

# SAMUEL BECKETT ET LA TENSION HOMME-MACHINE DANS *ACTOR#1* DE KRIS VERDONCK

CATHERINE BOUKO

Publié dans *Samuel Beckett Today/Aujourd'hui*, Vol. 23, 2011, pp. 95-110

Résumé : L'article examine la filiation beckettienne que l'on peut observer dans *Actor #1* de l'artiste belge Kris Verdonck. Au-delà d'une réflexion centrale sur le rapport entre l'homme et la machine, ce spectacle inspiré de *Lessness* de Beckett renouvelle de nombreuses questions chères au dramaturge irlandais : le traitement du langage, le statut intermédiaire de l'existence, la séparation du sujet et de l'objet. Au sein d'une esthétique de l'*entre-deux*, la thématique de l'homuncule, prototype humain non achevé créé artificiellement, est particulièrement explorée.

The paper aims to study the Beckettian lineage that can be identified in *Actor #1* by the Belgian artist Kris Verdonck. Beyond the core reflexion on the relationship between man and machine, this performance, inspired by Beckett's *Lessness*, renews many questions dear to the Irish dramaturg: the manipulation of language, the intermediate status of existence, the separation between subject and object. In an aesthetic approach to *in-between-ness*, the theme of the homunculus, an artificially-created human prototype, is questioned in particular.

Artiste visuel et metteur en scène belge de renommée internationale, Kris Verdonck produit des œuvres au sein desquelles la relation entre l'homme et la machine est intensément explorée. Dans *End* (2009), le performeur est soumis à une difficulté physique imposée par une machine : l'un tire un poids de quatre-vingt kilos ; l'autre meut son corps avec un lourd contrepoids, etc. La totalité de la performance de Claire Croizé est centrée sur la désarticulation anatomique de son corps. Attachée au harnais, ses pieds touchent tout de même le plateau. Le rapport entre le corps et le sol est cependant modifié : le contact n'est plus déterminé par la pesanteur ; la machine soumet l'individu à une nouvelle approche des perceptions de son propre corps et de l'espace dans lequel il se meut. La déprivation sensorielle que l'on observe ici est une question esthétique centrale chez Verdonck. Le spectacle *Dancer #2* (2009) est quant à lui porté par la présentation d'un moteur à combustion en mouvement, qui a pris la place du danseur. Généralement abordé comme un acteur majeur dans la crise climatique, le moteur y est présenté dans sa complexité, dans un « face à face entre éthique et esthétique. » (site Internet de l'artiste) Ces deux exemples tirés de la riche production de Verdonck exemplifient son intérêt pour la problématique de l'*entre-deux*, tant d'un point de vue technique que thématique. Sa recherche ne se loge pas dans la juxtaposition des moyens humains et technologiques mais dans la confrontation de leurs singularités a priori opposées.

## Entre-deux et multidisciplinarité

Les approches d'artistes comme Verdonck soutiennent le point de vue selon lequel les dénominations de spectacles multi- ou pluridisciplinaires posent problème. Premièrement, le recours au terme « discipline » fait montre d'une confusion terminologique : au sens strict, il ne renvoie pas à la création artistique mais aux branches de la connaissance (telle la linguistique ou la sociologie). Il est entendu au sens de pratique artistique (théâtre, danse, etc.) lorsqu'il est question de théâtre multi-, pluri- ou interdisciplinaire. Au-delà de cette précision terminologique, Marie-Christine Lesage (11-26) démontre surtout dans quelle mesure l'usage de la notion de discipline renvoie à une approche moderne datée, qui tend à compartimenter les pratiques en clôturant l'identité distinctive de chaque art. Chaque champ artistique est défini par son *territoire*, composé des règles et de codes qui le distinguent des autres. Theodor Adorno évoquait déjà combien la transgression des frontières entre territoires peut être abordée avec méfiance : « Tout ce qui ne s'en tient pas à la discipline de territoires

établis une fois pour toutes passe pour indocile et décadent, alors que l'origine de ces territoires n'est pas naturelle mais bien historique [...]. » (cité dans Lesage, 19)

Les préfixes « multi » et « pluri » tendent à accentuer l'approche de la rencontre des arts en tant qu'accumulation de territoires. Jean-Pierre Ryngaert souligne combien de telles créations spectaculaires appellent plutôt une étude de « la nature des liens entre les morceaux, [...] la primauté du montage et la qualité de la jointure. » (147) Son propos rejoint celui de Lesage, qui préconise l'utilisation du préfix « inter » dans la mesure où ce dernier renvoie plus précisément aux connexions dynamiques qui s'établissent entre les champs artistiques. Par le décloisonnement qu'elle implique, l'approche *interartistique* entend étudier les relations entre les arts dans la complexité de l'*entre-deux* qui les lie. C'est précisément ce à quoi les artistes comme Verdonck appellent.

