constituer un échange, de prendre sa place dans l'école, d'éprouver exactement ce que l'autre éprouve, et de pouvoir aussi travailler alors qu'on est chacun chez soi. C'est vrai que c'est une espèce de miroir complètement dingue que cette question qui nous est posée, c'est-à-dire, finalement, « Où sommes-nous ? ». Les questions aujourd'hui liées aux nouvelles technologies sont notamment celles des avatars, téléportation, téléprésence et représentation à trois cent soixante degrés d'un espace intégral. On a la chance de pouvoir les traiter grâce à la relation qu'on a avec la SAT (Société des arts technologiques) à Montréal, qui n'est pas le dernier institut dans ce domaine. On délaisse la question de l'image sur un plateau pour aborder celle de la création d'un univers total, par exemple, et celle d'être humains. À propos des avatars, il y a une chose qui m'a beaucoup marquée au Canada, c'est le fait que, pour créer des avatars, il faille enregistrer des émotions humaines. On demande à des jeunes acteurs..., on les branche de partout et on enregistre leurs réactions pour pouvoir les utiliser pour la création d'avatars. Or, ce qui est très rigolo, c'est que, si l'intention est floue, l'enregistrement ne se fait pas, il est flou. Donc, c'est exactement la même question que celle qui est posée pour le jeu de l'acteur : être sur un plateau avec des intentions nettes et fortes

qui parviennent quelque part. Alors, finalement, que ça parvienne là, dans la machine, ou que ça vous parvienne à vous, il s'agit de la même pédagogie. Et puis, après, il y a la question de la créativité. Qu'est-ce qu'on fait avec tout ça, comment on laisse parler tous ces jeunes qui, effectivement, ont une dextérité que nous n'avons pas avec l'ensemble de ces machines ? On a beaucoup de chance au Conservatoire, puisqu'on est dans une relation avec quatre autres écoles d'art de Paris, la FEMIS, les Arts déco, les Beaux-arts et le CNSND, et qu'on a créé une série d'endroits de rencontres entre nous, notamment une semaine inter-écoles. Durant cette semaine inter-écoles, on arrête les activités de l'une et l'autre école, on mélange, et on propose seize ou dix-huit ateliers selon le nombre. Par exemple, cette année, il y avait un atelier transmédia, où on devait arriver à raconter une histoire avec tous les médias en même temps, ou réaliser un film avec un téléphone portable, etc. (Il y avait un atelier « Drones », mais il n'a pas pu avoir lieu, pour les raisons qu'on sait, – c'est fini les ateliers « Drones ».) Dans cet espace-là, il y a quelqu'un qui gère ces ateliers, mais en même temps, la créativité autonome libre de chaque élève est extrêmement sollicitée et ils peuvent produire des choses sérieuses, profondes et engagées, ou très rigolotes, complètement fantaisistes, et qui ne sont pas sanctionnées ou cernées par des catégories. Cette liberté est possible. Après, il y a un troisième plan qui est celui de la recherche au sein du doctorat au SACRe. C'est évidemment une question qui ne peut pas être évacuée par les gens qui sont en recherche. Là aussi, il y a une espèce de terrain de jeux immense pour ceux qui veulent bien l'entreprendre, qui, au sein de SACRe, est le rapport à toutes les autres écoles que sont l'Institut Curie, l'Observatoire, etc. (de très grandes écoles) qui entourent ces cinq écoles d'art. L'ambition de ce doctorat, c'est justement qu'un artiste aille à la rencontre de questions qui sont en même temps scientifiques et artistiques, en fasse l'exploration sur trois ans et mène une thèse dont la soutenance n'est pas un mémoire écrit, mais un geste artistique. Cette forme de petite révolution peut poser plein de questions à l'université que, personnellement, j'entends complètement. En tant que Bac + 0, j'ai un immense respect pour l'université, donc j'aime assez peu qu'on joue à créer des masters et des doctorats, mais cette recherche m'a vraiment convaincue (je ne l'étais pas au départ) de l'infinité des possibles qui s'ouvrent et qui sont bénéfiques aux deux parties, aux artistes et à l'université.

G. G. : Oui, c'est très riche. On s'aperçoit qu'il y a une transformation très active des écoles par rapport à toutes ces questions. Il est intéressant que vous renvoyiez le théâtre à ses origines, à cette fonction du théâtre qui est de poser à la société et à soi-même des questions existentielles sur notre propre raison d'être, peut-être. Il y a vingt ans, avec la généralisation de ses effets, la question de la révolution numérique était anecdotique dans le monde théâtral, mais aujourd'hui elle est inéluctable, car ontologique. Elle touche à la société entière, au devenir du travail, au contrôle de notre vie privée, aux phénomènes de globalisation qui ont des effets assez conséquents sur le plan politique, et aussi, on le voit bien, à des transformations qui concernent les origines de l'humain. J'entends qu'en fin de compte, le théâtre

n'a pas forcément besoin de se transformer pour aborder ces questions. En ce qui concerne l'obsolescence programmée de la technologie, effectivement, il ne sert à rien de faire une formation sur une technologie fixe, parce ce que la fixité n'existe pas. On le savait déjà, mais aujourd'hui tout s'accélère. Comment prend-on en compte une écologie, un processus, qui doit intégrer cette permanence du changement ? Sur le plan théâtral, par exemple, que fait-on ? Avec l'intégration de l'artiste numérique, qu'advient-il du scénographe, de l'éclairagiste, de l'ingénieur du son ? Ne devrait-on pas adopter un nouveau regard, qui doit faire partie d'une sorte de boucle qui réinterroge des fondamentaux matériels sur un plateau, et donc directement l'acteur, et les bouscule ?

C. L.-D. : Deux points sont abordés ici. Il est certain que professionnellement, l'organisation du théâtre va exploser, forcément. Il y a des dégâts et des gains, comme il y en a dans tous les métiers. Le théâtre n'y échappe pas. Mais au sujet des acteurs, il semble que nous oublions ici le fait que nous sommes en retard par rapport à eux. Ils sont nés durant cette révolution. Les écoles viennent toujours un peu tardivement, – on essaie que ce soit le moins tardif possible, mais elles viennent tardivement –, apprendre à des jeunes gens ce qu'ils savent déjà dans ce domaine. Par exemple, lors de la création de films à partir de portables, nous avons fait une petite formation sur le type de format et les étudiants étaient absolument persuadés qu'en ayant fait le film sur le portable et en l'ayant monté, ils allaient le brancher et le projeter sur grand écran. Au troisième échec, nous avons réalisé qu'il manquait une étape... Mais pour ce qui est de l'habileté, de la créativité, de la réponse à la question essentielle qui est de savoir où nous en sommes avec ces outils et ce qu'ils peuvent en faire, ils sont loin devant.

G. G. : À ce moment-là, nous sommes vieux à vingt-cinq ans. La technologie nous dépasse...

C. L.-D. : C'est pourquoi j'ai énormément de chance d'avoir des enfants de quatorze et seize ans !

G. G. : Une formation pratique de la directrice du Conservatoire par ses enfants !

C. L.-D. : C'est la vérité, nous sommes nombreux dans cette situation ! Sur le plan politique, ça ouvre une possibilité. Par exemple, depuis que je suis arrivée : le Conservatoire avait des partenariats internationaux accueillant des élèves étrangers, mais jamais venant d'Afrique. Je me demandais comment nous pouvions faire pour remédier à cela. Il est certain que l'installation, par exemple, d'un système qui permet la relation de téléprésence n'est pas forcément hors de prix. C'est un mode de mise en relation de pays très pauvres avec des pays très riches qui est une belle revanche de la mondialisation par ses citoyens. On peut s'emparer de cet outil du monde et parler avec les gens avec qui on a envie de parler.

S. N. : J'entends tout ce que vous dites. Moi, je n'ai pas l'impression que la question principale des jeunes acteurs aujourd'hui, – des acteurs, je dis bien –, soit celle des nouvelles technologies. La question de l'acteur, souvent, touche à la présence, la voix nue, le rapport au public direct. Je pense qu'il faut faire attention lorsqu'on qualifie cette évolution d'inéluctable. Le théâtre est là depuis un bon moment, le cinéma est là depuis cent ans, il est en train de mourir, comme la télévision. Le théâtre a cette force de résistance incroyable qui est due à la mise en présence simple d'un homme, ou deux hommes ou deux femmes, avec une voix nue, dans un même lieu, dans un même espace, et c'est quelque chose qui a résisté pendant assez longtemps, parce qu'il y en a eu d'autres, des nouvelles technologies, avant l'arrivée de celles du moment. Pour mes étudiants acteurs (je ne parle pas des metteurs en scène, des scénographes ou des régisseurs), le jeu devant la caméra n'est pas une question prioritaire. Ce n'est pas une demande, ni une nécessité. C'est une question, le plus souvent. Cela poserait plus largement la place de l'acteur dans tous les dispositifs existants. Nous sommes dans une période où le metteur en scène est tout-puissant à tous points de vue. Même si les collectifs reviennent, ils sont la plupart du temps dirigés par quelqu'un et la question de la place de l'acteur dans la représentation théâtrale est importante. Cela revient à mettre en question la nécessité de l'acteur, c'est-à-dire : est-ce qu'aujourd'hui, l'envie d'un jeune homme ou d'une jeune femme de se dresser sur un plateau est liée, ou pas, à son expérience de pratique informatique et de tout ce dont vous parliez ? Je ne suis pas certain. La question que je soulevais est celle de l'ailleurs, de la même manière que, bien sûr, tout le monde écrit avec un ordinateur, mais le fait de continuer à écrire avec un crayon, c'est aussi un acte de résistance. C'est un acte de déplacement. Est-ce que l'acte de théâtre n'est pas aussi un acte de déplacement ? Je sais bien que notre discussion a pour thème « l'acteur face à l'écran », mais je trouve que la vocation, c'est-à-dire pourquoi faire du théâtre, par exemple, importe beaucoup aux acteurs.

G. G. : On rejoint la question politique, citoyenne. L'acteur, comme un espace de résistance, représenterait aussi l'Homme, aujourd'hui, face à ces défis. Si tout passe par l'acteur sur le plateau, – ça tout le monde est d'accord –, qu'il revendique aussi cette résistance comme Homme sur un plateau...

S. N. : Je ne suis pas sûr que tout le monde soit bien d'accord que tout passe par l'acteur sur un plateau. Ce n'est pas toujours évident aujourd'hui. J'ai vu *Le Maître et Marguerite* il y a quelques années, dans la Cour d'honneur du Palais des papes. On y voyait, sur un grand nombre de mètres carrés, une énorme projection d'images, puis de tout petits bonshommes, qui étaient perdus, dont on ne voyait même pas le regard, dont on n'entendait même pas la voix. Je ne dis pas que c'est bien ou mal, mais je ne suis pas sûr que ce soit une évidence, aujourd'hui, pour tout le monde, que l'acteur soit le vecteur principal de la représentation théâtrale.

F. P. : Dans cette relation à l'école, vous disiez que les acteurs sont des jeunes hommes, des jeunes femmes, qui sont des citoyens, qui vivent dans une société qui va plus ou moins mal, et pendant trois ans, en parallèle de la pratique d'acteur qu'ils vont apprendre ou parfaire à l'école, ils continuent à vivre cette condition-là. Les nouvelles technologies sont une des choses qui, effectivement, transforment davantage les modes de consommation d'ailleurs que le reste, mais aussi les modes de comportement, de société. Mais ce ne sont pas les seules, effectivement. Je pense que la relation propre à la mondialisation, la relation propre au brevet, sur les idées, la relation propre aux échanges, à l'économie, au sens très large, sont également des facteurs qui transforment, à des vitesses au moins aussi grandes que celles dans lesquelles se transforment les nouvelles technologies, la vie de ces jeunes gens pendant ces trois ans. De les accompagner, pendant cette durée, à s'interroger sur le monde dans lequel ils vivent, quelle que soit la forme que cela prend, cela nous paraît nécessaire. On le fait par des moyens de discours, de discussions. On le fait aussi au moyen du théâtre et de la pratique. Les technologies peuvent s'inscrire à l'intérieur de ce mouvement dont nous devons tous être responsables dans nos écoles. Je rejoins Claire quand elle dit qu'au fond, finalement, ce qui doit être pris en compte principalement, c'est la pensée produite, les questions que cela nous conduit à nous poser, à nous-mêmes et à notre art. Amener les acteurs à se poser des questions par l'utilisation, par la pratique, par la confrontation à des technologies comme à d'autre chose, c'est notre métier. C'est notre responsabilité de le faire. Après on peut effectivement les confronter à une caméra, un micro, un *smartphone*, des battements du cœur, des projections ; si on n'est pas dans le processus de s'interroger sur ce que ça fait, ça devient un peu obsolète, un peu gadget. Pour répondre à ce que disait Stanislas Nordey, effectivement, pour avoir vécu plusieurs expériences de ce type-là avec des compagnies internationales qui viennent proposer des ateliers, ou auprès desquelles on sollicite des ateliers qui utilisent ces outils, les acteurs ont plutôt un gros point d'interrogation dans les yeux. Il n'y a donc pas vraiment de demande de la part des étudiants, d'utiliser ces technologies à l'école dans l'optique d'y être confrontés sur les plateaux. Je n'ai jamais eu ce type de demande non plus. Par contre, si, lors de cet atelier, la question des nouvelles technologies est pensée, et donc est une nécessité pour l'artiste qui les utilise, alors là, oui. Là, ça devient un élément très important du processus de l'atelier lui-même, mais encore une fois, c'est parce que c'est une nécessité, parce que ça aura été pensé.

G. G. : C'est l'artiste extérieur qui viendrait avec toute sa technologie pour pouvoir dialoguer avec les acteurs ? Comment se passe le rapport à ce savoir-faire, cette technique, est-ce que c'est une équipe entière qui arrive ?

F. P. : Encore une fois, s'il n'y a pas de proposition artistique derrière, comme disaient Stanislas Nordey ou Didier Abadie tout à l'heure, apprendre à un acteur à s'adresser devant une caméra ou à un micro, il ne faut pas passer trois mois là-dessus. Soit on passe des an-

nées, et on affine ça, et ça devient artistique en soi ; soit c'est un outil et en une semaine d'exercices, c'est réglé. Ce qui est par contre plus profond, c'est la proposition artistique qui accompagne cette pratique. Et la proposition artistique, qui la fait ? En tout cas, pour nos écoles, pour la mienne où nous travaillons avec des intervenants ponctuels, – je pense que c'est la même chose pour beaucoup d'entre nous –, ce sont ces artistes qui arrivent avec elle.

D. A. : Paradoxalement, il ne faudrait pas que vous croyiez que les nouvelles technologies amènent un acteur complètement nouveau. Le numérique nous oblige à renforcer des choses qui existent déjà, notamment tout ce qui a trait à la présence, – parce que si vous n'avez pas de présence face à des nouveaux outils, vous êtes très vite balayé par la technique –, à la maîtrise de la voix et du corps ; donc cela nous renvoie aux fondamentaux qui sont enseignés dans nos écoles. Ça veut dire qu'il faut approfondir cet enseignement-là. Quand un metteur en scène arrive avec un projet, il vient avec une série de nouveaux outils qu'il va utiliser et va disposer sur le plateau. Le rapport qui s'établit entre l'acteur et le metteur en scène reste traditionnel, l'acteur offre des propositions au metteur en scène dans un cadre défini par lui. Après, le metteur en scène tranche, décide, ce rapport-là n'est pas changé par les outils numériques. Par contre, ce qui peut vraiment changer les choses, c'est le rapport qui se met en place avec les universités, où on peut imaginer une autre dimension du travail, celui de la recherche en art.

C. L.-D. : Pour moi, il y a deux choses très distinctes : la question de l'art, auquel cas, effectivement, la formation est très simple, il suffit de l'intégrer et elle l'est, je pense, dans plusieurs écoles ; et la question de la maîtrise d'outils. Ces outils ne sont pas à considérer davantage que d'autres. Et puis, il y a la question du citoyen. Pour cette question, on n'est pas en train de parler d'une révolution à venir, ou de quelque chose qu'on serait en train d'accompagner maintenant, on est en train de faire le constat de quelque chose qui s'est passé il y a très longtemps et dans lequel on vit. Toute notre relation à l'autre, au temps et à l'espace, est conditionnée par Internet. Point. Ça (on le veut ou on ne le veut pas), c'est un fait. Si je crois que, tous, on considère qu'on dirige des écoles dans lesquelles on forme des artistes, des citoyens, des êtres humains, et que, dans cette formation, la relation à l'autre est à celui qui est tout à côté de soi ou de l'autre côté de la planète, alors penser cette chose avant que d'autres ne l'aient définitivement pensée pour nous me paraît une question très importante, une question de contenu. C'est une question qui est d'ailleurs extrêmement présente dans la littérature dramatique contemporaine, dans les textes. Cette question, dont s'emparent les auteurs, est aussi celle des acteurs, mais en tant que citoyens, et pas sur le plan technique. Les acteurs ont à parler de cela, parce que c'est le monde qui est déjà passé. Maintenant, nous en sommes à nous demander jusqu'où ce rapport à l'être humain virtuel va aller.

G. G. : J'ouvre le débat à la salle.

PUBLIC #1 : Je voudrais reprendre la question du jeu de l'acteur, à la fois en tant qu'intervenante à la Haute Ecole de théâtre de Suisse romande et dramaturge. J'ai l'impression que cette question de la présence des écrans et de tous ces outils technologiques sur le plateau s'inscrit peut-être, du point de vue du jeu de l'acteur, dans quelque chose qui est plus large, qui est ce fameux tournant « performanciel » (*Performative Turn*), comme on a pu l'appeler, qui a essaimé depuis quelques décennies sur les plateaux, et qui pose la question de l'endroit du jeu de l'acteur entre différents niveaux de réalité. J'ai le sentiment que ce qui est souvent abordé avec la présence des écrans, c'est ce lien qu'il peut y avoir entre la présence directe de l'acteur sur le plateau, ce qu'on a pu appeler la présentation, et la question de la représentation d'un univers fictionnel. L'acteur serait aujourd'hui placé très souvent dans une sorte d'entre-deux, ce qu'Erika Fischer-Lichte appelle le « *betwixt* », c'est-à-dire ni l'un ni l'autre, ni dans la réalité, ni dans la fiction. On passe de l'un à l'autre, d'ailleurs souvent par le biais de métalepses, c'est-à-dire de sauts entre différents niveaux. Par exemple, quand un acteur incarne un personnage et que, de l'intérieur de la fiction, il s'adresse au spectateur, il y a une sorte de transgression, parce qu'ils ne sont évidemment pas au même niveau de réalité. J'ai le sentiment que, très souvent, dans les spectacles que j'ai l'occasion de voir, la technologie est au service de ce type de dispositif qui interroge en permanence la question de la réalité et de la fiction sur le plateau, de la présence et la représentation. Donc, je me demande comment on passe entre tous ces niveaux. Je pose cette question, parce que je vois des tentatives qui ne fonctionnent pas, à cause du jeu de l'acteur. Je vois beaucoup de productions de jeunes compagnies et j'ai le sentiment qu'il y a là quelque chose d'important à enseigner aux acteurs, peut-être plus que de savoir comment on s'adresse à une caméra. Dans *JULIA* de Christiane Jatahy, une adaptation de *Mademoiselle Julie* de Strindberg, la metteuse en scène joue avec tous ces niveaux de fiction et de réalité, et ce qui est impressionnant, c'est que la comédienne qui joue Julia traverse tous ces niveaux : tout est brouillé, on ne sait plus si c'est la comédienne qui parle, si c'est la comédienne d'un film, si c'est la comédienne qu'on voit sur le plateau, mais elle traverse tout ça avec une sorte de même énergie, de même émotion, qui fait qu'en même temps elle fait le lien entre tous ces niveaux de réalité, et qu'on n'est plus du tout dans un jeu qui va séparer, dans ces fameuses ruptures de ton qu'on a pu voir beaucoup dans le théâtre quand on passait d'un niveau à l'autre. Là, il y a quelque chose qui est dans le présent du plateau, et quelle que soit la réalité, il est porté par l'acteur. Cela fait-il écho à quelque chose pour vous, en tant qu'enseignants ?

