

Introduction des technologies numériques sur
la scène théâtrale contemporaine :
des modalités de rencontre à la réalité numérique

Présenté et soutenu par Anouk MIGNOT



Mémoire de recherche présenté pour l'obtention du
master 1 Arts du Spectacle, Communication et Médias, *parcours Communication Audiovisuelle*

Sous la direction de Mme Élise Van Haesebroeck et M. Patrick Mpondo-Dicka
Juin 2016

REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier mes directeurs de recherche, Patrick Mpondo-Dicka et Élise Van Haesebroeck, de m'avoir guidée dans mes recherches, conseillée et soutenue.

Je remercie également Gilles Jacinto, doctorant en arts du spectacle à l'Université de Toulouse Jean Jaurès, de me faire l'honneur de lire mon mémoire et de faire partie de mon jury.

Je remercie tout particulièrement Jean-Marc Matos, chorégraphe de la compagnie K.Danse, pour avoir pris le temps de me rencontrer et d'échanger autour de questions artistiques passionnantes. J'espère sincèrement collaborer avec lui lors des rencontres artistiques et scientifiques de Metabody_Toulouse, en septembre 2016.

Je remercie mes amis pour m'avoir encouragée et mon colocataire pour avoir supporté mes changements d'humeur pendant les longues heures de rédaction.

SOMMAIRE

Introduction.....	3
Partie I. Modalités de rencontre entre le théâtre et les technologies numériques.....	8
A) Spectacle vivant : arts hybrides	8
B) Présence organique et présence médiatisée	16
C) Le théâtre multimédia, art vivant ?	26
Partie II. Focus sur les technologies numériques au sein de deux mises en scène spécifiques	37
A) Abolition des rapports frontaux et de la hiérarchie traditionnelle	37
B) Le cinéma de <i>Vanishing Point</i>	43
C) L'art numérique de <i>METAPHORÁ</i>	54
Partie III. Appréhension artistique du numérique	61
A) La scène comme espace de médiation	63
B) La médiation dans le processus de création de spectacles multimédias	67
C) La perception du virtuel	74
Conclusion.....	81
Bibliographie & sitographie	84
Table des illustrations	86
Annexes	87

Introduction

À « l'ère numérique », les nouvelles technologies inondent nos espaces publics, privés et s'immiscent dans nos pratiques culturelles. Aujourd'hui, il n'est plus rare de constater la présence de technologies numériques (vidéo, projections d'images, animations assistées par ordinateur, captation infrarouge...) sur les scènes théâtrales et chorégraphiques. Si les artistes n'hésitent pas à développer leur pratique en utilisant des logiciels et des ressources numériques, c'est-à-dire issus de manipulations informatiques, il faut savoir que l'innovation technologique du spectacle vivant ne date pas de l'avènement du numérique et du réseau informatique qui caractérise notre époque. Mais si la « révolution numérique » est un événement technique, elle est également un événement social, voire philosophique. Car, comme le souligne très justement Stéphane Vial, philosophe et enseignant-chercheur spécialisé dans les technologies numériques, « avec la technologie, il n'a jamais été question d'autre chose que de cela : notre relation avec le monde. »¹

L'utilisation d'outils techniques comme procédés pour obtenir des effets scéniques est une pratique très ancienne. En effet, il convient de se rappeler de la machinerie mise au service du théâtre grec antique. Le rapport entre la scène et les spectateurs était déjà au cœur des enjeux théâtraux puisque le lieu de construction de l'édifice était choisi en fonction de sa qualité acoustique. Les masques et les costumes constituaient des moyens efficaces pour faire adhérer les spectateurs à la fable. Peu à peu, la lumière s'est introduite sur scène afin de stimuler la perception du public. Pour cela, les bougies, les torches, les vitraux ou les lanternes constituaient des ressources précieuses. L'avènement de la lumière électrique, dans la seconde moitié de XIXe siècle, s'est imposé comme l'un des plus gros bouleversements dans la mise en scène et dans la relation scène / spectateurs. Cette nouvelle technique permettait, certes, d'éclairer l'espace scénique, mais devenait également une source d'inspiration et de significations esthétiques propres. Depuis, les progrès en termes d'éclairage scénique n'ont pas cessé d'évoluer : mise en couleur des lumières, plus forte intensité, possibilité de variations de directions et de formes. Nous assistons à peu près au même développement concernant les technologies de sonorisation, notamment avec l'arrivée du microphone. D'une manière générale, les outils technologiques introduits sur la scène peuvent alors être utilisés comme des dispositifs complémentaires à la communication (microphones et projecteurs pour l'amplification de la voix et de l'image) ou comme des éléments d'intervention esthétiques et de significations propres.