L'*entre-deux* qui se tisse entre l'homme et la technologie, entre le sujet et l'objet ou entre le hasard et la programmation informatique dans les productions de Verdonck fait écho aux préoccupations de Samuel Beckett. Il n'est donc pas étonnant que l'artiste belge soit particulièrement sensible au travail de l'écrivain-dramaturge. L'objectif du présent article consiste à étudier la filiation beckettienne qui s'établit dans le cadre du spectacle *Actor #1*, présenté par Kris Verdonck en janvier 2010.

### ***Actor #1* : l'évolution du chaos vers l'ordre**

*Actor #1* se compose de trois parties et d'un épilogue s'articulant autour de la question de la progression du chaos vers l'ordre. Chacun des trois volets présentés dans trois salles différentes illustre un état de cette évolution. Le premier dispositif (intitulé *Mass*) prend la forme d'un bassin rempli d'une fumée vaporeuse opaque, autour duquel les spectateurs sont disposés. Au sein de cette évocation du premier état du monde, des processus chimico-physiques s'organisent en système, déterminé à la fois par le hasard et par la technologie ; cette matière première est en effet manipulée par les ordinateurs et les ventilateurs.

Le deuxième volet d'*Actor #1*, *Humidid*, sera essentiellement l'objet de l'analyse. Dans cette partie, les spectateurs font face à un hologramme de l'acteur Johan Leysen, de taille réduite, parfaitement immobile, récitant un texte énigmatique de manière monotone.



Photographie : Johan Leysen dans *Humidid/Actor #1* de Kris Verdonck © Reinout Hiel

Dans la troisième partie (*Dancer #3*), les spectateurs sont confrontés à une machine qui, au moyen de ses pistons, tente inlassablement de perfectionner son mouvement et sa posture. Ici encore, le hasard et les procédés informatiques s'allient pour accompagner la machine dans son parcours d'essais et d'erreurs toujours renouvelé. Enfin, en guise d'épilogue, *Actor #1* se clôture par un court-métrage dans lequel l'histoire de l'homoncule est dépeinte par le mathématicien-philosophe Jean-Paul Van Bendegem. Nous allons voir ultérieurement combien l'homoncule, prototype humain miniature créé artificiellement par l'homme, constitue une notion porteuse dans ce spectacle.

## L'abstraction du temps et la tension homme-machine

Le point de départ de la création d'*Actor #1*, et plus particulièrement de la partie *Huminid*, réside dans la question suivante : « les robots peuvent-ils faire du théâtre ? » Il a été rapidement décidé de se pencher sur l'approche des technologies robotiques par Samuel Beckett pour y répondre. Dans un premier temps, l'enjeu d'*Huminid* consistait à faire jouer le texte *Lessness* de Beckett par un dispositif situé à mi-chemin entre l'homme et la machine. N'ayant pu obtenir les droits pour l'interprétation de cette œuvre, Kris Verdonck et la dramaturge Marianne Van Kerkhoven ont été contraints de créer leur propre texte en anglais, inspiré de celui écrit par l'écrivain irlandais. Ces derniers ont été principalement portés par la forme du texte, propice à une vibration rythmique particulière lors de l'énonciation, ainsi que par les techniques d'écriture beckettienne spécifiques à ses courts textes écrits en prose. Attirés par le caractère énigmatique de *Lessness*, son contenu sémantique leur importait peu ; les interprétations réalisées par les chercheurs n'ont pas influencé leur approche. *Huminid* ne se limite néanmoins pas à un *texte-matériau* exploité pour son potentiel rythmique ; certaines analyses littéraires de *Lessness* apportent un éclairage intéressant à ce nouveau texte. Par ailleurs, il est possible d'y identifier plusieurs traitements thématiques originaux : dans *Huminid*, la question de l'homoncule est particulièrement prégnante et offre indirectement une nouvelle perspective au texte beckettien. La contrainte de départ se révèle ainsi un atout porteur de richesse.