C. L.-D. : Je pense que dans tout ça, il n'y a aucune question, aucune nouveauté. Je le redis, parce que je ne l'entends nulle part. C'est comme le mélange des genres, le fait de faire du théâtre avec un peu de cinéma, un peu de danse, un peu de cirque, un peu de musique... C'est la nature du théâtre. Dans tout ça, il n'y a rien de nouveau. Il y a des spectacles qui sont nécessaires ; il y en a qui ne le sont pas. Donc, quand vous éprouvez que, tout d'un coup, plusieurs réalités sont présentes ensemble, c'est que vous voyez du théâtre, à mon sens

à moi. Quand vous éprouvez qu'il y a une réalité pauvre, c'est que vous voyez un mauvais spectacle, qui n'est pas porté par une nécessité artistique. Par contre, c'est une question qui est déjà morte, déjà vieille, c'est une question de vieux. Ça fait des années et des années qu'elle est là. On en parle maintenant. Il y a des essais ratés et des essais réussis. C'est un fait, et il n'y a pas de quoi écrire des choses si intéressantes que ça, à mon sens à moi. Par contre, le fait, par exemple, que sur Facebook, personne ne meurt, ça c'est une question de notre monde. Que notre rapport à la vie et à la mort soit modifié par Internet, ça, c'est notre question, mais aussi celle de tous les acteurs. C'est ce que j'essaie de dire depuis tout à l'heure, mais il me semble que ça ne pose aucune question nouvelle du point de vue du jeu de l'acteur, sauf ce qu'on a dit, c'est-à-dire la question d'être formé à cet outil, comme auparavant ils étaient formés au fait d'arriver à trouver la lumière quand ils étaient sur scène, ou d'être entendus. Pour avoir été sur un plateau et l'avoir éprouvé de tous les côtés, cette question, elle est technique. Ce n'est pas difficile d'y répondre.

S. N. : Elle est technique, mais elle repose quand même la question du rapport entre l'acteur et le metteur en scène. À quel point l'acteur, dans ces spectacles, est-il l'outil du rêve du metteur en scène, et simplement cela, ou à quel point est-il le cocréateur de cette chose-là ? C'est une question que je trouve aussi importante. Je vais prendre un exemple très simple : beaucoup de jeunes gens font du théâtre, – c'est très paradoxal –, parce qu'ils n'ont pas envie du gros plan, parce que la question du théâtre n'est pas la même que celle du cinéma. Donc, exposer son visage en énorme sur une scène de théâtre, ça peut être quelque chose d'extrêmement violent pour un acteur ou une actrice, parce que, très paradoxalement, le lieu de la scène, pour l'acteur, est à la fois un lieu de l'apparition et un lieu de la disparition, parce qu'il y a la distance. Aussi, parce que, justement, il y a quelque chose qui ne s'apprend pas de la même manière. Je renvoie à Patrice Chéreau, qui avait dit cette phrase passionnante quand il avait quitté le théâtre pour la première fois : « Je quitte le théâtre, parce que j'ai besoin de me rapprocher du visage des acteurs ». Je trouvais que c'était très beau. Tout d'un coup, moi j'ai besoin d'être plus proche encore, en tant que metteur en scène, du visage des acteurs. Donc, toute la question derrière, au-delà de la question de la formation (j'entends votre question), c'est quand même le rapport du consenti entre l'acteur et le metteur en scène. Qui a dans les mains les outils ? C'est aussi une question politique. À quel point je choisis de faire du théâtre ? – parce qu'il y a des gens qui n'ont pas envie de faire du théâtre, ils ont envie de ne faire que de l'image –, je pense que c'est une question qui rebondit un peu sur la vôtre. Je crois que le théâtre doit reposer sur le désir de l'acteur avant de reposer sur le désir du metteur en scène. Donc, je me demande : est-ce que cette question des nouvelles technologies est posée par les acteurs ou pas du tout ? Je ne suis pas sûr. Moi, je connais des tas de gens pour qui ce n'est pas une question qu'on ne meure pas sur Facebook. Ce que je veux dire, c'est que c'est une question que certains se posent, mais que d'autres ne se posent pas. Je ne sais pas si c'est un problème de se la poser ou de ne pas se la poser, de mourir ou non sur Facebook. J'entends ce que vous dites,

Claire Lasne-Darcueil, et je suis d'accord d'un certain point de vue. Mais en même temps, en pointant les dangers d'Internet sur la question de l'artiste, est-ce que vous posez aussi la question pour le peintre, le sculpteur ? Est-ce qu'on a besoin, en tant qu'artiste, d'être exactement au même endroit que l'endroit du développement du monde, ou est-ce que le pas de côté et l'écart ne créent pas aussi un champ de résistance ?

C. L.-D. : Bien sûr. Un champ de résistance, absolument, mais pas un champ d'ignorance. C'est ça le sujet d'aujourd'hui.

F. P. : Il me semble que cette opposition, cette complémentarité entre présentation et représentation, pour un acteur, elle a toujours été présente. Je ne sais pas si c'est ni l'un ni l'autre. C'est et l'un et l'autre. Il faut que l'acteur soit en présentation et en représentation tout le temps, qu'il puisse interroger son rapport au plateau et à la salle de façon permanente. Je crois que les nouvelles technologies peuvent mettre en évidence un endroit performatif particulier, mais la performance le pose également hors du champ des nouvelles technologies. Pour autant, ce n'est pas par là qu'on en prend conscience. Je pense que, pour l'école, c'est important que dans l'ensemble du cursus, cet aller-retour, ce lien présentation / représentation, soit posé dans tous les cas de figure. Occuper différents endroits à cet effet, dont les nouvelles technologies et les arts connexes ; dont l'écriture de plateau et la performance ; dont le poème dramatique dans toute son histoire, tout son lyrisme et toute son ampleur, jusqu'aux écritures contemporaines ; c'est poser cette question-là. Les nouvelles technologies la posent, à leur endroit. On en tient compte aussi.

PUBLIC #2 : Si l'acteur se pose la question, à un moment donné, du dispositif, je dirais que c'est comme quand il interroge une mise en situation. S'il n'arrive pas à produire du jeu, c'est peut-être que le dispositif n'est pas valide, tout simplement. L'interrogation vient de là, sinon, un acteur, dans l'expérience concrète, ne se pose pas cette question, quand c'est son environnement, l'espace de jeu. Souvent, l'incidence de la technologie sur le jeu de l'acteur intervient quand ça crée le transfert d'adresse, quand ça déplace l'adresse, alors que la technologie est aussi, régulièrement, simplement, un outil de captation de l'adresse, qui ne la détourne pas. Il y a vraiment différentes notions, différents enjeux, dans le rapport à l'acteur, qui se situent précisément à cet endroit. Souvent, quand le questionnement émerge, c'est qu'à la base, il y a un dysfonctionnement.

G. G. : Sur le dialogue entre Stanislas Nordey et Claire Lasne-Darcueil, sur l'ignorance, je me demande si la technologie, aujourd'hui, renvoie à la même chose, via Internet par exemple, – l'immortalité, la transformation du corps, la globalisation, les neurosciences –, que ce à quoi elle renvoyait avant ? Stanislas Nordey parlait du rapport entre acteur et metteur en scène dans le processus de fabrication, qui, effectivement, est fondamental, sachant que le metteur en scène peut « manipuler » l'acteur. Face au défi de la confrontation aux

nouvelles technologies, est-ce qu'il n'y a pas, pour l'acteur aussi, des éléments, des outils à approcher pour pouvoir dialoguer avec le metteur en scène dans une logique de construction, de mise en question qui ne soit pas simplement un phénomène de résistance, mais qui soit l'utilisation d'un retour pour rebondir, être dans une dynamique heuristique d'aller vers d'autres territoires ? L'exemple d'Anne Tismer montre que ces outils ne l'empêchent pas d'être créative. Mais fait-on comme avant ? Ou est-ce que notre attitude est différente en ce qui concerne les outils que nous donnons à l'acteur, l'approche pour permettre de construire ce dialogue avec le metteur en scène ou avec les fantasmes du metteur en scène ? Le metteur en scène est d'ailleurs aussi une figure émergente. Ne serions-nous pas à un moment où l'acteur se trouverait dans des dispositifs qui vont le dépasser, comme ils le font dans la société actuelle ? C'est là la question. Le numérique, c'est quand même le basculement vers un autre mode de réalité. Dans sa boîte à outils, dans le dialogue avec le metteur en scène ou avec le dispositif qui lui est donné à jouer, est-ce que l'acteur contemporain peut déployer toute sa créativité ?

PUBLIC #3 : Je suis très surprise de votre affirmation, parce que lorsque nous avons conçu cette table sur la formation de l'acteur, nous avons l'impression, en tant que spectateurs, qu'il y avait forcément une différence. D'abord, parce que certains acteurs le disent, et puis parce que, dans notre perception de spectateur, on perçoit autre chose du jeu de l'acteur. Je poserai la question autrement, puisque vous dites qu'il n'y a pas de problème et qu'au fond on continue à former les acteurs comme on les formait, mais on les adapte, on leur apprend à travailler avec ce nouvel outil : vous êtes pratiquement tous des metteurs en scène ; est-ce que votre direction d'acteurs diffère quand vous avez des écrans et des dispositifs qui font que l'acteur doit interagir avec ces écrans ? Où se situe cette différence ?

C. L.-D. : Pour moi, à mon niveau, il n'y a pas de différence entre ma position de metteur en scène et celle de directrice de l'école, l'objectif est le même : c'est la question de la connaissance, de l'absence de manipulation, le fait d'arriver à travailler d'artiste à artiste dans un dialogue, dont chacun dispose des règles et dont tout le monde a tous les outils. Dans un cas comme dans l'autre, qu'il s'agisse d'une création ou qu'il s'agisse de l'école, ce qui me paraît très important, c'est que la personne qui est en face de nous, qui est la plus vulnérable puisqu'elle est sur scène et qu'elle prend des risques physiques, ait une maîtrise, une connaissance de tous les outils employés pour la représentation de sa personne. C'est en cela que, pour moi, ça ne change pas, du spectacle à la pédagogie, et que ça ne change pas l'intérieur de la pédagogie puisque cette question de la maîtrise des outils pour arriver à prendre tous les risques émotionnels qu'il faut prendre en montant sur un plateau, avec une maîtrise de l'espace, de l'autre, du rapport au public qu'on a soi-même choisi comme acteur, qu'on a approuvé intérieurement, est la même, quel que soit le type d'outil. La nature technique n'est pas la même, mais la question est la même : c'est le fait de ne pas être objet, et d'être sujet de ce qu'on est en train d'interpréter, dans un dialogue avec quelqu'un

qui n'est pas en train de vous mettre malgré vous (comme Stanislas Nordey le racontait tout à l'heure) dans un dispositif dans lequel, tout d'un coup, on est empêché de jouer par des outils qui vous auraient complètement dépassé, ou dont l'utilisation ne vous aurait pas été transmise, qui n'auraient pas été créés en dialogue avec vous. Michel Serres parle souvent du rapport à la mémoire qui a changé depuis l'arrivée de l'ordinateur : tout ça est en même temps contrainte et libération. Le jeu est à la fois plus contraint, c'est souvent une autre situation dans l'espace, et il y a des endroits où il y a une liberté nouvelle à tirer de la situation. Il dit : « Voilà, il ne nous reste plus qu'à être intelligents, puisque l'ordinateur se charge de la mémoire ». Et on pourrait dire qu'il ne nous reste plus qu'à être libres, une fois qu'on a maîtrisé ces outils-là. C'est en cela que je dis que c'est simple.

D. A. : Lorsqu'on observe la façon dont les metteurs en scène travaillent avec ces nouveaux outils, on s'aperçoit qu'ils instaurent un dialogue à trois. La direction d'acteur reste à peu près la même, c'est-à-dire que le metteur en scène va nourrir l'acteur avec des informations dramaturgiques, artistiques, sur la situation, et à côté de lui, il y a le technicien. Je ne sais pas si on peut encore l'appeler technicien, parce que, quelque part, lui aussi est un artiste. Le metteur en scène va donner une direction, le comédien va faire des propositions de jeu et le technicien numérique va proposer des options qui vont diminuer, amplifier, contrarier le jeu de comédie. Le metteur en scène fait ses choix parmi les propositions et on avance dans la mise en scène. Ça ressemble à du *free jazz*. Il y a des improvisations du comédien qui ont été nourries par le travail du metteur en scène, enrichies de nouveau par le technicien, et ça joue comme ça, tout le temps.

GUY CASSIERS : « L'ACTEUR ET L'ÉCRAN : UNE EXPÉRIENCE JOUISSIVE »

*Table ronde animée par Edwige Perrot,
Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 / Université du Québec à Montréal
avec Giulio Boato (Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3), Katelijne Damen
(actrice), Josette Féral (Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3), Guy Cassiers
(metteur en scène), Rosalie Leblanc-Houle (Université du Québec à Montréal),
Johan Leysen (acteur), Julie-Michèle Morin (Université du Québec à Montréal)
et Dirk Roofthoof (acteur)*

Edwige Perrot : Nous allons nous intéresser particulièrement à des spectacles plutôt emblématiques dans lesquels vous avez joué, Katelijne Damen, Johan Leysen et Dirk Roofthoof, afin de vous interroger sur des spécificités liées au jeu de l'acteur, mais également au dispositif technique et aux processus de création. Les spectacles que nous allons aborder sont *Rouge Décanté*, qui vous met en scène, Dirk Roofthoof ; *Orlando* et *Passions humaines*, avec vous, Katelijne Damen ; *Le Crime*, le troisième volet de *L'Homme sans qualités* avec vous Johan Leysen. Pour commencer, une question d'ordre générale adressée à Guy Cassiers : Marianne Weems, qui dirige The Builders' Association, estime que la présence des images sur scène amène les acteurs à se dépasser. Quel est votre point de vue sur le sujet ?

Guy Cassiers : Je pense que jouer devant la caméra est différent de jouer devant un public au théâtre. Combiner les deux actes en même temps est encore une chose différente. Je pense que les manières de s'adresser directement au public sont autant de manières de trouver les qualités d'un texte. Pour moi, ce n'est pas le médium qui est important : nous commençons

toujours avec le texte et avec la question : comment exprimer de manière idéale le contenu de ce texte que l'on veut transmettre au public ? Les caméras peuvent aider l'acteur à s'exprimer de manière différente de celle qu'il adopterait s'il expliquait le même texte directement au spectateur. C'est une facette de la caméra. L'autre facette tient au fait que les acteurs jouent *live* avec des caméras, ils n'ont donc pas seulement une responsabilité envers le personnage qu'ils approchent, mais ils sont également responsables des images qu'ils créent en même temps. Il y a ainsi un petit metteur en scène dans la tête des acteurs : ils ne sont pas seulement responsables de leur corps sur scène, mais aussi de l'environnement qu'ils créent. Quand on joue dans un espace en direct, l'espace reste le même tout le temps ; par contre quand on amène la caméra, on amène avec elle un cadre, et dans ce cadre, on a des informations qui permettent à l'acteur de jouer différemment. Le simple fait de voir chaque émotion dans les yeux de l'acteur, par exemple, influencera en effet le jeu de ce dernier. En même temps, en raison de ce cadre qui permet de prendre des images qui sont produites *live* sur scène, celles-ci ne donnent pas seulement des informations supplémentaires, mais coupent aussi de l'information qui serait au-delà du cadre, de l'information qu'on ne voit pas, mais qui peut générer d'autres informations dans la tête du public. Tout cela, pour moi, est important. En permettant des images supplémentaires, j'aime avoir la possibilité d'y trouver des images qui ne sont pas là, qui sont créées par le spectateur. J'aime stimuler l'artiste dans le spectateur.

E. P. : Et vous, en tant qu'acteurs, Katelijne, Johan et Dirk, avez-vous le sentiment d'être amenés à vous dépasser quand le dispositif scénique implique l'utilisation d'images et de vidéo ? On dit souvent que l'image écrase la présence des acteurs sur scène. Il y a des acteurs qui détestent jouer avec la vidéo, certains aiment cela, d'autres y sont indifférents : quelle est votre position respective ?

Johan Leysen : Ni l'une ni l'autre. Cela ne me laisse aucunement indifférent, mais c'est plutôt enrichissant dans le jeu. L'image, et surtout le gros plan, n'est pas forcément quelque chose qui nous rapproche du public, c'est même une sorte de masque ; bizarrement, ça crée pour le comédien une distance. On a plusieurs paramètres dont il nous faut tenir compte : il y a le public qui est là, il y a la caméra, il y a le son qui est souvent très important parce qu'il est amplifié. Les images permettent peut-être même plus qu'avant, – et ça c'est assez jouissif –, un travail d'ensemble avec les gens qui gèrent la caméra, avec la personne qui gère le son, parce que l'amplification de la voix ne dépend plus de moi, mais de l'ensemble. C'est même peut-être le plus important dans le travail pour moi. Dans le souvenir du travail que j'ai accompli avec Guy Cassiers, dès le premier jour de répétition, ces gens sont là ; on crée ensemble, on travaille ensemble le son de ma voix. C'est un travail long et réfléchi, qui change pour chaque scène et qui fait le plaisir du travail. Si un rôle est réussi, si un rôle fonctionne, il le doit pour une bonne partie justement grâce à ces gens qui nous accompagnent et qui créent avec moi. Je me souviens qu'avec Guy Cassiers, à un moment donné, j'avais un monologue à faire. Je présente le monologue. Guy Cassiers me dit :

« Bon, maintenant, rentre chez toi », et il continue la journée à travailler avec la technique. Le lendemain, lorsque je reviens, les techniciens de l'image et du son font une proposition qui se combine avec ce que j'avais proposé et on construit à partir de là. C'est cela qui est génial. Je ne sais pas si on se dépasse, si on va plus loin, mais pour moi, ce genre de travail est beaucoup plus enrichissant que d'être tout simplement sur une scène.