Depuis le théâtre grec, les artistes de la scène ont toujours évolué avec l'innovation technique. Paradoxalement, les rapports du théâtre et de la technologie ont également toujours été sources de

¹ VIAL, Stéphane, *L'être et l'écran*, Presses Universitaires de France, Paris, 2013, p. 24.

polémiques. « La technique au théâtre a la réputation d'être un mal nécessaire, qui entrave l'exercice plutôt qu'il ne le favorise », déplorait Erwin Piscator, metteur en scène allemand, dans les années 1950. En parallèle au développement des nouvelles technologies, nous assistons donc à une sorte d'essentialisation du théâtre. L'aspect « vivant » de la représentation, à travers la présence organique de l'acteur, apparaît alors comme la caractéristique distinctive du théâtre par rapport aux autres arts. Mais à l'heure du numérique, les frontières entre vivant et artificiel, entre présence organique et présence médiatisée, entre immédiateté et médiation, n'ont jamais été aussi ténues.

Dans ce contexte, certains artistes se sont emparés des outils numériques pour positionner le corps au centre de leurs questionnements. Ainsi, le numérique est largement utilisé sur les scènes théâtrales actuelles afin de reconfigurer l'espace scénique ou encore renouveler les propos dramatiques. De nouveaux rapports s'instaurent entre l'art et la technologie, de nouvelles pratiques artistiques émergent. C'est le cas de ce que nous appelons le « théâtre multimédia » qui, d'après Fernando de Toro, professeur de littérature et sémiotique du spectacle à l'université Carleton d'Ottawa, est né à la fin des années 1960. Cette nouvelle théâtralité se caractérise par le rôle dramaturgique, central et déterminant des nouveaux moyens de communication et des médias sur scène. Mais si la technologie numérique agit comme acteur principal, que devient la place du comédien sur scène ? Un spectacle multimédia est-il encore du théâtre ? Face à des acteurs médiatisés, c'est-à-dire diffusés via un intermédiaire technologique, le concept de présence doit alors être remis en question.

Sur scène, l'apport du numérique se caractérise également par le recours à des décors dits « virtuels » de plus en plus immersifs, notamment grâce à la qualité sans cesse plus élevée des images et du son, et par l'interactivité que ces outils offrent, c'est-à-dire la faculté d'échange entre un programme informatique et son environnement extérieur. Face à cette hybridation entre le théâtre et les arts numériques, nous observons un bouleversement des structures dramatiques sur scène et, par extension, du jeu de l'acteur. Les modes de création et de réception se sont transformés, s'éloignant de plus en plus de ce qui, jusque-là, constituait l'événement théâtral, c'est-à-dire une action qui se déroule dans une structure spatio-temporelle stable. Ainsi, dans quelles mesures les technologies numériques bouleversent-elles les conventions théâtrales traditionnelles, basées sur le temps, l'espace, la présence et la narration ?

De nombreux discours traduisent l'appréhension du remplacement de l'homme par la machine, comme s'ils attribuaient une existence autonome aux technologies, indépendante de celle des êtres humains. Pourtant, on ne se permet pas de parler des objets ou des personnages dessinés, peints ou sculptés, comme de véritables réalités. Face à ces paradoxes, comment appréhender le

numérique ? Selon Stéphane Vial, la révolution numérique altère avant tout notre culture perceptive, c'est-à-dire « l'ensemble des manières de sentir et de se représenter le monde, en tant qu'elles dépendent d'habitudes ou aptitudes apprises par l'homme en tant que membre d'une société. »² En ce sens, de quelles façons les artistes de la scène s'approprient-ils ces technologies numériques ? Comment le virtuel est-il appréhendé sur la scène théâtrale ?

Il semble donc qu'avec l'avènement du numérique, nous assistons à un nouveau paradigme théâtral, que nous situons aussi bien au niveau de la création de l'œuvre elle-même que de la perception spectatorielle. À travers cette recherche, nous analyserons la manière dont le théâtre évolue à l'ère numérique. Quelles sont les modalités de rencontre entre le théâtre et les technologies numériques ? Quels bouleversements le numérique introduit-il au sein des conventions théâtrales traditionnelles ? Nous proposerons quelques éléments de réponse à ces questionnements à travers les deux mises en scène qui constituent notre corpus : *METAPHORÁ (Transport en commun)*, de la compagnie de danse K.Danse, et *Vanishing Point (les Deux Voyages de Suzanne W.)*, de l'auteur et metteur en scène Marc Lainé. J'ai choisi ces deux mises en scène car toutes les deux font appel à des technologies numériques, mais les utilisent de manière différente et ne servent pas les mêmes propos. Il semble important de présenter ces deux spectacles avant d'entamer notre recherche, afin d'appréhender leur esthétique respective.