Beckett est célèbre pour son traitement de la problématique du temps :

L'espace-temps est la matière sur laquelle le théâtre travaille, et Beckett tend à l'abstraire des conditions a priori de notre sensibilité pour l'isoler, le dissocier, l'inscrire dans une durée : lenteur, arrêt sur image, obsession des espaces géométriques, des figures censées mettre en chiffre un "sujet sans nombre et sans personne."(Parisse)

L'analyse de *Lessness* peut être articulée autour de son travail sur l'abstraction du temps, qui déploie une tension entre l'identité de l'homme et de la machine. Certaines thématiques sous-jacentes identifiées par les spécialistes caractérisent également *Huminid*. L'abstraction du temps y prend la forme de l'*entre-deux* d'un monde temporel immobile au sein duquel aucune progression n'est possible. Premièrement, ceci se matérialise par la manipulation du langage qui s'oppose à toute évolution narrative. Deuxièmement, cet immobilisme se déploie principalement dans les sous-thèmes suivants : le corps du personnage, l'espace dans lequel ce dernier est intégré et l'existence d'un homoncule. Troisièmement, l'abstraction du temps se manifeste également dans les procédés de création, qui, nous le verrons, laissent une certaine place au « hasard » déterminé par l'ordre mathématique.

Le langage au-delà de toute évolution narrative

*Lessness* et *Huminid* ne comprennent aucune intrigue ou une quelconque progression. La forme particulière des deux œuvres matérialise cet immobilisme sémantique : toutes deux se présentent comme un texte en deux parties, chacune composée des mêmes phrases agencées dans un ordre différent. La deuxième partie n'est ainsi qu'une répétition de la première. Se faisant, *Lessness* et *Huminid* font montre d'une caractéristique rarement rencontrée dans les discours : John Maxwell Coetzee (195) souligne en effet combien *Lessness* comprend une dimension de finitude dans la mesure où le stock des termes utilisés se présente comme atteint, alors que le discours traditionnel comprend un stock de mots a priori infini, toujours extensible.

Le choix des termes employés accentue l'absence de mouvement. *Huminid* comporte en effet de très nombreux participes présents. Les verbes au présent (ou au passé) ont pratiquement totalement cédé la place à ces formes verbales particulières qui contribuent à créer une action suspendue dans le temps, dépourvue de dénouement. Le verbe a par ailleurs parfois totalement disparu, comme dans la phrase

« he an empty skin. » Certains participes récurrents témoignent en leur sein d'une certaine passivité, à l'instar de « passing » ou « standing ». D'autres rendent compte d'une action infinie, sans début ni fin : « [heart] beating » ou « breathing ». Le participe « becoming » est fréquemment utilisé mais rend paradoxalement compte de changements mineurs, à peine perceptibles, dans des phrases telles que « Figment light becoming pale air the dead dust timeless in that silence. »

La tension qui se dégage de ce monde immuable se manifeste également dans un jeu de répétitions et d'oppositions. Plusieurs fragments sont en effet utilisés plusieurs fois (« grey as the soil » trois fois, « similar grey » quatre fois, « dust » dix fois, « rain » huit fois, etc.) Certaines phrases comprennent des combinaisons de termes difficilement compatibles : « compulsive and still », « nothing, not nothing », « dead living weight », « dead dust living dust », « compulsive motionless », « dead moving », etc. Le mouvement et l'inaction ou la vie et la mort se confrontent dans une seule et même expression.

### Le corps du personnage en tension

Le personnage inscrit dans *Lessness* et *Huminid* est lui aussi sujet à cette tension entre le statisme de la mort ou de l'objet et le caractère vivant du sujet. Le personnage ne dépasse jamais cette posture intermédiaire : son cœur bat, ses yeux sont ouverts et il se tient debout, tout en n'effectuant absolument aucun mouvement. Dans *Huminid*, les descriptions corporelles tendent particulièrement à le confondre avec une machine, alors que *Lessness* souligne surtout la tension entre son caractère à la fois vivant et mort. Tant le personnage de *Lessness* que d'*Huminid* est par ailleurs dépourvu de toute intentionnalité subjective.

L'identité du personnage, au croisement de l'homme et de la machine, est affirmée dans le texte d'*Actor #1* : le « little body » de *Lessness* s'est transformé en un « electric being » ou un « unfinished body », qui affirme son statut transitoire de création non achevée. Ses yeux sont par ailleurs blancs et non plus bleus, ce qui l'éloigne encore davantage de la figure humaine.