Dirk Roofthoof : En étant acteur, c'est-à-dire un artiste qui aime exprimer des mots, les mots qui sont écrits, je suis quand même convaincu que le meilleur texte que je dois dire n'a pas la capacité de dire tout ce que l'on sent, tout ce que l'on veut dire. Même le meilleur poète, le meilleur écrivain, l'écrivain de *Rouge décanté* – ce livre qui pour moi est une merveille –, ne peut couvrir que vingt pour-cent de ce qu'on sent, de ce qu'on pense, de ce qu'on veut dire. Je ne fais pas confiance aux mots pour exprimer tout ce que je veux dire, tout ce que je sens. Je suis donc très heureux d'avoir les images autour de moi, d'avoir le son, comme Johan vient de dire, pour remplir ces quatre-vingt pour-cent que je ne peux pas exprimer en étant comédien, acteur. Je suis d'ailleurs convaincu que quand je dis quelque chose et qu'on voit une image, ce que montre l'image, moi, je ne peux pas l'exprimer par les mots. À chaque enterrement, on dit toujours que nous n'avons pas de mot pour dire combien on pleure ces personnes disparues ; et quand on est amoureux, les mots nous manquent pour exprimer combien on est amoureux, combien on aime. Faire du théâtre ensemble est un acte de confiance ; on fait confiance au pouvoir de la suggestion, au pouvoir associé à celui des images. Grâce à ce son que les gens peuvent entendre, ils peuvent penser à autre chose que ce que moi je viens de leur raconter.

Kateljne Damen : Je voudrais seulement dire que c'est grâce à ces caméras qu'on peut voir, – et ce n'est pas facile au théâtre –, par exemple, comment ma main sent, ce que ma main sent. Je vais expliquer cela autrement : si je sens quelque chose que je veux exprimer, on voit mon visage et mon corps, mais on ne voit pas ce que, par exemple, fait mon doigt. C'est uniquement grâce à nos camarades techniciens qu'on peut voir mon doigt aussi. C'est un petit détail de mon corps, mais voir ce petit doigt est sans doute plus important que mon corps en entier.

Julie-Michèle Morin : Abordons *Rouge décanté*, spectacle créé en 2004 et présenté dans quatre langues à travers le monde. À partir du roman autobiographique de l'auteur néerlandais Jeroen Brouwers, Guy Cassiers, Dirk Roofthoof et les dramaturges Corien Baart et Erwin Jans ont travaillé à la création d'un montage textuel, interprété par Dirk Roofthoof dans un dispositif scénographique et vidéographique créé par Peter Missotten. Ce dispositif sonore et vidéo est complexe et tend à privilégier l'intériorité et l'intimité de l'espace mental du personnage qui est seul en scène. *Rouge décanté* s'ancre dans le souvenir de l'auteur Jeroen Brouwers pendant son enfance passée avec sa sœur, sa mère et sa grand-mère dans un camp de concentration japonais pendant la Seconde

Guerre mondiale. Le spectacle se présente sous la forme d'un solo où l'imagerie vidéo double la présence de l'acteur et tend à créer d'habiles effets d'aller-retour entre le corps tangible du comédien et les multiples projections de ce même corps sur les surfaces écraniques. Ces projections sont diffusées sur un écran qui est situé en fond de scène et qui rappelle la texture des stores vénitiens. Concrètement, le dispositif vidéographique est constitué de cinq caméras fixes, ainsi que de deux surfaces de projection qui accueillent les images : d'abord le panneau géant formé de stores en fond de scène que je viens d'évoquer, puis une autre surface en avant-scène, côté cour, de la taille d'une fenêtre, qui est suspendue et qui rappelle également l'allure de stores horizontaux. Johan Leysen a parlé de l'importance capitale de la confiance et des interactions avec la technique et le dispositif. Dans *Rouge décanté*, est-ce que les techniciens doivent intervenir pendant le spectacle pour qu'il y ait cette harmonie, cet équilibre constant entre son, vidéo et interprétation ? Est-ce que vous pourriez nous parler de ce qui est préprogrammé et des interventions qui ont lieu en direct pendant la représentation ?

D. R. : Depuis onze ans que je joue dans ce spectacle, l'équipe technique est toujours restée la même. C'est formidable, j'ai quatre à cinq hommes autour de moi qui peuvent m'accompagner presque toute une vie et leur collaboration est très importante. On peut dire que je n'ai pas l'impression de faire un monologue, mais de jouer avec eux. Quand je joue ce monologue, le seul point de repère que j'ai dans la salle, ce sont eux : ils sont là dans le noir, mais je les vois. Et je sens, à la manière qu'a l'ingénieur du son ou l'ingénieur de la lumière de changer le son ou la lumière, ce qu'ils pensent de moi quand je suis en train de jouer ce rôle. Donc ils m'influencent, ils doivent m'influencer jour après jour quand je joue ce spectacle, et moi j'aimerais aussi les influencer. Même après onze ans, c'est toujours une première et on est toujours très désireux de réussir à faire ce qu'on veut. Je sens vraiment, – j'insiste sur ce point –, ce que le technicien vidéo, pense de moi pendant que je joue. Sans rien dire, il peut changer ma façon de jouer de soir en soir. Il s'agit véritablement d'un acte de confiance.

G. C. : Vous venez d'expliquer comment se sont passées – et comment se passent encore – les représentations de ces onze dernières années. On pourrait dire qu'on fonctionne comme un groupe de jazz pour qui il est important de fixer beaucoup de choses en amont pour avoir la liberté pendant le spectacle de générer cette confiance entre nous. D'une certaine façon, les techniciens sont pour moi aussi des artistes qui génèrent l'atmosphère de la soirée, qui prennent des décisions, qui créent des images, de la musique, etc. C'est important pour moi qu'il y ait cela dans un spectacle. C'est important de créer ce dialogue durant les répétitions. Comme Johan l'a déjà expliqué, il s'agit d'un dialogue entre l'acteur et les techniciens : l'acteur fait quelque chose, les techniciens lui répondent, et le spectacle se développe de cette manière. Mais cela est seulement possible si nous avons déjà un certain terrain de jeu au commencement des répétitions. C'est important que l'acteur ait déjà tous

les outils pour absorber l'environnement et générer son territoire lui-même, pour absorber toutes les informations et les incorporer dans sa responsabilité d'acteur. C'est important pour moi d'avoir toutes les informations nécessaires avant le début des représentations. Il ne s'agit pas de voir quel est le résultat après deux mois de travail, mais quelles sont les couleurs qui vont nous permettre de peindre ensemble ; nous devons trouver toutes ces couleurs. De cette manière, on est pris dans un grand travail de préproduction avec tous les artistes qui ont une responsabilité spécifique. Mais avant ce moment, on parle ensemble, non des responsabilités propres à chaque discipline, non : on crée une situation dans laquelle on se demande ce que l'on va dire et à l'aide de quelle discipline, ceci afin de développer un maximum de possibilités. Chaque discipline pourrait presque raconter tout le spectacle, mais il s'agit plutôt de renforcer tous les éléments pour y trouver leur véritable nécessité et trouver ce que l'on dit dans quelle discipline. C'est très important. Il s'agit de trouver quelle discipline est la meilleure pour expliquer tel ou tel élément. Parce que, comme nous l'avons expliqué auparavant, on commence avec un texte qui est souvent un roman et non une pièce de théâtre, ce qui nous oblige à faire de nombreuses coupures. On doit donc, avec d'autres disciplines, et parce qu'on a une certaine limite de temps, trouver d'autres manières de raconter au-delà de ce que le texte nous offre. On doit retrouver l'essence du contenu en analysant cette matière par le biais des différentes disciplines. C'est le grand travail qu'on fait ensemble pendant deux mois. Pour moi, le fait qu'on puisse avoir ce temps pour trouver cela ensemble est le grand cadeau du théâtre. Bien sûr, avant les répétitions on a établi une raison, une nécessité à l'approche d'un texte, mais en même temps, le fait de découvrir le contenu avec d'autres gens intéressants, comme ceux avec qui je travaille, c'est un grand cadeau qui permet d'analyser un texte avec des yeux différents. Les spectacles les plus mauvais sont ceux où le résultat premier est proche de ce qu'on a trouvé au début des répétitions. Si ce que j'ai expliqué aux acteurs, quand on a commencé, est exactement le résultat auquel on arrive deux mois plus tard, alors il ne s'est pas passé grand-chose durant ces deux mois. Or ces deux mois de répétition sont importants pour découvrir autre chose, pour générer un dialogue et pour que j'aie, moi aussi, la possibilité d'apprendre, de me développer pendant les répétitions, parce que je pense que ce n'est pas seulement une entreprise égocentrique. Le résultat donne un cœur, une âme, un centre au spectacle.

D. R. : J'ajouterais que, même après onze ans de tournée, on répète encore. Il y a toujours deux jours de montage ; je voyage avec les techniciens et à la fin de la première journée je fais un test de son de trois heures dans chaque nouveau théâtre. Par exemple, on va jouer en décembre (2015), à Paris, au théâtre de la Bastille, qui est une scène beaucoup plus petite que celles dont on a l'habitude, on en parle déjà depuis deux ou trois mois et on réfléchit à la façon dont on va procéder avec la lumière pour que les gens ressentent les choses comme on les a prévues. Je dis toujours qu'on est comme trois ou quatre élèves de Rubens – ici, c'est Guy Cassiers –, qui refont, chaque fois qu'il n'est pas là, cette peinture de Rubens. C'est à la fois une blague, et quelque chose de sérieux.

E. P. : Pour ces représentations de *Rouge décanté* au Théâtre de la Bastille, avez-vous conservé le matériel technique d'origine ou avez-vous profité de l'évolution technologique pour le faire à son tour évoluer ?

D. R. : Le matériel est le même, il y en a même qui n'existe plus sur le marché, donc si quelque chose se casse, on ne pourra plus le remplacer. On verra ce qu'on fera...

J.-M. M. : Vous avez parlé d'échange et de confiance avec votre équipe technique, non d'improvisation, mais de dialogue pendant la représentation. Est-ce que le contenu des images et la façon dont vous filmez le corps dans *Rouge décanté* varient ? Si oui, est-ce que ces variations sont légères ou importantes ? Y a-t-il des changements d'une représentation à l'autre dans ce dialogue avec les techniciens ?

D. R. : Absolument. J'ai onze ans de plus, je pense des choses différentes au sujet de la même matière et je me sens parfois comme un homme qui n'a pas bien étudié. Je découvre des choses dans le texte en jouant ou en répétant des choses que je n'avais jamais ressenties auparavant, à tel point que je me dis : comment est-ce possible que je pense à ça maintenant, dix ans après ? Mais cela bouge tout le temps et ce doit être comme ça. Ceux qui ont trouvé quelque chose ont mal cherché : on ne peut se contenter de ce qu'on a trouvé ; il faut toujours redémarrer à partir de zéro, recommencer à partir de rien. Faisons semblant de ne rien savoir du tout de ce texte et découvrons ensemble, jour après jour, ce qu'il nous donne. La vieillesse aussi apporte vraiment une très grande différence, je n'ai pas de mot pour le dire, mais quand je pense à ce que je pensais quand j'avais onze ans de moins, c'est à peine si je peux me reconnaître.

G. C. : La langue aussi change beaucoup. Si on joue le texte en français, le spectacle est différent de ce qu'il est en anglais ou en espagnol. En flamand, ce n'est pas seulement le public et la culture du public qui changent, mais le rôle et le contenu, la mélodie d'une langue. La manière dont on crée un personnage dans une langue différente influence le reste. Pour les vidéos aussi, on joue beaucoup dans ce spectacle avec la distorsion, avec des choses qu'on ne contrôle pas tout à fait. Les images fonctionnent comme la musique ou la guitare, si on se rapproche trop de leur source (les *box*), il y a des distorsions... La moitié des images ne sont jamais les mêmes. C'est une responsabilité qu'il faut assumer sur le moment pour voir comment on peut influencer et créer de nouveaux éléments. Mais il y a toujours des choses qu'on ne contrôle pas et c'est pour cette raison qu'il est important que des techniciens soient là le soir en question pour prendre des décisions. Tout cela est pour moi très intéressant ; je cherche à ce qu'on ne joue pas le même spectacle tout le temps, sinon il y a le danger que l'on s'endorme. Et en créant une situation qu'on ne contrôle pas, cela nous ramène dans l'ici et le maintenant, là où le théâtre commence.

Rosalie Leblanc-Houle : Vous avez parlé, Dirk Roofthoof, du lien de collaboration entre les techniciens et vous. Est-ce que vous sentez qu'un tel lien existe entre les caméras et vous ? Comment considérez-vous les caméras ? Et est-ce que cette position a aussi évolué, en onze ans ?

D. R. : Oui, les caméras sont restées les mêmes, mais mon rapport aux caméras a changé, parce que je les maîtrise autrement, ou moins, ou mieux. Il n'y a aucune logique là-dedans, je n'ai pas encore trouvé le moyen de conquérir ces caméras et je ne veux pas les conquérir. Je dis toujours que la force du théâtre c'est que les gens viennent pour voir si on réussit, mais aussi pour sentir la possibilité que l'on rate. Et ce sont ces deux possibilités concomitantes, qui se passent en même temps, qui m'excitent dans le théâtre.

R. L.-H. : Tournons-nous maintenant vers *Orlando*, spectacle qui est le fruit de la collaboration très intime entre Guy Cassiers et Katelijne Damen. La comédienne a adapté elle-même le roman de Virginia Woolf pour la scène. *Orlando* relate, à travers la biographie fictive du personnage homonyme, quatre siècles de l'histoire de l'Europe. Le récit débute à l'ère élisabéthaine et se termine en 1928 ; il retrace les histoires de cœur d'Orlando, ses déboires, ses errances géographiques et identitaires à travers l'Europe. Orlando naît homme puis devient au court du récit, du jour au lendemain, une femme. Les histoires d'Orlando se placent en relief de la grande histoire de l'Europe, et, sur scène, Katelijne Damen s'affirme comme biographe, incarne ensuite Orlando, laisse apparaître l'auteure Virginia Woolf, et parfois même, va jusqu'à prendre la parole, du moins en a-t-on l'impression. La mise en scène de Guy Cassiers s'appuie sur un dispositif vidéographique à la fois complexe et artisanal ; les projections sur un écran en fond de scène restituent les captations en direct de quatre caméras qui sont accrochées au plafond. Les caméras filment des panneaux qui sont installés au sol, ces panneaux étant une accumulation d'images qui représentent l'histoire de l'Europe. La comédienne est amenée à participer à la fabrication des images directement, en manœuvrant les panneaux sur le sol, en les déplaçant, en les dépliant parfois.

J.-M. M. : Au cours de la représentation, il y a des zooms sur les plaques au sol via l'utilisation de caméras suspendues. À quel point les zooms ou le cadrage sont-ils chorégraphiés ? Est-ce qu'il y a encore ici une forme de dialogue avec la technique ?

G. C. : Oui, ici le fonctionnement est très artisanal : on voit tout. Les caméras sont fixes, la seule chose qui change est le zoom. Toute l'histoire de l'Europe est visible sur le sol ; Katelijne peut en changer l'image. Ce que je trouve intéressant, c'est que, comme l'histoire est une histoire dans une histoire dans une histoire, on a créé sur scène la même idée : si on regarde les choses de près, on voit quelque chose de complètement différent de ce que l'on voit si on regarde à distance. Le contenu change et se retrouve à l'envers, comme le personnage principal qui commence par être un homme et se réveille un jour en femme. Mais

ceci ne constitue pas un problème et la vie continue. Il y a des choses qu'on peut expliquer, et il y a des choses qu'on ne peut pas expliquer. La chose qui est importante, c'est ce que l'on fait avec ce matériau, et pour nous, c'est un travail qui s'est fait durant les répétitions. Ici Katelijne a joué un rôle très important, pas seulement pendant les répétitions, mais aussi en amont. Il n'en est pas toujours ainsi : on n'a pas toujours le texte pour commencer et sa forme par la suite. Si on modifie cette forme, si on veut, par exemple, transposer un roman au théâtre, les autres mediums deviennent immédiatement très importants pour moi. Avec Katelijne on a tout de suite vu qu'il y avait certaines choses qu'on allait omettre dans le texte, parce que l'émotion qu'on cherchait était plus forte dans un autre médium, ou parce que quelque chose passait mieux ou était plus important par ce biais. Cette recherche fait partie du travail de répétitions : que dit-on, à quel moment, et dans quel médium ? Toutes les images sont là durant la représentation, mais c'est à Katelijne de savoir pourquoi telle image, plutôt que telle autre, doit être mise en avant. Elle dirige tout : il n'y a pas que son personnage qui soit important, il faut aussi qu'elle dirige toutes les images qui sont à la vue du public, c'est pour cela qu'il est important de chercher la nécessité de chaque image pendant les répétitions, avec toute l'équipe.

K. D. : J'ajouterais que j'ai eu l'occasion de travailler avec Guy pendant plusieurs années, et ce qui est très important dans son travail, c'est que, parfois, quand je vais aux répétitions, j'ai une image dans la tête et je suis convaincue, par exemple, que je pourrais jouer cette scène avec un espace grand comme un terrain de football. Une fois en répétition, je vois qu'il y a là une caméra, là une lumière, ce qui laisse un espace d'un mètre carré. Au début, c'est un choc : qu'est-ce que je fais avec mon terrain de football ? Ce sont des limites mais c'est aussi pour moi un défi de réussir à mettre mon terrain de football dans le petit espace qui m'est donné. Je trouve cela fascinant, amusant et en même temps parfois très frustrant, parce que ce ne sont pas seulement les caméras qui contraignent, mais aussi la lumière. Travailler beaucoup avec des vidéos fait que les lumières doivent venir de côté et qu'on doit composer avec. Tout cela n'est pas facile, mais très intéressant. Ce que Guy a dans la tête est vraiment unique : à chaque nouveau projet je suis troublée et émue par ses idées.

E. P. : Katelijne Damen, dans *Le Mariage mystique*, vous fabriquez vous-même l'image en manipulant la caméra et en opérant le cadrage ; dans *Orlando*, vous créez l'image également, mais d'une autre manière, c'est-à-dire de l'intérieur du cadre, puisque vous ne manipulez pas les caméras à proprement parler. Comment ces deux expériences différentes modifient-elles votre approche du jeu ?