METAPHORÁ (Transport en commun) est un « un projet hybride – à la fois installation interactive, pièce chorégraphique et espace multi sensoriel –, un processus théâtral immersif, numérique et physique, et une utopie de l'échange »³, créé en 2016 par la compagnie toulousaine K.Danse. Depuis 1983, la compagnie a à son actif un vaste corps de réalisations où s'hybrident danse contemporaine et arts numériques. Les œuvres questionnent les frontières entre fiction et réalité, la construction sociale du corps, le rapport aux nouvelles technologies.

METAPHORÁ constitue la troisième étape d'un projet né en 2014 à la suite du spectacle *Monster* puis *Errance* en 2015, de la même compagnie. *Monster* est une réécriture contemporaine du mythe grec du Minotaure. Son espace scénique est en forme de spirale composée d'écrans et dont le centre représente le labyrinthe. La deuxième pièce, *Errance*, créée en 2015, prend le cœur du labyrinthe de *Monster* et le pose en tant qu'objet scénique principal. Pour Jean-Marc Matos, le chorégraphe de la compagnie, « *METAPHORÁ* est un peu une œuvre de synthèse »⁴. Elle rassemble l'installation (le cœur du labyrinthe) et les questionnements déjà posés dans les deux pièces précédentes : l'implication du

² *Ibid.*, p. 96.

³ Description du spectacle sur le site de la compagnie K.Danse. URL : <http://www.k-danse.net/category/actualites>

⁴ Extrait de l'entretien du 04/04/2016 avec Jean-Marc Matos, chorégraphe de la compagnie K.Danse.

public au sein du déroulement de la fable et la possibilité d'assister au spectacle « de l'intérieur », en l'occurrence du centre du labyrinthe.



Figure 1 : Installation de la mise en scène de METAPHORÁ, Cie K.Danse (2016)

METPAHORÁ est une fable sur le rapport que nos corps entretiennent avec les technologies numériques dans un monde hautement technicisé et hyper connecté. Elle met en scène un danseur et une danseuse animés par la recherche et le besoin de relations sociales. Ces personnages oscillent entre un monde virtuel, celui d'internet et de la communication à distance, et un monde organique et tangible.

Avec *Vanishing Point (les deux voyages de Suzanne W.)*, l'auteur, metteur en scène et artiste associé au CDN de Haute-Normandie, Marc Lainé, se donne pour défi de représenter un périple en voiture sur la scène théâtrale. Pour cela, il mixe avec justesse cinéma, musique et théâtre. C'est alors à la manière d'un *road movie* que Marc Lainé nous emmène sur les routes du grand nord Canadien, à travers l'histoire de trois personnages. Cette pièce s'inscrit dans un cycle de spectacle que Marc Lainé consacre à la culture populaire nord-américaine.

Pour cette création, Marc Lainé a collaboré avec les musiciens du groupe franco-américain Moriarty. Le metteur en scène a imaginé un dispositif scénique particulier. Tout d'abord, les quatre musiciens et la chanteuse du groupe sont présents sur le plateau et jouent en direct les morceaux qu'ils ont spécialement composés pour *Vanishing Point*. De plus, une très grande partie de l'action dramatique se déroule dans une voiture. Les scènes sont alors filmées en direct et projetées sur un grand écran suspendu au-dessus des musiciens. Ce procédé offre un plan serré des comédiens en

voiture, roulant le long d'interminables paysages de forêts. Ce sont donc ces dispositifs scénographiques et vidéos qui permettent notamment de faire exister le *road-trip* sur scène.



Figure 2 : Scénographie de Vanishing Point, Marc Lainé (2015)

Pour mener à bien notre recherche, nous étudierons dans un premier temps les modalités de rencontre entre le théâtre et les technologies numériques. Ensuite, nous approfondirons nos réflexions théoriques grâce à l'analyse de nos deux mises en scène. Enfin, nous étudierons dans quelles mesures la scène théâtrale permet-elle aux artistes d'appréhender les outils numériques de façon artistique.

Il me semble nécessaire de préciser que, tout au long de cette recherche, j'emploierai le terme de « théâtre » au sens large de « spectacle vivant », afin d'englober sous un même terme les esthétiques théâtrales et chorégraphiques.

Partie I. Modalités de rencontre entre le théâtre et les technologies numériques

A) Spectacle vivant : arts hybrides

1) *La scène, lieu de rencontre de plusieurs arts*

Lorsque nous parlons de spectacle, nous pensons souvent à une représentation vivante sur scène, non-médiatisée. Il est vrai que la scène se trouve être le lieu privilégié de représentation des arts du spectacle. Mais qu'accueille une scène au juste ? Pour développer notre recherche, il semble cohérent de faire de la scène l'objet d'étude de nos interrogations. Qu'est-ce qu'une scène ? Quelles conventions implique-t-elle pour les représentations ? Afin d'appréhender quelques caractéristiques de la scène, nous allons considérer la scène sous trois angles différents : en tant qu'espace, en tant que séquence et comme lieu de production d'images.