Kris Verdonck et Marianne Van Kerkhoven présentent leur personnage au moyen des fragments suivants : « automat », « egoless », « legs closed arms closed to sides as dead parts », « fleshless body holding breath », « lifeless objects more alive », etc. Même la température à peine tiède (« lukewarm ») de son corps le maintient dans un entre-deux. Wilma Siccama (95) mentionne combien la frontière entre la machine et l'être humain est fréquemment floue chez Beckett. Dans *How It Is*, le personnage principal manipule le corps de Pim comme s'il s'agissait d'un objet ; il enfonce ses ongles dans sa chair pour figurer des lettres. Le corps est ainsi présenté comme un outil de communication ; ses réactions sont devenues prévisibles, automatiques. Siccama souligne combien la machine n'est pas ici extérieure au corps ; ce sont plutôt les qualités de la machine qui semblent avoir été intériorisées par le personnage beckettien.

De plus, l'espace dans lequel le personnage est maintenu renforce l'indistinction ambiante. Alors qu'il est question d'un refuge composé de quatre murs en ruines dans *Lessness*, le lieu convoqué dans *Huminid* ne comprend plus cette clôture de l'espace ; la lumière ne rencontre plus d'obstacles pour se diffuser (« all light becoming borderless »). L'espace est dépourvu de contours ; la couleur grise uniformise tout : le ciel, la pluie, l'air et la poussière du sol sont aussi gris que le personnage ; les différentes composantes sont ainsi indiscernables.

### *Huminid* et l'homoncule, figure de l'entre-deux

Kris Verdonck et Marianne Van Kerkhoven abordent le personnage de *Lessness* comme un homoncule et ont développé cette conception pour *Huminid*. Cette interprétation qui semble absente des analyses de *Lessness* existantes offre un nouvel éclairage sur ce texte de Beckett. La référence à l'homoncule est cependant proposée pour d'autres de ses œuvres. Dans son analyse de *Malone Dies*, Susan Mooney (282) établit en effet un parallèle entre le désir éprouvé par Malone de créer une petite créature à son image et à la fois la création biblique d'Adam et Eve et l'expérimentation faustienne de la création d'un « homoncule. » Pour la chercheuse, le petit être élaboré par Faust dans le deuxième acte de

l'œuvre de Goethe peut être rapproché de Macmann, créé par Malone, à la différence près que celui-ci, uniquement composé de flammes, n'existe que dans l'imagination de son créateur.

Verdonck et Van Kerkhoven sont particulièrement sensibles au statut intermédiaire de l'homoncule, être artificiel en devenir, qui fait écho à la thématique de l'indétermination chère à Beckett. Pour Verdonck, Beckett considère l'être humain comme un homoncule raté ; le fragment « He will curse God again as in the blessed days » provenant de *Lessness* soutiendrait ce point de vue. L'évolution de l'homme ne serait pas achevée ; nous serions encore soumis aux processus de création. Verdonck rejoint cette approche lorsqu'il construit ses personnages et inclut la machine au cœur de l'évolution des homoncules. Celle-ci constitue en effet un homoncule à part entière ; la frontière entre l'homme et la technique est ainsi abolie. Ce rapprochement constitue cependant un exercice difficile pour la communauté humaine. Clarisse Bardiot nous le rappelle lorsqu'elle mentionne le rapport complexe qu'entretient l'homme avec le robot, relevé dès les années 70 par le roboticien Masahiro Mori dans *The Uncanny Valley*:

Plus une créature nous ressemble, plus le sentiment à son encounter est positif ; pourtant, lorsque cette créature peut quasiment être confondue avec un être humain, l'empathie est remplacée par un sentiment d'angoisse. (cité dans Bardiot, 5)

L'homme tend à maintenir une séparation entre son univers et le monde artificiel, d'autant plus quand les frontières paraissent devenir poreuses. C'est précisément le chemin inverse que Kris Verdonck emprunte ; la tension entre l'homme et la machine est en effet explorée au niveau des intersections entre ces deux pôles d'apparence opposés. Verdonck rejoint ainsi la position défendue notamment par Olliver Dyens (cité dans Dixon, 272) selon laquelle les machines constituent nos extensions, non seulement des points de vue sensoriel, mécanique et prothésiste mais également du point de vue ontologique.