K. D. : Pour moi, il n'y a rien qui change, parce que c'est l'œil du public qui juge, peu importe le dispositif. Quand je suis en train de jouer, je ne joue pas en me donnant totalement, en étant émue ou fâchée, mais je dis plutôt au spectateur : « Viens chez moi, je vais t'expliquer quelque chose... ». J'essaie de faire cela avec mon jeu. Les caméras m'aident

beaucoup dans cette entreprise, elles disent : « Viens, viens chez moi ». C'est exigeant pour le public car il doit faire travailler son imagination.

E. P. : Le spectacle *Le Crime* propose à son tour un dispositif très particulier. Rappelons que c'est le troisième volet de la trilogie Musil, de *L'homme sans qualités*. Il met en scène le personnage de Moosbrugger – un criminel dont on parle beaucoup dans le roman –, sa victime – une prostituée –, ainsi que les figures de Musil et de Herma, sa femme décédée. Les rôles masculins sont incarnés par vous Johan Leysen, donc Moosbrugger et Musil, et les rôles féminins sont pris en charge par Liesa Van der Aa. Dans ce spectacle, Guy Cassiers, vous passez par la mise en image pour qu'on puisse accéder au monde intérieur de Moosbrugger, à son esprit de criminel. L'acteur est filmé en direct. La particularité du dispositif est que vous utilisez un logiciel, créé spécifiquement par Frederik Jassogne, qui remplace le visage filmé initial par un visage composé des deux morphologies. Ce dispositif contraint grandement l'éclairage. Frederik Jassogne l'explique très bien dans un documentaire : le moindre changement de lumière ou le moindre mouvement un peu trop rapide font que l'image perd sa fluidité et le visage, ses deux morphologies. Guy Cassiers, ce n'est pas la première fois que vous effectuez ce travail sur le visage et sur le masque, puisque déjà dans *Wolfskers*, vous superposiez les visages des trois acteurs, mais d'une manière un peu plus artisanale. Comment le logiciel spécifiquement créé pour le spectacle *Le Crime* vous a-t-il permis de travailler le personnage de Moosbrugger ?

G. C. : Ici, la technique qu'on était en train d'explorer n'était pas parfaitement au point au commencement des répétitions. Pour nous, c'était important d'avoir une personne sur scène qui joue deux personnages. Pour moi, c'était important que, sur scène, Johan reste le même. Moosbrugger est vraiment un homme très cruel, au-delà de la civilisation, et l'écrivain Musil est un homme qui veut vraiment aider la société. Ils sont antithétiques, le noir et le blanc. On a cherché une manière de représenter visuellement le fait que dans chaque individu, on trouve ces deux faces, blanc et noir, et ce, sans que Johan doive changer. Et on ne voulait pas que Johan génère les deux caractères en usant des techniques de jeu classique, en changeant sa voix et son apparence physique. Nous voulions vraiment qu'il reste la même personne sur scène. On a alors trouvé une manière de transformer son visage en direct : il pouvait jouer devant la caméra, et un autre visage était implanté sur son visage, mais sa bouche restait la sienne et le visage implanté changeait en fonction de l'expression faciale de Johan. C'est un peu compliqué à expliquer, je ne suis pas technicien et ne connais aucun des instruments avec lesquels on travaille. J'ai beaucoup de techniciens très intelligents qui, quand je rêve à quelque chose, sont stimulés à trouver une solution. Parfois ils disent : « c'est possible », d'autre fois ils disent : « c'est complètement impossible, mais on pourrait faire autre chose de similaire ». Cela me permet de prendre la liberté de rêver sans penser à la technique. C'est très important pour moi.

J. L. : Ce *morphing* ralentissait et décalait l'amplification de la voix par rapport à ma propre voix. Donc je jouais toute la soirée un peu comme quand vous parlez dans un

téléphone mal réglé et que vous vous entendez tout de suite ; c'était un peu perturbant. Mais en même temps, même en repensant à ce qu'ont dit Katelijne et Dirk, il faut quand même bien comprendre que toutes ces contraintes techniques qui nous sont imposées en jouant dans un théâtre avec vidéo, par exemple l'amplification, ne sont pas nouvelles. C'est peut-être moins nouveau qu'on ne le pense. Je ne veux pas dire que ce colloque est superflu, mais rappeler que depuis toujours il y a eu la technique. À l'époque, il fallait faire attention à ne pas tomber dans la trappe sur la scène, ou à se cogner la tête contre un décor, ou il fallait se mettre là où il y avait les bougies pour que les gens voient... Chaque époque a créé ses propres contraintes de jeu. Il fallait, autrefois plus qu'aujourd'hui, savoir bien projeter la voix jusqu'au dernier rang pour que tout le monde comprenne. Maintenant, il y a d'autres contraintes : il faut modifier, travailler la voix de telle sorte que le texte reste compréhensible, même amplifié. Ce n'est pas propre à notre époque, ni même propre à un théâtre où il y a beaucoup d'images et beaucoup d'amplification de son : chaque époque dans l'histoire a eu ses contraintes, et celles-ci ont toujours existé. Et cela peut même paraître stimulant, pour un comédien, de se demander comment procéder avec ces contraintes. De la même manière, autrefois on pouvait arriver dans un théâtre et se demander comment on allait gérer l'acoustique. À l'époque, il fallait le faire tout seul. Maintenant, cet aspect est géré à plusieurs. Voilà la différence.

R. L.-H. : Je me demande comment cette contrainte spécifique d'immobilité du visage a influencé votre composition du personnage ?

J. L. : Elle n'a pas eu beaucoup d'influence. Je pense que, quand on se transforme ou quand on pense ou incarne un personnage, ça part de l'intérieur. Je ne sais pas où exactement ça se localise, mais ça vient de quelque part à l'intérieur de nous. Après, il y a plusieurs voies pour exprimer cela... et il y a des contraintes : il y a des spectacles où l'on a besoin de beaucoup bouger, de solliciter fortement le corps, les bras et les déplacements pour pouvoir exprimer, et il y en a d'autres où, au contraire, comme le dit Katelijne, on a l'espace d'un timbre-poste pour tout faire. Cela demande d'autres techniques sûrement, mais, à la base, le mouvement de l'intérieur vers l'extérieur est le même, je crois. Il part de l'intérieur – je ne sais pas exactement où ça se situe, peut-être est-ce près du diaphragme –, et il est tellement intérieur qu'il est juste. Il y a un metteur en scène qui surveille ça et nous aide à prendre la bonne décision.

Giulio Boato : *Passions humaines* est le dernier spectacle de Guy Cassiers, façon de parler, puisqu'il jongle toujours avec quatre spectacles en même temps, dans différents moments de création : un en train d'être écrit, l'autre en train d'être joué, un troisième dont le décor est en construction, etc. *Passions humaines* est donc le dernier qui a été montré au public. Les répétitions ont eu lieu à Anvers, à la Toneelhuis, mais la première a eu lieu à Mons. C'est un spectacle où, contrairement à tout le reste, il n'y a pas de caméra sur scène ; mais il y a toujours des projections vidéo. Ma question s'adresse à vous, Katelijne

Damen, qui étiez de la distribution. Vous êtes une des fidèles actrices de Guy Cassiers. Vous connaissez bien son mode de travail. Or, en assistant à quelques répétitions, j'ai eu l'impression que vous aidiez les autres comédiens à travailler avec la lumière, les nouveaux notamment, qui n'avaient jamais travaillé avec Cassiers et n'étaient pas du tout familiers avec son univers ou son système de fonctionnement. Même s'il n'y avait pas de caméra, il y avait quand même de grandes contraintes en ce qui concerne la lumière et le son. Qu'avez-vous ressenti à travailler ainsi avec des gens qui n'étaient pas encore des habitués ?

K. D. : Guy n'est pas seulement un metteur en scène sublime, mais il est aussi un homme qui a beaucoup de sympathie et d'amour pour ses acteurs. C'était un plaisir de travailler avec ces acteurs francophones, qui étaient formidables, très chaleureux. Guy a beaucoup de patience, pas seulement envers eux mais aussi envers nous, et c'est d'abord lui qui les aide. Quand on est en train de jouer, on intègre un système dans notre corps : je suis en train de parler avec Johan, et je sens immédiatement, sans faire d'effort, que je suis dans la lumière de Dirk, alors je me positionne en conséquence. Alors on aide. Parfois il faut simplement se déplacer de quatre ou de cinq centimètres en avant ou en arrière.

G. C. : C'est aussi que tu comprends, Katelijne, dans quelles situations et pour quelles raisons tu fais un petit pas en arrière ou en avant. Tu sais d'avance ce que l'autre personnage va dire ou faire, Tu possèdes déjà le système, et tu ne comprends pas seulement ton personnage, mais aussi l'environnement dans lequel tu te trouves. C'est quelque chose qui ne vient pas naturellement, et qui s'acquiert durant les répétitions, après avoir participé à plusieurs spectacles. Pour les acteurs francophones, c'était une chose qui n'était pas évidente au début, parce qu'il y avait à la fois le problème de la langue (le flamand) et celui du jeu (la responsabilité en tant qu'acteur), or ces deux problèmes sont de nature différente. Pour les gens de la Toneelhuis, qui connaissaient bien le système, cet aspect-là était une seconde nature ; pour les autres, pas du tout. Le problème a donc perduré les deux premières semaines. Les nouveaux devaient beaucoup absorber, en permanence. Ce n'était pas évident, mais c'est grâce à des acteurs comme Katelijne qu'il y a eu beaucoup de chaleur et qu'ils ont fini par créer un spectacle ensemble. Après quelques semaines, tout s'est très bien passé, grâce aux gens qui avaient déjà travaillé avec moi.

K. D. : Je crois que cette aptitude à gérer la technique n'est pas toujours un avantage et parfois, les réflexions des acteurs belges, non habitués au système, nous aidaient, parce que justement, ils ne pensaient pas aux lumières, au cadre, etc. Cela nous a donné une bouffée d'air frais. On ne doit pas arrêter de chercher.

G. B. : Les nouveaux acteurs ont apporté un regard neuf sur les technologies de Guy Cassiers que vous connaissez déjà bien. À travers leurs yeux, vous avez pu en avoir une nouvelle vision. Guy Cassiers, pourquoi, d'après vous, n'y a-t-il pas de caméra dans ce spectacle ?

G. C. : Parce que ce n'était pas nécessaire. Les caméras ne sont pas un impératif dans mon travail. Elles doivent toujours avoir une nécessité. Pour moi, travailler avec une caméra est toujours une possibilité, mais pas une obligation. Pour le texte d'Erwin Mortier, qui est, on peut dire, un texte classique, « une pièce bien faite », ce qui était important était de trouver comment y dévoiler deux univers complètement différents : l'univers du roi et l'univers des sociétés. Et la société, pour moi, n'a pas de dimension, les acteurs sont coincés dans une société belge dans laquelle ils n'ont pas d'espace pour explorer les éléments qu'ils veulent. En haut, on a le roi, qui n'a aucune relation avec les gens dont il est responsable, mais il rêve, il veut créer son pays, qui est encore très jeune. Là, il y a plusieurs dimensions : ces scènes ne sont pas réalistes, elles n'ont pas de forme physique, il s'agit seulement d'un roi qui habite dans son univers à lui et perd le sens de ses responsabilités, sa vue sur la réalité. Pour rendre cet effet-là, on a cherché à montrer simultanément deux univers différents qui disparaissent totalement par la suite, de sorte que tous les acteurs sont absorbés dans leur sculpture, que personne n'a encore vue cent ans plus tard, même si elle se situe dans le parc du Cinquantenaire, au centre de Bruxelles, et qu'elle a été ordonnée par le roi. C'est une histoire absurde, schizophrénique, qui explique très bien, je crois, notre Belgique. Et c'est pour cela que c'était important que tous les personnages qu'on a vus oublient doucement leur investissement physique et soient absorbés dans cette sculpture monumentale, qui reste encore là, mais qui n'avait pas de spectateur deux semaines auparavant. Parler de cela est important pour moi.

Josette Féral : Vous avez beaucoup parlé de technique, d'appareils, d'écrans, etc., mais moins de la présence de l'acteur, éventuellement de son émotion, du personnage, – du moins n'avez-vous pas employé ces termes, qui renvoient à des concepts devenus peut-être un peu caducs. Les acteurs peuvent-ils parler de la présence, leur présence en relation avec les écrans ? Font-ils un travail sur l'émotion ? Êtes-vous des performeurs ou des acteurs ? Ou les deux, comme dans certains tableaux des spectacles de Guy Cassiers, comme *Le Crime* ?

K. D. : Pour moi, rien ne change : je joue. Et quand je suis fâchée, je joue l'émotion comme je le ferais pour une scène de huit cents, deux cents ou vingt personnes, ou pour une caméra seule. Cela reste la même chose. Ce qui diffère, par contre, c'est une façon de faire du théâtre que j'aime aussi beaucoup, c'est qu'il faut parfois se battre contre l'émotion, ne pas la laisser paraître complètement. Parfois, par exemple, si je suis très triste, j'aime me battre contre la tristesse, ne pas la montrer, mais montrer le combat contre la tristesse ; c'est cela qui est, parfois, intéressant. Mais il ne m'est jamais arrivé de sentir que je ne pouvais pas jouer, bien au contraire. C'est vrai, non ?

G. C. : Bien sûr, on s'est concentré sur les techniques, mais, pour moi, le plus important sur scène, c'est l'acteur. On parle de théâtre quand il y a un acteur sur scène et un

spectateur dans la salle. Ça, c'est l'essence du théâtre. Tout le reste, c'est pour aider ce dialogue entre les deux. Ma fonction c'est d'aider ce dialogue. C'est la chose la plus simple et la plus essentielle qu'il ne faut jamais oublier.

PUBLIC #1 : Vous avez dit que vous cherchiez à exprimer le texte, et vous cherchiez une discipline pour exprimer le texte. Comment l'esthétique, la composition, la couleur donnent-elles une forme picturale aux différents tableaux que vous représentez ?

G. C. : Pour chaque spectacle, on crée une bibliothèque d'images, de couleurs, etc. J'ai étudié à l'Académie des Beaux-arts. Cela a été mon éducation théâtrale. Pendant ces quatre années, la chose la plus importante que j'ai apprise est d'observer, de comprendre un modèle qui est là devant soi et de transposer cette image sur papier, dans une autre situation. Alors quand on a une personne devant soi, on essaie, dans un premier temps, de la transposer de manière réaliste et, en même temps, on utilise un crayon comme outil et on doit faire quelque chose avec, alors inévitablement, ce qu'on a transposé sur le papier n'est jamais exactement comme le modèle. Pour moi, cela est très important : j'ai mis du temps à découvrir mes sens et apprendre à retrouver finalement l'essence de la chose copiée. C'est encore ce que je fais en tant que metteur en scène : je vois quelque chose et, en même temps, j'analyse le matériau et lui donne une nouvelle forme, mais de manière à ce que le public qui voit le résultat puisse être très proche du matériau original. En tant que metteur en scène, je suis comme un guide qui aide à trouver l'essentiel dans un matériau ; je montre ce que je pense qu'il est important de découvrir dans le matériau en question. Quant à l'esthétique, je pense que l'esthétique, la beauté sont des mots dangereux, parce que la beauté peut être feinte. Cela a à voir avec la séduction. Elle est magnifique à utiliser pour se rapprocher du public : « nous sommes en train de jouer avec toi, nous te guidons dans une certaine direction, nous racontons des mensonges »... C'est là pour moi la beauté du théâtre, raconter des mensonges. Mais à travers ces mensonges, nous pouvons nous rapprocher de ce qui se passe à l'extérieur du théâtre, mieux le comprendre. En prenant cette distance, la manière dont on séduit le public peut être une chose magnifique. Il ne s'agit pas de le forcer à aller dans une certaine direction, de le limiter, mais d'une certaine façon, de lui ouvrir l'esprit, de lui donner l'opportunité d'être créatif avec des éléments qui lui sont offerts. En ce sens, même si nous utilisons différentes disciplines, ou médiums, elles ne racontent pas la même chose en même temps. Le public a toujours la responsabilité de rapprocher ces éléments entre eux. Comme nous l'avons dit : le tableau final doit avoir lieu dans l'esprit du spectateur, et celui-ci est aidé, stimulé dans sa créativité. En Allemagne, par exemple, c'est différent : bien que j'aime plusieurs projets qui s'y font, on sent souvent que le metteur en scène doit faire une déclaration nette, du style : « voilà ce que je pense du texte ». Il opte pour la confrontation avec le public. C'est une possibilité qui peut donner lieu à de magnifiques spectacles. La manière dont j'aime, pour ma part, entrer en relation avec le public, c'est en lui offrant différentes possibilités, de façon à l'amener à entrer dans

le spectacle afin qu'il ait constamment à se demander : « qu'est-ce que je pense de ça, quelle est ma responsabilité parmi ces éléments qui me sont offerts ? »

PUBLIC #2 : D'après vous, quel est l'impact de l'utilisation des nouveaux médias dans l'économie du théâtre en général, et sur votre groupe en particulier ? Deuxième question, qui a trait au champ des arts visuels : la projection a abondamment été utilisée dans les musées, le *video art* a beaucoup influencé l'utilisation de la projection, de l'image qui devient projection. Les musées s'intéressent de plus en plus à la musique et à la danse. Ils invitent la danse à s'intégrer au musée. Est-ce que cet aspect-là des choses vous intéresse, et est-ce que le théâtre est intéressé à entrer dans une autre dimension, pour un autre public, ou veut-il garder la scène pour lui ? Dans les arts visuels, on est en train de voir, de chercher comment conserver des œuvres éphémères. Vous l'avez fait en théâtre pendant des siècles : vous conservez quelque chose qui est éphémère, et on a aujourd'hui un théâtre qui a traversé les époques. Tandis qu'en performance, on commence à réfléchir à cette conservation de l'éphémère. Finalement, est-ce que le texte peut aussi entrer au musée ?

G. C. : En ce qui concerne l'économie, c'est vrai, j'ai le luxe d'avoir une compagnie. Alors on fait des investissements, parce que les instruments techniques coûtent cher. Le problème, quand on veut travailler avec ce genre de matériel, c'est qu'on doit le louer. Or il est important qu'il devienne un outil pour peindre. Alors nous cherchons ce que nous pouvons acheter. C'est un luxe de savoir d'avance que nous pouvons acheter du matériel que nous mettrons à profit sur plusieurs spectacles. Nous avons ainsi des outils pour créer. C'est une chose importante quand on travaille avec les media. Il est important de penser à l'avance à ce dans quoi on va investir. Il est important de savoir comment être créatif avec ces disciplines. Au sujet des musées, il est difficile de filmer une performance qui utilise la vidéo, parce que l'œil de la caméra capte soit le performeur, soit la vidéo, mais jamais les deux en même temps. Il est donc très difficile de traduire la vidéo dans un autre médium, c'est pourquoi je n'aime pas montrer mon travail à l'extérieur du théâtre. En même temps, ce que j'aime dans le théâtre c'est précisément qu'il n'en reste rien, que chaque soir est une performance spéciale. Il est dommage que je ne puisse montrer mes « œuvres », mais d'un autre côté, peut-être est-ce mieux ainsi : nous pouvons en parler, dire que telle ou telle chose était réussie ou non. Pour moi, ce que le public ramène avec lui après le spectacle est magnifique, et mon rêve est que le spectacle continue de se développer en lui. Car l'identité de chacun est formée de choses du passé ; c'est ainsi que chacun se construit. D'une certaine manière, c'est la même chose avec le théâtre, c'est aussi pour moi son pouvoir : ces petits moments où tout le monde est impliqué et où il se passe quelque chose entre les personnes sur scène et dans le public ; ces moments sont rares, mais pour moi il n'y en a pas de comparable ailleurs qu'au théâtre et qui ait une telle intensité. Et cela me convient que le public ne puisse se référer à certaines choses qu'il a vues : cela a eu lieu, c'est passé. Il est important de réaliser (et c'est parfois un problème avec la nouvelle génération) que le

théâtre est toujours aussi interactif, qu'il influence toujours le public et que les acteurs ont besoin que le public soit capable de performer. J'apprends cela tous les jours.