Au sein des productions artistiques, le rapprochement entre l'homme et la machine se manifeste le plus fréquemment via une certaine déshumanisation de l'être humain et/ou l'humanisation de la machine. Tandis que les créations se concentrent généralement sur l'un de ces deux enjeux, Verdonck les explore conjointement dans *Actor #1*. Premièrement, la figure de l'homoncule participe à la déshumanisation de l'acteur. Cette créature humaine et pourtant artificielle est rendue scéniquement au moyen de la projection par hologramme du corps réduit de Johan Leysen. Cette technique se met particulièrement bien au service de l'*entre-deux* car elle ne permet pas au spectateur d'identifier la source de la projection et crée une image en relief bien loin des écrans généralement rencontrés. Cet hologramme produit un *effet de présence* particulièrement puissant : Bertrand Gervais (6-7) souligne combien, premièrement, cet effet génère l'illusion selon laquelle l'objet ou le personnage est présent sur la scène indépendamment de toute médiation numérique ; l'ontologie de l'acteur de chair et l'acteur médiatisé tendent à se confondre. Deuxièmement, il crée une illusion de singularité, donnant l'impression au spectateur que l'événement de la présence est unique et fragile, prêt à disparaître à tout instant, ce qui renforce l'intensité de la présence et se distingue des projections écraniques traditionnelles. La « présence » obtenue par hologrammes tend à faire oublier le dispositif qui permet son apparition. Denis Marleau va dans ce sens lorsqu'il affirme que : « Le public va vivre des expériences sur la sensation. Il n'est pas question de théâtre virtuel ou d'hologrammes... Les présences sont concrètes, vraiment. » (cité dans Larochelle) Le metteur en scène canadien exploite particulièrement la projection d'images pour explorer l'ambiguïté de la présence scénique de l'acteur. Il s'est notamment servi de l'hologramme pour *Comédie* de Beckett en 2004 lorsqu'il projeta les visages des acteurs sur le sommet de trois jarres en terre cuite.



Photographie 2 : *Comédie* de Samuel Beckett mis en scène par Denis Marleau © Maryse Boulanger

Siccama (97) rappelle combien ces techniques favorisent l'estompement des frontières entre le corps et l'espace qui l'entoure. Dans *Happy Days*, Winnie est avalée progressivement par le sol ; dans *How It Is*, la boue crée un environnement instable pour le corps, parfois aspiré ou expulsé par la matière mouvante.

Si, dans *Huminid*, la présence de Johan Leysen est présentée comme concrète, elle n'en demeure pas moins désincarnée. Le travail de l'acteur s'est concentré sur une énonciation mécanique d'*Huminid*. La recherche de la vibration rythmique du texte, indépendante de sa signification, constituait l'enjeu central. Dans un premier temps, Leysen a tenté d'apprendre le texte par cœur mais cette technique ne convenait pas car elle en engendrait une interprétation personnelle. Afin d'obtenir une énonciation la plus neutre possible, Leysen a appliqué la méthode beckettienne qui consiste à compter deux temps entre les phrases et quatre entre les paragraphes. L'acteur lisait les phrases grâce à un prompteur ; le rythme d'apparitions des phrases était réglé en régie, sans appropriation possible pour Leysen. La voix de ce dernier s'est ainsi totalement mise au service du rythme du texte-matériau. Enregistrée en une seule prise, l'énonciation d'*Huminid* impliquait à l'acteur de rester totalement immobile pendant une vingtaine de minutes, sans quoi la projection de l'hologramme sur la poupée était à refaire. A l'instar du personnage de *Lessness*, ses bras et ses jambes sont joints. Pour Philippe Solomon, cette posture du corps matérialise en son sein la tension de l'entre-deux : les bras en position verticale suggèreraient l'heure de midi ou de minuit tandis que les mains pointerait vers six heures (du matin ou du soir), à mi-chemin entre midi et minuit.

### **La tension homme-machine et la question du « hasard »**

Les processus de création qui caractérisent *Lessness/Huminid* d'un côté et *Dancer #3* de l'autre posent la question du déterminisme prégnant en jeu lorsqu'il est question du rapport à l'homme et à la machine. On peut observer un changement de déterminisme pour ces deux parties d'*Actor #1*, qui se cristallise autour de la question du hasard: du déterminisme linguistique vers la formalisation mathématique pour *Huminid* et du déterminisme informatique vers une certaine prise en compte de l'aléatoire dans *Dancer#3*.

#### *Lessness, Huminid* et l'alea de la composition

La singularité de *Lessness* et d'*Huminid* réside pour beaucoup dans la combinaison « aléatoire » des phrases et des paragraphes : Beckett a tiré au sort les soixante phrases afin de déterminer leur ordre d'apparition. Il a utilisé cette technique deux fois et obtint ainsi un texte de cent-vingt phrases. Verdonck et Van Kerkhoven ont repris cette technique pour *Huminid*. Les chercheurs nuancent le rôle du hasard, à l'instar de Susan Brienza et Enoch Brater (244-258) qui indiquent que le hasard n'a pas

déterminé le contenu des phrases mais seulement l'agencement de ces dernières ; la puissance de *Lessness* proviendrait ainsi d'un ingénieux mélange de hasard et de choix. Est-il cependant réellement question de hasard ? En réalité, il apparaît Beckett ne délaisse pas l'organisation rationnelle du langage en faveur du hasard mais plutôt en faveur du déterminisme mathématique : l'apparition des phrases dépend de l'ordre statistique qui conditionne le tirage au « sort ». Les probabilités de tirage créent un phénomène de cause et d'effet, nécessairement absent du hasard. Si l'artiste n'est plus le seul créateur puisqu'il s'en remet à des paramètres qu'il ne maîtrise pas, son compagnon de composition n'est néanmoins pas le hasard mais la variable mathématique. Les rationalités coercitives linguistique et mathématique ont ainsi permuté.

*Lessness* et *Huminid* consistent dès lors dans des « cybernetic fictions » (fictions cybernétiques), selon l'expression de David Porush (93). Ce dernier définit ainsi les fictions postmodernes qui développent l'idée selon laquelle tant l'homme que la littérature et le langage qu'il produit pourraient être des machines. Au-delà d'un traitement thématique, ces fictions peuvent aborder la dimension machinique de l'existence au moyen de textes qui comprennent des principes de structuration mécaniques, donnant l'impression d'être créées par des entités technologiques. La combinaison des phrases et des paragraphes par tirage au sort obéit à cette définition. Réduire ces textes à leur caractère mécanique serait néanmoins assurément réducteur car l'on ne tiendrait pas compte des paradoxes, ambiguïtés ou des niveaux d'interprétation qu'elles contiennent. Pour Porush (98), ces fictions constituent plus précisément des « boîtes noires », cette notion renvoyant au point à partir duquel les explications déterministes ou techniques deviennent inopérantes. Par conséquent, ces fictions cybernétiques s'opposeraient au déterminisme technologique et renverraient le lecteur/spectateur à sa propre humanité créative :

They are more daring than other fictions, perhaps ; they court nonsense, chaos, paradox, entropy, silence and oblivion. They asked to be misunderstood, misinterpreted – though creatively. And though they are quite vociferous about the mechanics and “advanced technology” (or technique) of their own design, this is no more than an invitation to the reader to enter into a relationship with the text which will return the reader to his or her own humanness. [...] As long as they are black boxes there will always be something the mechanics and technicians and determinists can't explain. (100)

(Elles sont peut-être plus audacieuses que les autres fictions ; elles courtisent l'absurdité, le chaos, le paradoxe, l'entropie, le silence et le néant. Elles demandent à être mal comprises, mal interprétées – mais de façon créative. Et bien qu'elles soient véhémentes à propos des mécaniques et de la « technologie avancée » de leur propre conception, il s'agit plus d'une invitation au lecteur d'entrer dans une relation avec le texte qui renverra le lecteur à sa propre humanité. [...] Tant qu'il y aura des boîtes noires, il y aura toujours quelque chose que les mécaniques, les techniciens et les déterministes ne pourront expliquer.)

En ne se satisfaisant pas pleinement du déterminisme technologique, *Lessness* et *Huminid* maintiennent ainsi un entre-deux source de tension. L'indétermination demeure le paradigme dominant. L'énonciation mécanique d'*Huminid* par un acteur vivant mais dont la présence sur scène n'est qu'un *effet* produit par la technologie vient encore renforcer l'indécision régnante.

### L'essai et l'erreur dans *Dancer#3*

Si *Huminid* explore une certaine déshumanisation de l'acteur, *Dancer #3* traite quant à lui de l'humanisation de la machine. Kris Verdonck est particulièrement sensible à la relation affective que l'être humain peut établir vis-à-vis des machines. Il les considère d'ailleurs comme des personnages à part entière et non comme de simples objets soutenant le jeu des acteurs de chair. Dans *Dancer #3*, l'artiste se penche plus particulièrement sur le sentiment d'empathie que la machine peut susciter. Le dispositif fait intervenir le hasard pour les chutes du robot ; celui-ci parvient à se maintenir droit de plus en plus longtemps, au fur et à mesure de ses chutes et tentatives de se relever. Verdonck glisse un grain de sable dans la mécanique que régit le déterminisme informatique : dès qu'un paramètre non pris en compte par le système intervient (ici les types de chute), la machine informatique ne peut plus

fonctionner correctement. Dans *Dancer #3*, l'échec de la machine aux prises avec des chutes aléatoires et sa résolution devient l'enjeu central.

Le spectateur qui assiste aux tentatives incessantes du robot de se relever développe une relation empathique avec ce dernier. Celle-ci est basée uniquement sur la compassion que l'on peut ressentir vis-à-vis de l'échec et de la lutte : la forme du robot n'est pas du tout anthropomorphique ; la machine ne figure pas l'espèce humaine.