PUBLIC #3 : Au XV^e siècle, en Italie, on utilisait le mot *butaforia*, qui désigne un objet faux qu'on utilise pour le théâtre. On voit de plus en plus que l'écran remplace tous les objets que l'on construit pour le théâtre. Il semble même sur le point de remplacer l'acteur. L'écran devient presque un *butaforia*, en ce sens qu'il remplace tout ce qui devrait être représenté sur scène. On a utilisé ce concept de *butaforia* longtemps après le XV^e siècle, tant et si bien que, devant une mauvaise sculpture, on disait que cette sculpture était une *butaforia*, c'est-à-dire qu'elle était fautive, qu'elle n'avait rien de réel. J'ai le sentiment à propos du théâtre d'aujourd'hui que la présence de l'écran est tellement accentuée qu'on a presque tout enlevé du théâtre, tous les objets, tout. On dit que l'écran aide l'acteur, mais je trouve que c'est quand même un défi d'être en confrontation avec un écran. Et quand je vois une actrice sur scène, c'est quelque chose d'autre ; ce n'est pas l'actrice qui est en haut sur l'écran, même quand l'écran est en relation avec la scène. Celui-ci domine à tel point qu'il me fait presque oublier l'acteur présent sur scène. Voilà mon sentiment de spectatrice. Est-ce que l'écran écrase l'acteur sur scène ?

J. L. : Long débat. Moi je ne trouve pas, et ça dépend des spectacles. Pour Guy, c'est très important que l'acteur et l'écran soient visibles en même temps. C'est pour ça que, comme il vient de le dire, quand il y a une captation vidéo d'un de ses spectacles, seulement l'un ou l'autre est mis en valeur, tandis que dans un théâtre, les deux sont montrés, et le public peut choisir entre l'acteur *live* et sa projection. C'est une question d'équilibre, de goût, de je ne sais quoi. Mais l'écran n'écrase pas le comédien *live*, du moins pas dans le principe. Je ne suis pas du tout d'accord, sinon je changerais de métier.

D. R. : En plus, parfois c'est un soulagement d'être écrasé par une image. Ça crée un soulagement de savoir qu'il y a autre chose autour de moi qui est plus fort que moi, qui raconte quelque chose qui fait oublier l'acteur. Il n'y a aucun problème pour moi d'être parfois écrasé.

K. D. : Je trouve parfois que les écrans et les images donnent quelque chose de plus aux acteurs et ne les efface pas. Comme je l'ai dit au début au sujet de la séquence des doigts : si un spectateur est assis là [elle montre un point aveugle], il ne voit pas ce que mes doigts ou ma main font maintenant, ici, sur la table. Je peux jouer très calmement ou ma main peut aller très vite. Cela donne quelque chose de plus au spectateur s'il voit sur un écran ce que ma main et ce que mon personnage et moi sentons.

E. P. : Se demander si l'écran joue contre ou pour la scène, c'est déjà être ailleurs qu'au théâtre. La démarche de Guy Cassiers et notamment son utilisation de la vidéo aussi : il

crée un dialogue entre la scène et l'image, l'écran, dont le résultat n'est réductible ni à ce que l'acteur dit tout seul – par son jeu, son interprétation –, ni à ce que l'écran, l'image, disent tout seuls. C'est ce qui fait, je pense, la beauté de ses œuvres, outre la dimension esthétique : cette possibilité de créer du dialogue entre et à partir des discours pris en charge par les médiums impliqués dans la représentation – vidéo, musique, jeu de l'acteur, éclairage, etc. Et en cela il me semble que l'on reste dans le théâtre et que regarder ces dialogues par le prisme de la rivalité entre les médiums c'est prendre le risque de tourner en rond pendant des siècles.

« MI-CHAIR, MI-CALCUL », LE CORPS EN 3D CONCLUSION

Josette Féral

Lorsqu'en 2002, Michel Lemieux et Victor Pilon créent *Anima*, ils ont le désir de travailler la pensée de Desmond Morris dont l'œuvre *Le Singe nu*, publiée dans les années 1960, a créé une onde de choc, puisqu'elle montrait l'être humain sous son versant animal. L'homme non seulement remontait au singe, mais ses comportements rappelaient ceux des animaux. Le message était clair. Il fallait envisager l'homme dans un nouvel équilibre corps-esprit, un équilibre où le corps reprenait tous ses droits et toute sa place.

Partant de ce constat, et le déplaçant dans l'environnement numérique actuel, Lemieux et Pilon entreprennent en 2002 une œuvre emblématique, *Anima*, mettant en scène des corps de chair et des corps virtuels, mi-corps, mi-esprits, « mi-chair, mi-calcul » comme dit Edmond Couchot, des êtres luttant, dialoguant, dansant, bref interagissant entre eux sous de multiples formes sur la scène. Réels ou virtuels, des performeurs s'y livrent à des activités diverses, confrontés à leur double ou à d'autres performeurs, se rencontrant ou s'esquivant, dans des environnements eux-mêmes virtuels : scénographie labile, accessoires (cage, chaises), murs et portes évanescents.



Anima (2002), photographie : Victor Pilon © 4D Art.

La tridimensionnalité de l'acteur-performeur entraine en friction avec la bi-dimensionnalité de l'image projetée dans l'espace donnant un effet « hologrammatique » tout à fait convaincant, obtenu par des variantes actuelles du *Pepper's ghost*, mais dont l'effet créait véritablement sur scène une impression de projection en 3D. Même s'il ne s'agit pas de créations en 3D, puisque nous sommes dans un phénomène de projection, la juxtaposition de ces corps de tessitures différentes, tantôt évanescence (les images de corps) et tantôt compacte (les corps réels), confronte le spectateur à une expérience sensorielle dont je voudrais analyser la nature et le mode de fonctionnement.

Premier constat : Un réajustement constant du regard

Je dirais pour commencer que le premier effet de ces environnements hétérogènes exige de la part du spectateur un réajustement constant du regard dû à plusieurs facteurs qui interagissent : d'une part les différentes densités des corps, présents conjointement sur la scène, d'autre part les différentes focales faisant se succéder à un rythme rapide des espaces scénographiques eux-mêmes produits d'un jeu d'illusion dont le spectateur cherche le mode de fonctionnement tout en jugeant le degré de réalisme. Cette juxtaposition d'environnements différents déstabilise le regard et amène le spectateur à naviguer d'un corps à l'autre, du réel au virtuel, et inversement, sans trouver de véritable point d'appui, d'autant plus que le fond est uniformément noir.

Si les lois de la perspective dans un tel environnement se trouvent à la fois affirmées – il existe bien un œil du prince dans ces espaces – et démenties – puisque cette perspective ne cesse de migrer –, le spectateur se trouve déplacé sans cesse, tout en restant à sa place, toujours au centre de la structure mais avec des lignes de fuite en mouvements constants, des focales variables, des angles de vue multiples, si bien qu'il se sent à la fois au cœur du processus – l'image est pensée pour lui – et en périphérie, à la marge, en position instable, puisque l'image relève d'un autre mode d'existence, d'un ailleurs, et qu'elle surgit de différents points dans l'espace indifféremment.

L'œil cherche à repérer le jeu d'illusion derrière le double, à définir la technique qui permet cette construction en trompe-l'œil. L'espace, tout en semblant d'un seul tenant, superpose les couches de réalité. Tout en demeurant boîte noire avant tout, il renvoie au présent scénique (l'ici et maintenant de la représentation) mais il renvoie aussi ailleurs, dans un espace autre, imaginaire, au rythme des évocations scénographiques : salle de catch, scènes intimes, ludiques...

Sur le plan philosophique, c'est l'allégorie de la caverne de Platon qui pourrait le mieux illustrer notre démarche [...]. Les ombres projetées sur les murs de la caverne démontrent que la réalité que nous percevons est une illusion. Nos spectacles parlent justement de ça :

nous jouons avec ce qui est vrai et le confrontons à ce qui ne l'est pas. La virtualité devient un questionnement sur la nature de la réalité⁵⁷⁸.

Second constat : Une machine de vision qui favorise l'illusion

La coexistence de corps réels et virtuels juxtapose deux espaces, deux volumes serait-il plus exact de dire, en modification permanente exigeant un ajustement permanent de l'œil et du regard. Les proportions varient. Un phénomène de captation de l'attention opère, transformant la scène en machine de vision avant tout, sur le modèle des fantasmagories du XIX^{ème} siècle. Que ces images soient des enregistrements vidéos, en temps réel ou différé, ou des manipulations d'algorithmes, elles réinterrogent le système de représentation scénique et notre relation à celui-ci. Elles affirment, de façon assez classique, la scène comme lieu de l'illusion, de la mimesis même, et font de ce processus l'objet principal de l'attention du spectateur.

À chaque nouvelle image, à chaque nouveau tableau, le spectateur se livre à un exercice de reconnaissance et jauge le degré de réalisme des corps, des actions et des interactions dans un jeu de va-et-vient entre corps réel et corps virtuel, jeu que renouvelle la succession des scènes, toujours différentes et toujours semblables dans leur principe. Nous sommes loin du schéma de Masahiro Mori intitulé *The Uncanny Valley* (1970). Celui-ci notait que plus il y avait de ressemblance entre un être humain et son double – marionnette, robot, corps virtuel en 3D –, plus grand était le malaise et même la crainte des spectateurs.

Tel n'est pas le cas ici. Même si la ressemblance est grande entre les corps représentés, un écart important entre les deux subsiste. Il le sera moins dans certains personnages de *La Tempête* (2005), notamment une scène où le vrai Ferdinand remplacera le faux Ferdinand sans que le public ne réussisse à suivre parfaitement le subterfuge.

Troisième constat : Opacité (*hypermediacy*) et transparence (*immediacy*)⁵⁷⁹

Selon les artistes, cette juxtaposition des corps réels et des corps virtuels peut être présentée de deux façons :

- soit par des procédés d'opacité (*hypermediacy* en anglais, ou hypermédiateté), qui met en lumière la technique sur la scène (caméra en direct, appareils de projection, écrans, interfaces...)

578. Hélène Jacques, « Dans la caverne d'*Anima*. Entretien avec Michel Lemieux et Victor Pilon », *JEU*, n° 108, 2003, pp. 99-105, p. 100. Il est dit un peu plus haut : « Nos spectacles rappellent l'expérience du rêve : on est seuls dans nos rêves et, sans être critique, sans chercher à analyser, on se laisse emporter », d'où cette conviction partagée par Lemieux et Pilon que leur langage « se rapproche plus des arts abstraits et de la poésie que de la dramaturgie » (*Id.*).

579. Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999.

• soit par des procédés de transparence (*immediacy* en anglais, ou immédiateté) qui « invisibilisent » les techniques utilisées et insistent davantage sur les effets de la technologie (ici les projections), technique que privilégient Lemieux et Pilon.

La transparence (*immediacy*), qui nie sa fonction de médiation, s'efface donc pour donner à l'utilisateur ou au spectateur un accès *immédiat* au contenu représenté⁵⁸⁰. Elle renforce pour le spectateur, qui n'est confronté à aucune interface, l'impression d'une présence réelle des corps en scène tout en complexifiant nécessairement son système de perception des corps⁵⁸¹. Or cette complexification de la perception reposerait, en grande partie, sur une saisie particulière de l'espace. En effet, là où la logique de la transparence (*immediacy*) offre un espace visuel unifié et homogène, celle de l'opacité porte, au contraire, l'attention du spectateur sur un espace visuel hétérogène où les espaces se superposent, se juxtaposent, se fragmentent. Des brèches s'y inscrivent qui ouvrent vers d'autres horizons, qu'ils soient réels ou fictionnels.

Dans le premier cas, nous sommes dans les œuvres de 4D Art, l'espace y est homogène – dans le second cas, dans celles de la compagnie CREW⁵⁸², qui travaille à créer des effets en 3D⁵⁸³ et qui dote les spectateurs de casques les faisant voyager dans un monde entièrement virtuel et leur permettant une vision périphérique à trois-cent-soixante degrés.

Chez Lemieux et Pilon, l'espace est homogène et appelle le spectateur à le saisir dans sa globalité, comme réel et comme lieu d'accueil du virtuel. Don Ihde dans son livre *Bodies in Technology* (2002)⁵⁸⁴ parle à ce propos de « reconfiguration de l'espace phénoménal », cet espace du quotidien, qui nous entoure et que Merleau-Ponty définit comme « absolu », un espace dans lequel s'inscrit la totalité du corps du sujet, un espace subjectif qui n'est ni neutre, ni objectif et que l'on perdrait ici. Pierre Ancet écrit dans *Phénoménologie des corps monstrueux* :

580. « In this sense, a transparent interface would be one that erases itself, so that the user is no longer aware of confronting a medium, but instead stands in an immediate relationship to the contents of that medium. » (Jay David Bolter et Richard Grusin, *op. cit.*, p. 24) *L'immediacy* a été, selon Bolter et Grusin, le modèle dominant dans l'histoire des représentations visuelles en Occident. Selon eux, il serait possible de dire que plusieurs techniques de représentation s'inscrivent dans cette logique de la transparence (*immediacy*). La perspective linéaire et la théorie d'Alberti sur la composition d'un tableau (le tableau comme une fenêtre sur le réel), présente dans la plupart des spectacles de 4D Art, ou le trompe-l'œil, qui est la technique d'effacement du médium, présente comme scénographie notamment dans *La Belle et la Bête* (2011), relèvent bien de la transparence du médium.

581. De façon intéressante, ce recours à la transparence du médium s'accompagne, paradoxalement, d'un effacement de l'individu créateur ou programmeur au sein de l'image, effacement dont on peut imaginer qu'il permette d'impliquer le spectateur plus intimement dans l'image, en faisant appel à une palette plus vaste de sensations.

582. *C. A. P. E. Anima* (2014) (huitième version de *C. A. P. E.*) est une balade en immersion au cœur de la *Symphonie Pastorale* de Beethoven. Chaque visiteur est doté d'un équipement multi directionnel (traqueur, casque, ordinateur, lunettes vidéo) permettant de regarder librement autour de soi des images captées à trois-cent-soixante degrés.

583. En initiant une action, l'utilisateur réaffirme la présence du médium. L'utilisateur doit donc composer avec le médium (ordinateur), l'espace visuel (interface) et les différents contenus qui sont mis en tension. Il les examine comme un réseau de signes, puis comme un langage global. L'utilisateur comprend donc l'interface à la fois comme un espace tangible et comme un espace de médiation. Cette double dynamique est une composante principale de l'*hypermediacy* : « In its various forms, the logic of hypermediacy expresses the tension between regarding a visual space as mediated and as a 'real' space that lies beyond mediation. » (Jay David Bolter et Richard Grusin, *op. cit.*, p. 41)

584. Don Ihde, *Bodies in Technology*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2002.

[L]’espace phénoménal est celui par lequel j’expérimente mon propre corps, dont les parties ne sont pas localisées dans un espace neutre à trois dimensions, mais se correspondent les unes aux autres, sont *situées* absolument les unes par rapport aux autres dans l’ordre d’un savoir que Merleau-Ponty nomme « absolu » parce qu’il ne demande ni observation ni mesure préalable. [...] L’ensemble de mon corps est disponible comme un tout, comme une *Gestalt* dont les parties ne sont pas juxtaposées, mais absolument solidaires les unes des autres. Ces « parties » sont enveloppées par mon espace phénoménal. [...] L’espace phénoménal n’a pas la même neutralité que l’espace objectif. Il n’est pas un *contenant* pour le corps. Tout se passe comme si le corps phénoménal créait son propre espace en devenant un référent *absolu*. Il procède par incorporation progressive de ce qui l’entoure (la canne de l’aveugle, la raquette de tennis du sportif font partie de leur corps). Cette incorporation délimite le lieu de mon action possible, et cette action est un meilleur guide que l’observation externe⁵⁸⁵.

De la canne d’aveugle à l’exosquelette de Stelarc ou Goto, les nouvelles technologies, en reconfigurant cet « espace phénoménal », influencent l’appréhension du monde par l’homme ainsi que ce qu’il nomme et s’approprie comme « son » corps. Ce que la citation souligne ici, c’est que cet espace phénoménal tendrait à devenir caduque dans ces espaces mettant en scène les corps virtuels, car les différentes densités des corps auxquels le spectateur est confronté, leurs différentes masses – ils semblent flotter dans l’air, ils n’ont pas d’épaisseur, de profondeur – s’accompagneraient d’une disjonction spatiale perçue par le spectateur entre espace réel et espace virtuel que la mise en scène tend, au contraire, à gommer chez Lemieux et Pilon d’autant plus que la temporalité des deux systèmes (virtuel et réel) se superpose, donnant l’impression qu’il s’agit d’une temporalité commune⁵⁸⁶.



La Tempête (2005), photographie : Victor Pilon © 4D Art.

Nous sommes face à une conjonction du temps et une disjonction de l’espace qui renforcent cette impression de perte de l’espace phénoménal⁵⁸⁷ que mentionnait Pierre Ancet, ou tout du moins, face à la nécessité de le reconfigurer autrement.

585. Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, Presses universitaires de France, Paris, 2006, p. 70.

586. Il en est de même dans les installations de « téléprésence ».

587. « Lorsque deux acteurs se parlent, se répondent du tac au tac avec un rythme théâtral extrêmement naturel, en temps réel, ils sont là, réellement, même s’ils ne sont pas dans le même espace, ils sont dans le même temps ». *op.cit.*, p.70.

Quatrième constat : illusion scénique et effets de présence

Dans cette confrontation des corps, on assiste à une mise au premier plan de l'illusion scénique⁵⁸⁸. En effet, loin de soustraire le corps à la représentation, ces pratiques en affirment la suprématie, situation paradoxale à une époque où le théâtre cherche précisément à fuir toute représentation. Nous sommes dans le domaine de la simulation. Et cette simulation est d'autant plus grande qu'il s'agit de corps vivants interagissant avec des corps virtuels. L'effet principal créé par la juxtaposition de ces corps à la fois réels et virtuels est l'effet de présence-absence que génèrent ces figures. C'est de la différence-ressemblance des corps de chair et des corps dématérialisés que naît la séduction du dispositif. Le regard se laisse volontiers berner, rassuré et déçu tout à la fois.