Le spectacle *The ancestral path through the amorphous landscape*, créé en 2000 par Chico Mac Murtrie et sa compagnie Amorphous Robot Works (ARW), porte lui aussi sur le parcours d'essais et d'erreurs de robots. Soixante robots, ici anthropomorphiques, luttent contre leurs difficultés personnelles : l'un ne parvient pas à attraper une balle ; l'autre tente désespérément de se relever, etc. Le concepteur Mark Ruch (cité dans Dixon, 290) souligne combien ces robots suscitent des réactions intenses auprès des spectateurs. L'universalité de l'expérience émotionnelle (son support peut être humain, animal, végétal, technologique, etc.) qui intrigue particulièrement la compagnie est intensément mise en évidence au sein de tels dispositifs.

D'un point de vue plus spécifiquement spectaculaire, l'essence du théâtre telle que la définit Jacques Delcuvellerie peut expliquer la force de *Dancer #3*. Le metteur en scène souligne combien l'essence même du travail de l'acteur, et a fortiori de la représentation théâtrale, consiste dans la mise en scène de la double aptitude propre au genre humain : élaborer un processus conscient tout en pouvant être dépassé par ses propres émotions. L'acteur incarnerait un idéal humain, celui de pouvoir vivre à la fois dans la maîtrise et dans l'abandon. Si les machines de MacCurtrie ou de Verdonck ne ressentent pas d'émotions, elles mettent toutefois en évidence une double aptitude approachante, source de tension créatrice : à la fois soumises au contrôle et au chaos informatiques qu'elles essaient désespérément de dépasser, celles-ci expérimentent également, sur scène, la confrontation entre la maîtrise et l'abandon. De ce point de vue, la machine et l'acteur partagent ainsi de façon insoupçonnée un enjeu fondamental de la création spectaculaire.

### **L'esthétique de l'homoncule**

A l'aube des années quatre-vingt, Bruce Mazlish affirmait que l'abolition d'une « quatrième discontinuité » (cité dans Porush, 92) était sur le point de survenir. Les trois premières auraient été effacées au cours de l'Histoire : les fossés entre l'homme et l'univers, entre l'homme et les animaux et entre l'homme et son self inconscient auraient été respectivement comblés par les révolutions coperniciennes, darwiniennes et freudiennes. La quatrième discontinuité concernerait le fossé entre l'homme et la machine. Pour Mazlish, l'homme serait prêt à combler ce fossé dans la mesure où il prend conscience des intersections entre sa propre évolution et celle des machines. Trente ans et une explosion technologique plus tard, l'abolition de cette dernière discontinuité semble être consommée. D'un point de vue artistique, elle est devenue la problématique centrale des dispositifs mis en place par des créateurs comme Kris Verdonck. Ce dernier l'explore en développant une esthétique de l'homoncule particulièrement riche dans son exploration du rapport complexe entre l'homme et la machine. Proche des sensibilités de Beckett, Verdonck nourrit son travail de ses questionnements. Les traitements concernant le langage, la distinction entre le sujet et l'objet ou le statut intermédiaire de l'existence que Verdonck propose dans *Actor #1* sont autant de renouvellements des questions beckettiennes. Le thème de l'homoncule articule ces propositions artistiques d'*Actor #1*. L'homme et la machine auraient en commun le statut d'homoncule, tous deux des créatures inabouties et dont l'achèvement sera dorénavant conjoint. La frontière entre l'humain et le technologique se fragilise sans cesse. Sur le plateau, même l'essence du théâtre définie par Delcuvellerie comprendrait aujourd'hui des résonances technologiques : entre maîtrise et abandon, l'acteur de chair et la machine se rejoignent intensément.

Le rapport entre l'homme et la machine ne se satisfait pas d'une confrontation binaire. Ces deux dimensions peuvent être étroitement liées d'un point de vue ontologique. Nathalie Roelens rappelle les théories de Stiegler pour qui « la pro-thèse n'est pas un simple prolongement du corps humain, elle est la constitution de ce corps en tant qu'humain » (cité dans Roelens, 9). La projection hors de soi que permet l'outil (le langage, l'objet) est indispensable à l'avènement de l'espèce humaine. Dans le même sens, David Wills considère qu'il n'y a pas de période préprothétique (cité dans Roelens, 14). La

pensée elle-même comprend une dimension mécanique dès l'instant où elle est projetée hors de soi. Au demeurant, la dimension machinique de l'espèce humaine, apparue dès son apparition, s'oppose à l'hypothèse d'un homme naturel, dépourvu de toute technicité extérieure à lui. En explorant inlassablement une esthétique de l'*entre-deux*, le travail d'artistes comme Beckett et Verdonck matérialise particulièrement cette dimension irrémédiablement machinique de l'existence humaine.

## Références citées

- Bardiot, Clarisse, Editorial du numéro 10 de la Revue Patch, in *Revue Patch*, n°10, 2009, 5
- Brienza, Susan, Brater, Enoch, "Chance and Choice in Beckett's *Lessness*", dans *ELH*, Vol. 43, n°2, 1976, 244-258
- Coetzee, John Maxwell, "Samuel Beckett's *Lessness* : An Exercise in Decomposition", dans *Computers and the Humanities*, Vol. 7, n°4, 1973, 195-198
- Delcuvellerie, Jacques, "...Et cette nostalgie est révolutionnaire", intervention orale dans le cadre du colloque international *Utopia and Critical Thinking in Creative Process*, Tampere, 20-23 octobre 2010
- Dixon, Steve, *Digital Performance*, Cambridge: MIT Press, 2007
- Gervais, Bertrand, "L'Effet de présence", dans *Archée*, n°4, 2007, 1-24
- Larochelle, Claudia, "La scène, lieu d'étrangeté", 26 mai 2007, téléchargeable sur <http://fr.canoe.ca/divertissement/arts-scene/nouvelles/2007/05/26/4211371-jdm.html>, consulté en décembre 2010.
- Lesage, Marie-Christine, "L'interartistique : une dynamique de la complexité", dans *Registres*, n°13, Paris, 2008, 11-26
- Mooney, Susan, "Malone Dies: Postmodernist masculinity", dans *A Companion to Samuel Beckett*, éd. Gontarski S. E., Hoboken : Wiley-blackwell, 2010, 276-288
- Parisse, Lydie, "A propos de *Imagination Morte* *Imaginez* et *Sans* de Samuel Beckett", <http://sondes.chartreuse.org/document.php?r=33&id=104>, consulté en décembre 2010
- Porush, David, "Technology and Postmodernism", dans *Substance*, Vol. 9, n°2, Issue 27, 1980, 92-100
- Roelens, Nathalie, "Du prothétique à l'orthopédique", dans Roelens, Nathalie, Strauven, Wanda (éds), *Homo Orthopedicus. Le corps et ses prothèses à l'époque (post)moderniste*, Paris : L'Harmattan, 2001, 7-20
- Ryngaert, Jean-Pierre, "Du bon usage des cailloux", dans Hébert, Chantal, Perelli-Contos, Irène (éds), *Théâtre : multidisciplinarité et multiculturalisme*, Québec : Nuit Blanche Editeur, 1997, 145-154
- Siccama, Wilma, "See me, Feel me, Touch me, Peel me: Technology and the Cultural Dynamics of the Skin", dans Roelens, Nathalie, Strauven, Wanda (éds), *op. cit.*, 86-98
- Solomon, Philip H., "Purgatory Unpurged : Time, Space and Language in *Lessness*", dans *Journal of Beckett Studies*, n°6, 1980, 63-72, consulté sur <http://www.english.fsu.edu/jobs/num06/Num6Solomon.htm>
- Verdonck, Kris, site Internet de l'artiste, [http://www.margaritaproduction.be/\\_FR/KRIS\\_VERDONCK/INTRO.html](http://www.margaritaproduction.be/_FR/KRIS_VERDONCK/INTRO.html), consulté en décembre 2010

## **Index**

### 1. Œuvres de Beckett

*Comédie*

*How it is*

*Lessness*

### 2. Noms cités

Coetzee, John

Delcuvelerie, Jacques

Gervais, Bertrand

Lesage, Marie-Christine

Mooney, Susan

Porush, David

Solomon, Philip

Van Kerkhoven, Marianne

Verdonck, Kris

### 3. Mots-clés

**Chance**

Hologram

**Homunculus**

**In-between-ness**

**Machine**

## **Notice bibliographique**

**Catherine Bouko** est maître de conférences au sein de la filière Spectacle vivant de l'Université Libre de Bruxelles. Ses travaux portent particulièrement sur la réception du théâtre contemporain interartistique et intermédial. En 2010, elle a publié *Théâtre et réception. Le spectateur postdramatique* aux éditions Peter Lang.

Pour citer cet article : Bouko, Catherine, « Le langage beckettien et les nouvelles technologies : *Actor # 1* de Kris Verdonck » in *Samuel Beckett Today/ Ajourd'hui*, Vol. 21, 2011