L'effet de cette proximité de corps virtuels et de corps réels (ou la présence de corps réels dans un environnement virtuel) est qu'elle *décorporeise* les êtres de chair et *recorporeise* l'image. Elle *décorporeise* les corps réels tout d'abord en mettant de l'avant la copie, le double ou le réalisme du virtuel. Le corps réel du performeur se trouve contaminé et transformé lui-même en image. Son aspect « représentation » est accentué. Loin de s'ouvrir à une multiplicité de sens, il semble limité par son double virtuel qui l'enferme dans son mode de fonctionnement⁵⁸⁹.

En ce qui concerne le corps virtuel, l'image est animée par la proximité du performeur. Elle se trouve *recorporeisée*, d'autant plus que le corps « virtuel » qui est donné est le double du corps réel, de sa copie. Mais le travail du corps, sa force de résistance, son énergie concrète sont perdus. Est perdu aussi le processus de significations multiples plus propre au corps réel.

Don Ihde parle d'expérience incarnée face au corps réel et d'expérience ex-carnée (désincarnée) face au corps virtuel. L'expérience incarnée est davantage reliée au corps de la « réalité », corps vivant, vécu, « lived bodies » (*real life RL*) et l'expérience désincarnée, au corps-image, au corps de la « virtualité ». Elle relève d'une perception extérieure à soi, d'un rapport de distance (*virtual reality VR*)⁵⁹⁰. L'expérience incarnée procure une expérience multi-sensorielle, alors que l'expérience désincarnée, où le corps est perçu comme à l'extérieur de soi, implique un rapport de distance, est plus spectaculaire, davantage reliée à la vision⁵⁹¹.

588. Ces caractéristiques interviennent bien dans les œuvres de Lemieux et Pilon, qui font appel au réalisme – personnages, décors, actions – et inscrivent leur travail dans une logique de la transparence des médiums, recomposant une réalité extérieure soit en la filmant – corps d'acteurs –, soit en la reconstituant à partir d'images, de photos, donc d'un autre médium, ce qui permet de parler de *remédiation*. Lemieux et Pilon le confirment déjà à propos d'*Orfeo* (1998), lorsqu'ils reconnaissent que c'est la première fois qu'ils utilisaient des images projetées en temps réel à l'aide de caméras cachées sur scène qui reprenaient les mouvements des danseurs. Ce procédé est repris dans *Norman* (2007), lorsqu'une danseuse danse avec son double en temps réel, qu'un performeur sur scène muni d'un projecteur mobile bouge par rapport au performeur et qu'un simple jeu d'ombres travaillé avec une pellicule de plastique de peintre semi-transparent permet un effet de double. Cela tient à un jeu de caméra sans aucune technologie.

589. « Les mondes virtuels mettent en danger la notion même de la présence en parlant de 'télé-présence', alors que la présence est le contraire de la distance et qu'on ne transporte jamais à distance que des représentations. » (Jackie Taffanel, « Corporéité, décorporéisation, virtualité ? » in *Du corps virtuel à la virtualité des corps : littérature, arts, sociologie*, tome 2, éd. Claude Fintz, L'Harmattan, Paris, 2002, pp. 169-178, p. 172.).

590. Don Ihde, *op. cit.*, p. 3.

591. « The full multidimensional experience gestalts in the here-body of the embodied perspective, whereas the visual objectification out there is spectacle-like. » (*Id.*)



Pôles (1996), photographie : Victor Pilon © 4D Art.

La juxtaposition de corps réels et virtuels renvoie donc le sujet spectateur ou le performeur à sa propre subjectivité et à sa propre relation à son image, son corps⁵⁹². Edmond Couchot avance même que les corps qui investissent les espaces virtuels sont transformés temporairement : « Une autre hiérarchie du sensible se dessine, une autre figure de la subjectivité » dit Couchot⁵⁹³. Cette mise en contact des mondes organiques du corps avec les algorithmiques de la technique ouvre à l'exploration de nouveaux modes de communication. C'est « une porte vers 'de nouvelles perceptions, de nouvelles synesthésies' » selon Couchot, qui ajoute :

Chaque confrontation avec l'image fait de chacun de nous, au moins passagèrement dans l'espace protégé du virtuel, des mutants. Nous en gardons un souvenir nostalgique quand nous quittons l'enclos du monde virtuel. [...] Il n'y a pas de corps absolu, permanent et stable. Le corps est toujours en devenir. Ainsi, se construit peu à peu une nouvelle corporéité et avec elle, une nouvelle pensée de l'image⁵⁹⁴.

Le corps émerge non seulement comme lieu de la pensée, mais aussi comme machine, machine désirante peut être ici pour reprendre l'expression de Jean-François Lyotard.

Paradoxalement, le virtuel, loin de diluer le corps propre, nous y ramène et nous aide donc à mieux penser notre relation au corps, à sa saisie, à son image et sa représentation. Ce corps, il l'altère, lui faisant perdre ses repères, lui apprenant à en édifier d'autres et à mettre en place de « nouvelles synesthésies⁵⁹⁵ ». Quant au performeur, cette coexistence des corps réel et virtuel « fabrique des dispositifs créant de l'espace de jeu, de l'écart et de la marge dans les modes de mise en jeu du corps⁵⁹⁶ ». Elle nécessite d'autres modes de perception

592. Ceux-ci se définissant par la conscience qu'a le spectateur d'une présence réelle partagée dans un espace et un temps commun qui est le présent alors que le spectateur SAIT qu'il ne s'agit que d'une illusion.

593. Edmond Couchot, « Autre corps, autre image » in *Ce corps incertain de l'image : art / technologies*, dir. Josette Sultan et Jean-Christophe Vilatte, L'Harmattan, Paris, 1998, pp. 12-16, p. 16.

594. *Id.* Ce qui appartient au domaine du « visuel » est enrichi par ces nouvelles relations du corps à son environnement induites par les technologies : « un visuel 'recorporalisé', fortement synesthésique, au détriment d'un visuel séquentiel, linéaire et essentiellement rétinien. Le couplage homme / machine met en jeu des modalités de la perception autrefois impossible à solliciter. » (*Id.*)

595. Edmond Couchot, *op. cit.*, pp. 15-16.

596. Jackie Taffanel, *op. cit.*, p. 169.

et de jeu et contraint l'acteur à développer ses capacités expressives tout en soulignant ses difficultés à communiquer avec un être virtuel.

En d'autres termes, elle nous contraint, comme le dit Couchot, « à modifier notre pensée et notre vision de l'image⁵⁹⁷ », que ces images soient l'enregistrement d'une trace laissée par un objet qui leur préexiste et qui appartient au monde réel (comme elles le sont chez Lemieux et Pilon) ou qu'elles soient le résultat d'algorithmes qui préexistent à cette image et qui l'engendrent⁵⁹⁸. Loin de disparaître ou d'être *décorporéisé*, le corps en 3D donne de nouvelles possibilités de perception au corps réel, élargit notre champ de réception et permet des formes de communication plus diversifiées que celles qui passent par le geste, la parole ou l'écrit⁵⁹⁹.

Bibliographie

- Ancet, Pierre. *Phénoménologie des corps monstrueux*, Presses universitaires de France, Paris, 2006.
- Bolter, Jay David et Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999.
- Couchot, Edmond. « Autre corps, autre image » in *Ce corps incertain de l'image : art / technologies*, dir. Josette Sultan et Jean-Christophe Vilatte, L'Harmattan, Paris, 1998, pp. 12-16.
- Ihde, Don. *Bodies in Technology*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2002.
- Jacques, Hélène. « Dans la caverne d'*Anima*. Entretien avec Michel Lemieux et Victor Pilon », *JEU*, n° 108, 2003, pp. 99-105.
- Taffanel, Jackie. « Corporéité, décorporéisation, virtualité ? » in *Du corps virtuel à la virtualité des corps : littérature, arts, sociologie*, tome 2, éd. Claude Fintz, L'Harmattan, Paris, 2002, pp. 169-178.

597. Voir « Automatismes, autonomie et esthétique dans les arts vivants » d'Edmond Couchot dans le présent volume, pp. 21-33.

598. Nous sommes dans un monde de simulation et d'imaginaire dans lequel les acteurs agissent comme médiateurs du spectateur, interagissant avec les images. Les lois de cet univers sont autres que celles de la réalité (lois de la pesanteur, de la perspective) et le spectateur en a conscience. Il se trouve face à une modélisation qui emprunte tout au monde réel mais où tout diffère, la simulation étant exacte en surface mais différente en profondeur puisque ces êtres n'ont précisément ni profondeur, ni densité. Ces personnages en émergent comme des interfaces sans individualité propre mais dotés de mouvements. Leur principale caractéristique est de sembler flotter dans l'air même lorsque campés sur la scène (voir *La Tempête*, 2005).

599. « Au cours de ce couplage (Simondon) entre l'homme et l'ordinateur deux mondes impossibles, jusque-là étrangers l'un à l'autre, le monde limpide et froid de l'algorithme et le monde organique et psychique du corps, des sensations et des gestes, sont mis en demeure de commuter. Le langage de la logique et le langage du corps sont sommés de s'entrecroiser à travers la paroi poreuse des interfaces. [...] [Se] « mêle[nt] l'intelligible et le sensible, l'explicite et l'énigmatique, le su et l'insu, le sens et la transe ». (Edmond Couchot, *op. cit.*, p. 15).

COLLABORATEURS

Abadie, Didier.

Didier Abadie est directeur de l'École régionale d'acteurs de Cannes. Après des études en droit immobilier, il travaille dans le cadre du réseau AGECE (Région Provence-Alpes-Côte-d'Azur), puis devient chargé de mission Théâtre pour la Région PACA. En 1991, il intègre l'ÉRAC puis en devient directeur en 2001. Dans une approche artistique plus large, il structure le cursus en modules et en développe un, récurrent, ouvert aux technologies de l'image et du numérique. En partenariat avec l'ISTS, il a mené le projet de l'Institut méditerranéen des métiers du spectacle qui regroupe la troisième année de l'ÉRAC et un CFA des métiers techniques. Ce nouvel outil, équipé notamment d'un plateau numérique, a ouvert ses portes fin 2015 dans un bâtiment de deux mille six cent mètres carrés à la Friche Belle-de-Mai à Marseille, avec comme axe de travail le rapprochement des formations artistiques et techniques.

Auslander, Philip.

Philip Auslander est professeur à la School of Literature, Media, and Communication du Georgia Institute of Technology. Il détient un doctorat en théâtre de l'université de Cornell. Au Georgia Institute of Technology, Auslander enseigne principalement dans les domaines des « Performance Studies », « Media Studies » et de la « Popular Music ». Il a publié cinq ouvrages, incluant : *Presence and Resistance: Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance* (University of Michigan Press, 1992), *From Acting to Performance: Essays in Modernism and Postmodernism* (Routledge, 1997) et *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (Routledge, 1999), pour lequel il a reçu le prestigieux prix Callaway du meilleur ouvrage sur le théâtre. Auslander est éditeur de *Performance: Critical Concepts*, une collection de référence de quatre-vingt-neuf essais en quatre volumes publiée par Routledge en 2003 et, avec Carrie Sandahl, coéditeur de *Bodies in Commotion: Performance and Disability* (University of Michigan Press, 2005). Les plus récents ouvrages

publiés par Auslander sont : *Performing Glam Rock: Gender and Theatricality in Popular Music* (University of Michigan Press, 2006) et une deuxième édition, mise à jour et augmentée, de *Liveness* (Routledge, 2008). En plus de son travail universitaire, Auslander a écrit des critiques d'art pour *Artforum*, d'autres publications, et des essais pour des catalogues de musée à travers le monde. Il est le fondateur et éditeur de *The Art Section: An Online Journal of Art and Cultural Commentary*, publié dix fois par an sur www.theartsection.com. Il est également acteur de cinéma et de télévision.

Bardiot, Clarisse.

Clarisse Bardiot intervient comme conférencière, consultante, directrice artistique ou éditrice dans divers événements et institutions culturelles. Titulaire d'un doctorat sur *Les Théâtres virtuels*, elle est chercheuse associée au CNRS et maître de conférences à l'Université de Valenciennes. En 2005, elle a obtenu la bourse de chercheur-résident de la Fondation Daniel Langlois, à Montréal, pour une recherche portant sur *9 Evenings, Theatre & Engineering*, contribuant au projet international DOCAM (Fondation Daniel Langlois, Montréal) sur la documentation et l'archivage des œuvres d'art à composante technologique. De 2009 à 2010, directrice adjointe du Manège.mons / CECN (Belgique), elle a coordonné deux projets européens (CECN2 et Transdigital), conduit de nombreux projets de formations et de résidences d'artistes autour des arts de la scène et des technologies, et, en tant que rédactrice en chef, créé la ligne éditoriale de la revue *Patch*. En 2010, elle a fondé, avec Annick Bureau, Cyril Thomas et Jean-Luc Soret, la plateforme Nunc. En 2011, elle a créé Subjectile, une maison d'édition de publications imprimées et numériques consacrées à la création contemporaine. En 2013, elle a ouvert une galerie à Bruxelles. Elle a notamment publié *Arts de la scène et technologies numériques : les digital performances* (Leonardo / Olats, collection Les Basiques, juin 2013) et *9 Evenings, Theatre & Engineering*, site Internet de la Fondation Daniel Langlois (mai 2006). Elle développe actuellement Recall, un environnement *open-source* pour documenter, analyser les processus de création et simplifier la reprise des œuvres.

Bertrand, Mélissa.

Mélissa Bertrand a terminé un Master 2 à l'Institut d'Études théâtrales de l'Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 sous la direction de Josette Féral. Son sujet porte sur *La rhétorique des corps face aux nouvelles technologies*.

Boato, Giulio.

Giulio Boato est diplômé en études théâtrales de l'Université de Venise (IUAV) et de l'Université de Bologne. Doctorant à la Sorbonne Nouvelle-Paris 3 sous la direction de

Josette Féral, il rédige une thèse sur les processus de création dans le théâtre contemporain. Il s'intéresse à la vidéo et à la mise en scène, tant d'un point de vue théorique que pratique. En 2013, il a fondé en Italie le collectif DOYOUNDaDA | video&performing Arts. Il a écrit sur les démarches de Robert Lepage et Jan Fabre pour les revues *Antropologia e Teatro* (Bologne), *Revista Brasileira de Estudos da Presença* (Porto Alegre), *Alfabeto* (Rome), *Agôn* (Lyon), *Traits d'Union* (Paris). En 2014, il a réalisé le film documentaire *Jan Fabre. Beyond the Artist*.

Callens, Johan.

Professeur à la Vrije Universiteit Brussel, Johan Callens a publié des ouvrages sur le théâtre anglophone aux Pays-Bas (*Acte(s) de présence*, 1996), Jack Richardson (*Double Binds*, 1993) et Sam Shepard (*From Middleton and Rowley's «Changeling» to Sam Shepard's «Bodyguard»: A Contemporary Appropriation of a Renaissance Drama*, 1997 ; *Dis / Figuring Sam Shepard*, 2009). Ses essais ont été publiés, entre autres, dans *Text and Performance Quarterly*, *Theatre Research International*, *The Journal for Dramatic Theory and Criticism*, *Modern Drama*, *The Drama Review*, *Theatre Journal* et *PAJ: A Journal of Performance & Art*. On lui doit un double numéro de la *Contemporary Theatre Review* sur Sam Shepard, *Between the Margin and the Centre* (1998), ainsi que les recueils d'essais *The Wooster Group and Its Traditions* (2004), *Crossings: David Mamet's Work in Different Genres and Media* (2009) et, plus récemment, *Dramaturgies in the New Millennium: Relationality, Performativity, and Potentiality* (2014).

Caruso Saturnino, Andrea.

Doctorante à l'Université de São Paulo sous la direction de Felisberto Sabino da Costa, Andrea Caruso Saturnino prépare une thèse portant sur la notion de décalage du réel dans le rapport entre l'acteur / performeur et l'objet dans le théâtre contemporain. Elle a soutenu un DEA à la Sorbonne Nouvelle-Paris 3 sous la direction de Catherine Naugrette. Ses recherches se concentrent sur la question du corps et de l'objet à travers les différentes pratiques artistiques. Elle s'intéresse aussi à la « politicalité » des corps et travaille sur les relations entre théâtre et politique, entre théâtre et occupation de la ville, et entre théâtre et arts visuels. En collaboration avec Lucas Bambozzi, elle a récemment organisé le projet interdisciplinaire *Multitude* (São Paulo, 2014).

Cassiers, Guy.

Guy Cassiers est metteur en scène. Entre 2006 et 2008, il se concentre sur son triptyque de la force, composé de *Mefisto for ever*, *Wolfskers* et *Atropa. De wraak van de vrede*, qui aborde les relations complexes entre l'art, la politique et le pouvoir. Il poursuit sur ce thème dans un autre triptyque basé sur le roman de Robert Musil, *L'Homme sans qualités*, composé de *L'Action*

parallèle (première partie, première en juin 2010), *Le Mariage mystique* (seconde partie, première en septembre 2011) et *Le Crime* (troisième partie, première en mai 2012). En plus de l'image projetée, la musique occupe un rôle important dans ses productions. Il crée en 2009 deux opéras : *House of the Sleeping Beauties* (musique de Kris Defoort) et *Adam in Exile* (musique de Rob Zuidam). Il a également mis en scène le cycle complet du *Ring des Nibelungen* de Wagner, à Berlin et Milan en 2012 et 2013. Il manifeste son intérêt pour l'histoire politique européenne, notamment dans *Blood & Roses. The Song of Joan and Gilles* (2011), où il aborde la question du pouvoir et de la manipulation de l'Église, et dans *Dark Heart* (2011), d'après le roman de Joseph Conrad, *Heart of Darkness*, où il s'intéresse à l'histoire coloniale européenne. Il fait preuve de plus de légèreté dans *SWCHWRM* (2010) et dans *Middenin de nacht* (2012), une production dans laquelle se sont impliqués tous les acteurs de la Toneelhuis. En 2013, Cassiers travaille à une adaptation d'*Orlando*, de Virginia Woolf, avec Katelijne Damen, sélectionnée au Festival de théâtre néerlandais 2013. En 2013-2014, il se tourne vers le répertoire et met en scène deux fois Shakespeare : la production de théâtre musical *MCBTH* et *Hamlet vs Hamlet*, d'après un texte de Tom Lanoye, spectacle si bien reçu par le public et les critiques qu'il est sélectionné pour les Festivals de théâtre néerlandais et flamand 2014. Avec Ivo van Hove, il reçoit un diplôme honorifique de l'Université d'Anvers pour service rendu à la société. En 2014-2015, Cassiers met en scène *Les Aveugles* (Maurice Maeterlinck) avec l'ensemble de la troupe du Toneelhuis. Au HETPALEIS, il crée une production avec l'organisation socio-artistique Kunst Z basée sur *The Departure of the Ant* de Toon Tellegen. La première de *Passions humaines*, une pièce sur le sculpteur Jef Lambeaux, a lieu en mai 2015. Le texte écrit par Erwin Mortier est joué par des acteurs francophones et néerlandophones.

Chapleau, Menez.

Menez Chapleau a d'abord suivi une formation d'interprète comme batteur de jazz (Université McGill, Montréal) et comme acteur (Université du Québec à Montréal). Pendant quelques années, il a exercé ces deux métiers en parallèle, avec des incursions dans le domaine de la danse. Il a ensuite effectué une maîtrise en théâtre (Université du Québec à Montréal) au cours de laquelle il a examiné le concept de théâtralité pour en proposer une nouvelle définition à la lumière des théories existantes. Dans le cadre du doctorat en Études et pratiques des arts qu'il a amorcé, il a accompli un travail sur les principes d'exécution et de composition théâtrales, tant du point de vue du praticien que du théoricien. Il a fait partie du groupe de recherche *Performativité et effets de présence* et a contribué à la rédaction de réflexions et d'articles. Il a interrompu pendant quelque temps ses activités de chercheur pour renouer avec la création comme artiste multidisciplinaire, signant avec Alexandre Martin la mise en scène d'une adaptation intimiste de *Roméo et Juliette*, et collaborant avec plusieurs autres artistes / compagnies comme acteur-metteur en scène, danseur, musicien et monteur vidéo. Aujourd'hui, en plus de ses projets de programmation, il participe à différents projets universitaires et a repris son travail doctoral pour mener à terme ses *Variations scéniques : Études performatives des principes de composition et d'exécution théâtrales*.

Chavanne, Violaine.

Titulaire d'une thèse en philosophie sur le théâtre intitulée *La fabrique des images dans le théâtre contemporain*, chercheuse au laboratoire Histoire des arts et des représentations (HAR) de Paris Nanterre et au LAPS (Laboratoire des Arts et Philosophies de la Scène), Violaine Chavanne s'intéresse à la question de l'image au théâtre et dans les arts voisins. Elle a notamment écrit des articles sur Robert Lepage, Christoph Marthaler, Robert Bresson, Joël Pommerat et Jérôme Bel.

Chehilita, Émilie.

Émilie Chehilita prépare, sous la direction d'Emmanuel Wallon, une thèse sur la critique de la « société du spectacle » dans le théâtre contemporain à Berlin, Londres et Paris, de 1997 à 2012. Elle a publié plusieurs articles. Elle participe et intervient dans les séminaires interdisciplinaires des doctorants en Histoire des arts et des représentations (HAR) à l'Université Paris Nanterre. Elle est metteuse en scène et comédienne au sein de l'Illustre Compagnie Inutile.

Collard, Christophe.

Christophe Collard enseigne en littérature européenne, en théorie critique (*Critical Theory*) et en performance contemporaine à l'Université Libre de Bruxelles, où il occupe le poste de secrétaire du Centre de Littérature, Intermédialité et Culture (CLIC). Il détient une licence et un master en littératures anglaise et allemande et un doctorat en théâtre américain. Il a publié ses recherches dans les revues *Adaptation*, *New Theatre Quarterly*, *Performance Research*, *Literature / Film Quarterly* et *Re-Thinking History*. Il est aussi l'auteur de l'ouvrage *Artist on the Make: David Mamet's Work Across Media and Genres* (2012) qui a figuré dans la sélection 2014 du Young Scholar Book Award of the European Society for the Study of English (ESSE). Ses recherches actuelles portent sur le travail du metteur en scène contemporain américain John Jesurun sous l'angle de la « médiaturgie postdramatique ».

Couchot, Edmond.

Edmond Couchot est docteur d'État et professeur émérite des universités. Il a dirigé le département Arts et Technologies de l'Image à l'Université Paris 8 pendant une vingtaine d'années et continue de participer aux recherches du centre Images Numériques et Réalité Virtuelle (INREV). Son domaine d'enseignement et de recherche est celui des interactions entre l'art et la science, notamment entre les théories de l'art et l'esthétique, et les sciences et technologies

de la cognition. Dès les années 1960, Edmond Couchot a partagé les activités de l'Association française de cybernétique et des systèmes généraux et a créé des tableaux électroniques interactifs réagissant au son et sollicitant la participation du spectateur. Depuis quelques années, il a repris ses recherches et participé à de nombreuses expositions internationales. Il est l'auteur de plus d'une centaine d'articles et de cinq livres dont le dernier, *La Nature de l'Art. Ce que les sciences cognitives nous révèlent sur le plaisir esthétique*, a été publié chez Hermann en 2012.

Cyr, Catherine.

Catherine Cyr est enseignante, chercheuse et auteure. Elle est titulaire d'un doctorat en Études et pratiques des arts de l'Université du Québec à Montréal. Elle poursuit une recherche postdoctorale à l'Université McGill portant sur le travail de la metteuse en scène Brigitte Haentjens. En plus de collaborer à diverses revues, elle est membre de la rédaction de *Jeu Revue de théâtre*. À ce titre, elle a dirigé plusieurs dossiers thématiques dont « Jouer autrement » (2008), « Le spectateur en action » (2013) et « Corps atypiques » (2014). Les figurations du corps dans le théâtre actuel, ainsi que les théories de la réception et de la représentation, constituent ses champs d'intérêt actuels. Elle a récemment publié deux textes dans des ouvrages collectifs : « Le féminin choral dans *Tout comme elle*. Entre l'indivisibilité et la diffraction » (*Loin des yeux, près du corps. Entre théorie et création*, Galerie de l'UQAM / Éditions du remue-ménage, 2011) et « La fabrique du vrai : le théâtre performatif de Système Kangourou » (*Le jeu des positions. Discours du théâtre québécois actuel*, Nota bene, 2014). Depuis plusieurs années, elle enseigne à l'École nationale de théâtre du Canada. Elle est professeure en Études littéraires à l'Université du Québec à Montréal.

Dacheux, Margot.

Margot Dacheux est chargée de cours à la Sorbonne Nouvelle-Paris 3 et doctorante, sous la direction de Josette Féral. Après un mémoire de master 2 ayant pour titre *Gisèle Vienne, la scène du fantasme*, elle poursuit sa recherche autour de la matérialisation des espaces mentaux avec sa thèse intitulée *Intériorités fantasmées : espaces mentaux sur la scène contemporaine*. Elle est également membre de l'équipe encadrant les dialogues avec le public au Festival d'Avignon IN et a écrit pour le site *mouvement.net*.

Damen, Katelijne.

Katelijne Damen, d'origine flamande, est une actrice de théâtre, de télévision et de cinéma. Elle a travaillé au sein de plusieurs compagnies théâtrales : Blauwe Maandag Compagnie, Het Zuidelijk Toneel, De Koe et le Ro theater, et joué sous la direction de metteurs en scène de théâtre tels que Luk Perceval, Erik De Volder, Ivo Van Hove, Alize

Zandwijk, Dirk Tanghe, Guy Joosten et Guy Cassiers. Elle a fait partie de la distribution de plusieurs créations mises en scène par ce dernier : *Mefisto for ever*, *Atropa. De wraak van de vrede* (*Atropa. La Vengeance de la paix*), *Onder de vulkaan* (*Sous le volcan*), *De man zonder eigenschappen I & II* (*L'Homme sans qualités* d'après l'œuvre de Robert Musil), *Bloed & rozen. Het lied van Jeanne en Gilles* (*Sang & Roses. Le chant de Jeanne et Gilles*), le marathon *Musil et MCBTH* (*Au beau milieu de la nuit*), *Hamlet vs Hamlet*, et, en 2013, le spectacle *Orlando* d'après le roman de Virginia Woolf, à la création duquel elle a participé. Elle est également comédienne à la Toneelhuis.

Delcuvellerie, Jacques.

Jacques Delcuvellerie, metteur en scène, auteur, acteur, pédagogue français résidant en Belgique, est le fondateur et directeur artistique du Groupov, collectif plurinational d'artistes interdisciplinaires. Il a notamment initié, co-écrit et mis en scène *Rwanda 94. Une tentative de réparation symbolique envers les morts à l'usage des vivants* (Avignon 1999, création 2000, tournée internationale jusqu'en 2005. Publication aux éditions Théâtrales), *Anathème* (Avignon 2005), *Un Uomo Di Meno* (*Fare thee well Tovaritch Homo Sapiens*) (Belgique, Théâtre National, 2010). Sa dernière création est *L'Impossible Neutralité* (Belgique, Festival de Liège, 2015). Il est enseignant au Conservatoire Royal de Liège depuis 1976, et a animé de nombreux ateliers en Belgique et à l'étranger. Il a fait partie de la première édition de l'École des Maîtres, fondée par Franco Quadri et a ensuite dirigé la session 2002 de cette École en Italie et à Liège. Il a publié en 2012 : *Sur La Limite, Vers La Fin* (*Repères sur le théâtre dans la société du spectacle à travers l'aventure du Groupov*), coédition Groupov / Alternatives théâtrales. Les travaux du Groupov ont donné lieu à plusieurs films et documentaires.

Derambure, Angélique.

Docteur en Arts Vivants, dominante théâtre, membre du Centre Transdisciplinaire d'Épistémologie de la Littérature et des Arts Vivants (CTEL) à l'Université Nice Sophia-Antipolis, Angélique Derambure consacre ses recherches à la lecture génétique et synchronique des mécanismes de création chez les artistes situés au croisement du théâtre et des images picturales, vidéo ou encore cinématographiques. Auteure de plusieurs travaux (thèse, articles, conférences) sur l'image et son empreinte, elle analyse les traces matrices de l'œuvre laissées par le geste artistique spontané et évanescent. Ce paradigme entre processus de création des arts vivants et leurs « fouilles archéologiques » propose des perspectives renouvelées quant à l'esthétique et à la présence / absence de l'artiste dans des domaines élargis comme le cinéma, la peinture, la photographie, la danse, la musique, l'écriture. Ainsi, l'auteure participe, à l'aube du XXI^{ème} siècle, à la constitution des nouvelles notions d'intermédialité et d'hybridation des arts.

Féral, Josette.

Josette Féral enseigne actuellement à l'Université Paris Sorbonne Nouvelle-Paris 3 après avoir enseigné à l'Université du Québec à Montréal de 1981 à 2011. Diplômée de l'Université Paris VII (doctorat en Science des textes et documents), elle a publié plusieurs livres parmi lesquels *Théorie et pratique, au-delà des limites* (Montpellier, 2011), *Mise en scène et jeu de l'acteur*, tomes I, II et III (Montréal, Bruxelles, 1997, 1998, 2007), *Rezija in Igra* (Slovénie, 2008), *Trajectoires du Soleil* (Berlin et Paris, 1998), *Rencontres avec Ariane Mnouchkine* (Paris, 1995) et *La Culture contre l'art* (Montréal, 1991). Directrice de plusieurs ouvrages collectifs dont les plus récents sont *Le Réel à l'épreuve des technologies* (avec E. Perrot, Presses de l'Université de Rennes, 2013), *Pratiques performatives, Body Remix* (Presses de l'Université de Rennes, 2012), *Les Chemins de l'acteur* (Québec-Amérique, 2001), elle a également dirigé des numéros de revue : « La Vague flamande : mythe ou réalité ? » (co-dir., C. Biet, *Théâtre / Public*, 2014) ; « Entre deux. Du théâtral et du performatif », (*Théâtre / Public*, 2012) ; « The Genetics of Performance » (*Theatre Research International*, Cambridge University Press, 2008) ; « The Transparency of the Text: Contemporary Writing for the Stage » (co-éd., *Yale French Studies*, 2007) ; « L'École du jeu » (*L'Entretemps*, 2003) ; « Theatricality » (*Substance*, John Hopkins University Press, 2002). Elle est auteure de plusieurs articles sur la théorie du théâtre parus dans des revues en Amérique du Nord, en Europe, en Amérique latine et en Asie. Ses articles et livres ont été traduits en plus d'une quinzaine de langues. Elle a été présidente de la Fédération internationale de recherche en théâtre de 1998 à 2002 et est actuellement présidente de European Association for the Study of Theatre and Performance, association qu'elle a contribué à créer.

Fuoco, Ester.

Ester Fuoco est actuellement chercheuse doctorante en Digital Humanities – Arts et Spectacle à l'Université de Gênes en cotutelle avec l'Université Paris Diderot. Ses recherches portent sur le théâtre des XX^{ème} et XXI^{ème} siècles, avec un intérêt particulier pour l'application et l'utilisation des nouvelles technologies dans le domaine de la performance et du théâtre en situation de handicap. Elle a collaboré en 2014 avec la chaire d'Esthétique du Spectacle à l'Université de Milan et en 2015 comme enseignante à l'Académie des Beaux Arts de Milan.

Gagneré, Georges.

Georges Gagneré est metteur en scène et collaborateur de la plateforme didascalie.net. Il conduit ses recherches artistiques sur les territoires hybrides de la réalité mixte, de la téléprésence et des interactions entre comédiens et entités numériques, en dialogue avec divers laboratoires en sciences informatiques (LIMSI-CNRS, INRIA, LABRI). Il a, entre autres, mis en scène *Les Révélations d'une ombre* (création originale), *La Pluralité des Mondes*

(d'après Jacques Roubaud) à La Filature, scène nationale de Mulhouse, *Espaces Indicibles* (d'après Georges Perec) et *La Pensée* (d'après Leonid Andreïev) au Théâtre National de Strasbourg. Georges Gagneré est aussi maître de conférences associé au Département théâtre de l'Université Paris 8 et chercheur associé à l'équipe « Scènes du monde, création, savoirs critiques » (EA 1573).

Gros de Gasquet, Julia.

Comédienne et universitaire, Julia Gros de Gasquet est actuellement maître de conférences à l'Institut d'Études Théâtrales de la Sorbonne Nouvelle-Paris 3. Comme comédienne, elle s'est formée à l'ENSATT (École Nationale Supérieure des Arts et techniques du théâtre) à Lyon, à l'Académie russe des arts du théâtre de Moscou (GITIS) et auprès d'Eugène Green pour le jeu baroque. Au cinéma, elle a été dirigée par Eugène Green dans *Le Pont des Arts*. Elle collabore régulièrement avec des musiciens sur des projets de théâtre / musique ou d'opéra (*Rinaldo* à Prague en 2009 avec Louise Moaty ; madrigaux italiens avec la chanteuse Mariana Rewerski à la villa Médicis à Rome en 2011 ; *Lakmé* à l'Opéra National de Montpellier en 2012 avec Vincent Huguet). Elle a assuré la direction artistique de la vingtième édition du Festival de la Correspondance de Grignan en juillet 2015 sur le thème « Avoir vingt ans, jeunesse et correspondance ».

Jacinto, Gilles.

Gilles Jacinto est doctorant en Arts du Spectacle à l'Université Toulouse-Jean Jaurès, au sein du laboratoire LLA-CREATIS (Le corps à l'œuvre : présence, représentation, image. Approches croisées dans les arts de la scène, le roman et les arts plastiques, sous la direction de Muriel Plana) et enseignant en pratique théâtrale et artiste (danse, théâtre, arts visuels). Il est également chargé de cours en licence Arts du Spectacle (théâtre et danse). Ses recherches se concentrent sur la question du corps et de la corporéité à travers les différentes pratiques artistiques, et sur la performativité et la « politicalité » des corps. Il a publié deux articles : « *Un Anneau d'argent à l'oreille* de Tony Duvert : un roman policier *queer* », (*Esthétique(s) queer dans la littérature et les arts, Sexualités et politiques du trouble*, Éditions Universitaires de Dijon, collection « Écritures », 2015) et « *R* de Samuel Matthieu : des corps politiques ? » dans la revue *Le Brigadier*. Quatre autres articles sont en cours de publication : « Jeune scène *queer* : performance, théâtralité, politique » (avec Muriel Plana), présenté au colloque international Théâtre, Performance, Philosophie organisé par l'Université de la Sorbonne en juin 2014 ; « Pornographie politique et gestus *queer* » (avec Muriel Plana), dans la revue internationale de philosophie *Azimuth* ; « Autofiction littéraire, pornographie *queer* et culture trash : politique du corps et du sexe dans l'œuvre de Guillaume Dustan », dans la revue anglaise d'*Études culturelles françaises*

et, enfin, « Théories *queer* et féminismes sur la scène circassienne contemporaine » dans la revue *Le Brigadier*.

Jatahy, Christiane.

Christiane Jatahy est metteuse en scène, dramaturge, actrice et cinéaste d'origine brésilienne. Au sein de sa compagnie Vértice de Teatro, elle crée des spectacles à l'extérieur des salles de théâtre traditionnelles, créant des dispositifs qui revisitent le rapport entre les acteurs et le public. En 2004, elle a créé *Conjugado*, un monologue entremêlant présence physique et projection documentaire. Avec la création de *Corte Seco*, la même année, elle a travaillé sur un dispositif de caméra de surveillance. En France, elle est particulièrement connue pour son spectacle *JULIA*, une adaptation de *Mademoiselle Julie* d'August Strindberg. À l'aide d'un dispositif multimédia original, elle réinvente la relation entre l'acteur, le spectateur et les technologies.

Kim, Sunga.

Sunga Kim, originaire de Corée du Sud, reçoit son diplôme en scénographie de l'Université Nationale des Arts de Corée (KNUA) en 2007. Elle se forge une connaissance de la scène en travaillant à la création d'objets scéniques pour plusieurs compagnies théâtrales sud-coréennes. Poursuivant ses études en France, elle obtient un master en Études théâtrales à l'Université Paris 8 en 2013, consacré à l'œuvre de la Societas Raffaello Sanzio, et plus précisément à la forme du langage visuel dans les mises en scène de Romeo Castellucci. Actuellement doctorante à l'EDESTA dans la même université, elle mène une recherche, sous la direction d'Isabelle Moindrot, sur le phénomène de « retournement du regard » dans le théâtre contemporain, posant la question de la responsabilité du regard du spectateur vis-à-vis de la scène, en renversant les relations entre l'entité regardante et l'entité regardée.

Lasne-Darcueil, Claire.

Claire Lasne-Darcueil a suivi une formation de comédienne à la Rue Blanche puis au Conservatoire national supérieur d'art dramatique (1990). En 1993, elle fonde la compagnie Les Acharnés avec Mohamed Rouabhi. De 1998 à 2010, elle dirige le Centre dramatique régional de Poitou-Charentes avec Laurent Darcueil (1998-2007) puis Vincent Gatel (2007-2010), et la plupart des spectacles du Printemps Chapiteau (dix éditions) sont repris au Festival d'Avignon. Elle travaille également, pendant ces dix années, avec des personnes sourdes, aveugles ou multi handicapées. De 2011 à 2013, elle dirige avec Vincent Gatel La Maison du comédien Maria-Casarès, Centre culturel de rencontres. En 2011, elle crée la compagnie Dehors / Dedans. Elle est directrice du Conservatoire national

supérieur d'art dramatique depuis décembre 2013. Elle est metteuse en scène de Tchekhov (dont elle monte l'intégrale des pièces dans l'ordre chronologique) : 1996, *Être sans père* (Platonov) ; 2000, *Ivanov* ; 2002, *L'Homme des bois* et *La Demande en mariage* ; 2006, *La Mouette* ; 2012, *Trois sœurs*. Elle a également mis en scène Shakespeare (*Hamlet*), Molière (*Dom Juan*), des auteurs contemporains, tels Michel Ocelot, Marie-France Marsot, Claude Guyonnet, Mohamed Rouabhi, ainsi que ses propres textes (*Joyeux anniversaire* ; *D'ici là, on peut rêver*) et *Pour le meilleur*, création collective muette.

Lavender, Andy.

Andy Lavender est professeur en études théâtrales et de la performance, et également directeur de la School of Arts de l'université de Surrey au Royaume-Uni. Il a coédité *Making Contemporary Theatre: International Rehearsal Processes* (Manchester University Press, 2010) et *Mapping Intermediality in Performance* (Amsterdam University Press, 2010). Il est éditeur associé de *Theatre, Dance and Performance Training* et membre du comité éditorial de *International Journal of Performance Arts and Digital Media*. Parmi ses récentes publications : des articles pour *Contemporary Theatre Review*, *Studies in Theatre & Performance* et *Theatre Journal*, ainsi qu'une monographie, *Performance after Postmodernism: Theatres of Engagement* (Routledge, à venir). Il est également directeur artistique de la compagnie de théâtre et de performance Lightwork, pour laquelle il a mis en scène de nombreuses productions multimédias.

Leblanc-Houle, Rosalie.

Rosalie Leblanc-Houle est titulaire d'un Baccalauréat en études théâtrales à l'Université du Québec à Montréal où elle a également entamé une Maîtrise. À la suite de sa participation au colloque Arts immersifs à l'Université de Nancy, elle a cosigné, avec Ariane Bourget et Julie-Michèle Morin, un article sur les pratiques de Crew et d'Ontroerend Goed. Sous la direction de Josette Féral, elle mène des entretiens avec des metteurs en scène portant sur la problématique de la direction d'acteurs sur des plateaux ayant recours aux technologies. Parallèlement à son engagement dans le groupe de recherche Performativité et Effets de présence, elle a assuré l'assistance à la mise en scène pour la production *Illusions* montée par Florent Siaud au Théâtre Prospero.

Lemoine, Xavier.

Xavier Lemoine est maître de conférences à l'Université de Paris-Est-Marne-la-Vallée dans le domaine des études américaines. Il est chercheur au laboratoire IMAGER / LISAA et publie régulièrement sur les problématiques postmodernes (sexualités, genres, multimédia, hybridité, etc.) dans le théâtre contemporain. Il a travaillé comme assistant à la mise

en scène (Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique, Théâtre du Soleil et Jeune Théâtre National) et traducteur (*The Baltimore Waltz* de Paula Vogel, bourse de La Maison Antoine Vitez) lors de la rédaction de sa thèse sur le théâtre *queer* aux États-Unis (2001). Ses dernières publications portent sur des productions récentes de Tennessee Williams en Europe (Warlikowski) et aux États-Unis, les performances « *drag king* » et afro-américaines, ainsi que la censure du théâtre *gay* aux États-Unis. Il a récemment codirigé l'ouvrage *Understanding Blackness Through Performance* (Palgrave Macmillan, 2013).

Leysen, Johan.

Johan Leysen est acteur, diplômé du Studio Herman Teirlinck. La liste des metteurs en scène qui l'ont dirigé est longue : Erik Vos, Franz Marijnen, Leonard Frank, Anne Teresa De Keersmaecker, Jan Lauwers, Johan Simons, Karst Woudstra, Christian Schiaretti, Isabelle Ronayette, Heiner Goebbels, Laurent Gutmann, Daniel Jeanneteau et Marie-Christine Soma, Kris Verdonck, Pierre Audi, parmi beaucoup d'autres. Sous la direction de Guy Cassiers, il a joué dans *Wolfskers, Bloed & rozen. Het lied van Jeanne en Gilles, De misdaad*, le troisième volet de *De man zonder eigenschappen*, d'après Robert Musil.

Marranca, Bonnie.

Bonnie Marranca est fondatrice, éditrice et rédactrice en chef de *PAJ Publications / PAJ: A Journal of Performance and Art*, qui a reçu le prix Obie. Elle est récipiendaire du prix de l'Association for Theatre in Higher Education Excellence de l'Editing Award for Sustained Achievement. Elle est l'auteur de trois ouvrages de critique *Performance Histories, Ecologies of Theatre* et *Theatre Writings*, et a dirigé l'édition d'anthologies de pièces de théâtre et de collections d'essais, notamment : *New Europe: Plays from the Continent, Interculturalism and Performance* ou encore *A Slice of Life: Contemporary Writings on Food*. Son plus récent ouvrage est *Conversations with Meredith Monk*. Marranca est professeure de théâtre à la New School for Liberal Arts / Eugene Lang College. Elle a été enseignante et conférencière dans plusieurs universités européennes. Elle est récipiendaire du Leverhulme Trust Visiting Professorship (Londres), ainsi que d'un prix Fulbright à l'université Freie de Berlin.

Meyer Macleod, Arielle.

Docteur ès Lettres de l'Université de Genève, Arielle Meyer MacLeod a enseigné pendant plus de dix ans à l'université, à Genève et Lausanne. Elle est l'auteur d'un ouvrage, *Le Spectacle du secret. Marivaux, Gautier, Barbey d'Aurevilly, Stendhal et Zola* (Droz, 2003), et d'articles sur le roman du XIX^{ème} siècle. De 2002 à 2008, elle a occupé un poste de collaboratrice littéraire à la Comédie de Genève. Elle travaille régulièrement, en qualité

de dramaturge, avec différents metteurs en scène dont Anne Bisang, Mathieu Bertholet et Denis Maillefer. Actuellement, elle mène une recherche sur la fiction et la narration au théâtre, est intervenante à la Haute École de Théâtre de Suisse romande, et collabore au Théâtre Populaire romand comme programmatrice et dramaturge. En 2015, Elle a donné un séminaire à l'université de Fribourg intitulé : « Autofiction : approches théoriques, littéraires et théâtrales ». Elle vient de publier un premier roman, *Tourner la page* (avec Balzac), aux éditions Zoé.

Mézergues, Juliette.

Juliette Mézergues est titulaire d'un doctorat pour sa thèse intitulée *Pour une esthétique du chaos : le Théâtre de la catastrophe de Howard Barker* (2008), ainsi que d'un DEA consacré aux *Européens* de Howard Barker à l'Université Bordeaux 3. Sa recherche porte principalement sur la langue et son impact sur le corps de l'acteur. Elle est membre du RADAC. Comédienne et metteuse en scène, elle suit différents ateliers et stages depuis 1997 et travaille à différents projets théâtraux, cinématographiques et pédagogiques.

Morin, Julie-Michèle.

Julie-Michèle Morin est titulaire d'un Baccalauréat en études théâtrales de l'Université du Québec à Montréal, avant d'entamer une Maîtrise en théâtre (profil recherche) au sein de la même institution. En 2014, à la suite de sa participation au colloque Arts immersifs à l'Université de Nancy, elle a cosigné, avec Rosalie Leblanc-Houle et Ariane Bourget, un article sur les pratiques immersives des collectifs Crew et Ontrend Goed. Dans le cadre d'un projet d'entretiens piloté par le groupe de recherche Performativité et Effets de présence, elle s'interroge sur les nouvelles méthodes de direction d'acteurs sur les plateaux recourant aux technologies. Ce projet l'amène à interviewer de nombreux metteurs en scène sur l'usage qu'ils font des images.

Morisset, Thomas.

Étudiant-chercheur (EnsadLab / EnsAD, Centre Victor Basch / Paris IV) et membre du LAPS, Thomas Morisset est doctorant en philosophie sous la direction de Marianne Massin et de François-David Sebbah. Sa thèse s'intitule : *Du beau jeu. Pour une esthétique des jeux vidéo*. Parallèlement, il est étudiant-chercheur à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs où il mène un projet de recherche-crédation sur l'usage des avatars dans le théâtre. Au théâtre, il a notamment traduit, adapté et mis en scène *Les Grenouilles* d'Aristophane avec la Compagnie du Quart de Siècle et il est l'assistant de mise en scène de Clara Chabalière sur le projet *Alexandra*, qui mêle, lui aussi, avatar et jeu d'acteur.

Noaman, Dina.

Dina Noaman est maître de conférence au Département de Langue et de Littérature Françaises à l'Université Ain Shams au Caire. Sa thèse de doctorat (2014) porte sur les rapports entre le théâtre et la science, en particulier la neuropsychologie, dans une optique anthropologique. Elle est également l'auteure d'un mémoire sur l'interaction entre le texte dramatique et ses représentations scéniques. Elle codirige une thèse intitulée *Les techniques dramaturgiques du discours scénique : pour une dramaturgie transculturelle*. Elle a animé un atelier de théâtre auprès des élèves d'une école francophone, ainsi qu'une journée de formation aux professeurs sur le rôle du théâtre dans l'enseignement du français et des sciences.

Nordey, Stanislas.

Stanislas Nordey est, depuis septembre 2014, directeur du Théâtre National de Strasbourg et de son École supérieure d'art dramatique. Metteur en scène de théâtre et d'opéra, acteur et pédagogue, il crée, joue ou initie, depuis 1991, de très nombreux spectacles. Il met principalement en scène des textes d'auteurs contemporains tels que Gably, Karge, Lagarce, Mouawad, Crimp, Handke, Pasolini (à plusieurs reprises), et collabore, depuis quelques années, avec l'auteur allemand Falk Richter. En tant qu'acteur, il a notamment joué sous la direction de Christine Letailleur, Anne Théron, Wajdi Mouawad, Pascal Rambert ou Anatoli Vassiliev, et parfois dans ses propres spectacles, comme *Affabulation*, de Pasolini, créé en mars 2015. Son parcours est associé à plusieurs théâtres : le Théâtre Nanterre-Amandiers, dirigé alors par Jean-Pierre Vincent, le Théâtre National de Bretagne et son École, La Colline-Théâtre national et, en 2013, au Festival d'Avignon. Avant cela, de 1998 à 2001, il a codirigé, avec Valérie Lang, le Théâtre Gérard Philipe-CDN de Saint-Denis.

Oliveira, Cláudia Marisa.

Cláudia Marisa Oliveira est titulaire d'un diplôme en danse, d'une licence en théâtre (Superior School of Music and Performing Arts, ESMAE), en sociologie (FLUP), d'un master en sociologie (FLUP) et d'un doctorat en danse (FMH). Elle a publié plusieurs articles sur l'analyse de la performance. Depuis 1989, elle développe son activité artistique professionnelle en tant que performeuse, chorégraphe et metteuse en scène. Elle enseigne à l'ESMAE.

Paringaux, Céline.

Céline Paringaux est ancienne élève de l'ENS Lyon, agrégée de Lettres modernes et docteur en Études littéraires françaises. Elle a consacré sa thèse aux autres langues de

la comédie française classique du second XVII^e siècle (1650-1725), sous la direction de Claudine Nédelec, à l'Université d'Artois. Elle enseigne en collège et en lycée dans l'Académie de Paris et assure une charge de cours à l'Université de la Sorbonne Nouvelle-Paris 3. Membre de l'ANRAT (Association Nationale de Recherche et d'Action Théâtrale), elle est engagée dans plusieurs projets d'éducation artistique en milieu scolaire et poursuit ses recherches consacrées aux écritures théâtrales hétérogènes. Elle a publié plusieurs articles consacrés au théâtre classique et à ses langages.

Perrot, Edwige.

Edwige Perrot est docteur en Études théâtrales de l'Université Paris 3 et de l'Université du Québec à Montréal. Elle a soutenu, en 2013, sa thèse sur les usages de la vidéo en direct sur scène chez Ivo van Hove et chez Guy Cassiers. De 2007 à 2011, elle a coordonné les activités du groupe de recherches Performativité et Effets de présence dans les arts de la scène et les arts médiatiques à l'UQAM, ainsi que la publication des ouvrages *Body Remix. Pratiques performatives* (2012) et *Le réel à l'épreuve des technologies* (2013). Elle a enseigné au département de théâtre de l'UQAM, ainsi qu'à l'Université Paul-Valéry à Montpellier.

Plazy, Frédéric.

Frédéric Plazy est né en 1971 en banlieue parisienne. Il pratique le théâtre très tôt et intègre, en 1991, le Conservatoire d'art dramatique de Grenoble comme élève comédien. En parallèle, il poursuit ses études universitaires en astrophysique jusqu'à la rédaction d'une thèse de doctorat sur la formation des étoiles de faible masse. En 1997, il quitte définitivement la recherche fondamentale pour le théâtre. De 1995 à 2011, il joue dans une vingtaine de spectacles en France. En 2000, il crée, à Grenoble, les Chantiers Nomades, un centre de formation et de recherche en théâtre et cinéma destiné aux artistes professionnels, institution qu'il dirige jusqu'en 2010. En janvier 2011, il devient directeur de la Manufacture – Haute école de théâtre de Suisse romande – avec pour mission de faire rayonner l'institution à l'international et de l'ouvrir aux arts de la scène.

Pluta, Izabella.

Izabella Pluta est titulaire d'une thèse de doctorat en Lettres, critique de théâtre et traductrice. Actuellement, elle est chercheuse associée au Laboratoire Passages XX-XXI de l'Université Lyon 2, ainsi que responsable de l'association Theatre in Progress. De mars 2013 à janvier 2014, elle a bénéficié d'une bourse pour chercheurs avancés Fernand Braudel IFER-Marie Curie Fellowships à l'Université Lyon 2 et à l'ENSATT. Elle avait collaboré précédemment avec la Manufacture-Haute école de théâtre de Suisse romande

(2008-2012). Elle est l'auteure de l'ouvrage *L'Acteur et l'intermédialité* (L'Âge d'Homme, 2011), et co-directrice du numéro de *Ligeia* consacré à la recherche-création et la technologie au théâtre (printemps 2015). Elle dirige des projets artistiques et scientifiques (en 2012, colloque international « Le metteur en scène et ses doubles ») et prépare actuellement un ouvrage collectif consacré au spectacle *Salle d'attente* de Krystian Lupa, et une anthologie *Scène numérique et expérimentation : manifestes, textes programmatiques, entretiens*.

Provencio, Julio.

Julio Provencio est doctorant à l'Université Libre de Bruxelles, sous la direction de Karel Vanhaesebrouk. Il développe sa recherche dans le domaine de l'intermédialité théâtrale, son mémoire s'intitule *L'écran et la machine : l'esthétique de l'absence dans le théâtre de Heiner Goebbels* (2013). Il a publié des articles dans les universités de St. Louis, de Wrocław, de Vigo et de Carlos III de Madrid. Il a obtenu une licence en Philosophie (Université Autonoma de Madrid-Paris IV-Sorbonne) et un master européen en Arts du Spectacle (Université Libre de Bruxelles-Université de Bologne). Il est également dramaturge et metteur en scène.

Raffo, Fabio.

Fabio Raffo est actuellement doctorant en études théâtrales à l'Université Paul-Valéry Montpellier 3. Sa thèse, dirigée par Didier Plassard et Marco De Marinis, porte sur *La dramaturgie visuelle : prémices historiques et confrontation entre les scènes françaises et italiennes contemporaines*. Fabio Raffo est titulaire d'une licence de l'Université de Florence, cursus D.A.M.S. (disciplines des arts, musique et spectacle), avec un mémoire portant sur Jean Vilar : *Il mito di Jean Vilar tra storia e critica*, dirigé par Renzo Guardenti et soutenu en avril 2011. Il a obtenu un master de spécialisation en Disciplines du spectacle vivant à l'Université de Bologne sur l'histoire du Festival d'Avignon, dirigé par Marco De Marinis et intitulé *Il festival di Avignone, storia e tendenze estetiche* (2013). Détenteur d'une bourse, F. Raffo a conduit ses recherches à la Maison Jean Vilar d'Avignon. Il a publié un article sur Jean Vilar, « Jean Vilar o l'estetica del nascondimento. *La Mort de Danton* (1948, 1953) e *Thomas More* (1963) a confronto » dans la revue *Annali-sezione romanza* de l'Université Orientale de Napoli.

Roofthoof, Dirk.

Dirk Roofthoof est acteur, diplômé du Studio Herman Teirlinck. Dès sa sortie de l'école, en 1981, il a travaillé avec plusieurs metteurs en scène, chorégraphes et musiciens : Jan Fabre, Jan Lauwers / Needcompany, Luk Perceval, Ivo van Hove, Theu Boermans, Jan

est membre du centre de recherche Visual Poetics et du groupe de recherche Intermediality in Theatre and Performance de la Fédération internationale de recherche en théâtre (FIRT) et de la Performing Astronomy Research Society (PARS). N. Wynants a obtenu son MA en histoire de l'art (Performance and Media Arts) à l'université de Gand et elle est diplômée de l'Académie Royale des Beaux-arts d'Anvers (en scénographie) et de l'université Paris Nanterre. Elle a travaillé en tant que dramaturge et designer et participe aux travaux et recherches de CREW, groupe de performeurs et équipe multidisciplinaire d'artistes et de chercheurs. Elle a été lauréate d'une bourse de la Fondation pour la recherche de Flandre (FWO) et écrit sa thèse de doctorat sur les narratifs visuels dans les installations et les performances. Actuellement, elle bénéficie d'une bourse du Fonds pour la recherche scientifique de Wallonie-Bruxelles (FRSFNRS). Elle travaille sur *The Optics of Performance: An Archaeological Approach to Intermediality in Theatre and Performance*, qui vise à élaborer et historiciser des concepts et pratiques du théâtre « intermédiaire » et elle se concentre sur les médias optiques comme des outils pour explorer la connaissance dans les domaines de l'optique et de la visualité. Elle a publié des articles sur des artistes qui travaillent à l'intersection du théâtre, du cinéma et des arts médiatiques (comme Kurt D'Haeseleer, Joanna Bailie et Christoph Ragg ainsi qu'Eric Joris et CREW). Son ouvrage *The Inside of the Image. Immersion and Theatricality in the Arts* sera publié chez MER. Paper Kunsthalle (Gand, 2015).

COMPOSITION :
L'ATELIER DES GLYPHES