LA SCÈNE COMME ESPACE

Traditionnellement, nous pensons la scène comme une donnée spatiale, cet espace situé devant un public. Dans *Philosophie de la scène*, Denis Guénoun cite Peter Brook, metteur en scène anglais : « Je peux prendre n'importe quel espace vide et l'appeler une scène. »⁵ Ici, le vide est alors présenté comme caractéristique principale de la scène. « Quelqu'un qui traverse cet espace vide pendant que quelqu'un d'autre l'observe, et c'est suffisant pour que l'acte théâtral soit amorcé »⁶, poursuit le metteur en scène. Pourtant, il semble qu'il ne suffit pas d'un spectateur pour que l'acte théâtral ait lieu. Denis Guénoun mentionne que « la scène n'est pas un espace d'exposition d'un comportement devant un observateur singulier. »⁷ Pour l'auteur, l'existence de la scène suppose alors « une convergence collective de regards et d'écoute – une assemblée. »⁸ De cette façon, le théâtre peut être pensé comme la formation d'une assemblée autour d'un vide. Par « vide », il faut comprendre le dégagement d'un plan, destiné à accueillir une représentation. Le vide institue alors la

⁵ BROOK, Peter, in GUENOUN, Denis, « Qu'est-ce qu'une scène ? », in DEGUY, Michel, et al., *Philosophie de la scène*, Les solitaires Intempestifs, Besançon, 2010, p. 12.

⁶ *Ibid.*, p. 13.

⁷ GUENOUN, Denis, « Qu'est-ce qu'une scène ? », *Philosophie de la scène*, op. cit., p. 13.

⁸ *Ibid.*

scène comme espace. Denis Guénoun nous fait part de son expérience de praticien et de la nécessité de nettoyer et de dégager l'espace à chaque séance de théâtre. Le vide fait apparaître l'espace de jeu dans sa nudité et expose ainsi toutes ses capacités d'accueil. Au théâtre, ce qui vient sur scène est provisoire ; à chaque représentation, le vide est comblé puis refait. Si la scène résulte de l'acte de faire le vide, il paraît alors important de se questionner sur ce que peut accueillir la scène, lorsque ce vide est comblé.

Paul Claudel donne une définition du drame occidental : « Quelque chose qui arrive : un événement, une action »⁹. Le vide de la scène se rend alors disponible pour la venue d'un drame, c'est pour lui que la scène doit être vidée, évacuée, le vide sans cesse refait. Il conviendrait donc de rajouter à la formule de Peter Brook que la scène se caractérise par un vide qui « doit être *produit* »¹⁰. Il n'est pas simplement utilisé, il est créé afin de pouvoir accueillir d'autres représentations. Cette nécessité de production et re-production du vide fait évidemment appel à des procédures techniques. La scène n'admettant pas de comblement durable, il lui faut des structures démontables, remplaçables par d'autres. « La scène est un agencement, fabriqué. Pas de scène sans machination. Le vide y est machiné »¹¹, résume Denis Guénoun.

LA SCÈNE COMME SÉQUENCE

En français, le terme de « scène » désigne à la fois le plateau du théâtre et un épisode de l'intrigue. Au-delà de l'aspect architectural, scénographique, la scène peut être vue comme « entité dramaturgique, unité ou composant de l'action. »¹² De cette façon, nous assistons à la migration de la notion depuis la « scène-espace » jusqu'à la « scène-temps ». Or, traditionnellement, une scène prend forme à l'entrée ou à la sortie d'un acteur sur le plateau. « C'est donc bien la scène, au sens physique, qui fonde et institue l'unité de la scène, au sens narratif »¹³, affirme Denis Guénoun.

Néanmoins, pendant que les acteurs sont réunis sur la scène, il faut que quelque chose advienne, qui légitime que nous pouvons passer à la scène suivante. En d'autres termes, la situation finale de la séquence doit être différente de sa situation initiale. Si la scène-plateau permet d'accueillir la « scène-séquence »¹⁴, l'advenue d'une action est nécessaire pour pouvoir parler de « scène ». De cette façon, le croisement des deux sens permet de faire émerger deux valeurs primordiales de la scène : l'espace

⁹ CLAUDEL, Paul, in GUENOUN, Denis, « Qu'est-ce qu'une scène ? », in *Philosophie de la scène, op. cit.*, p. 17.

¹⁰ GUENOUN, Denis, « Qu'est-ce qu'une scène ? », in *Philosophie de la scène, op. cit.*, p. 17.

¹¹ *Ibid.*, p. 18.

¹² *Ibid.*

¹³ *Ibid.*, p. 19.

¹⁴ *Ibid.*, p. 20.

et le temps. En effet, la scène-plateau rend possible et conditionne le déploiement de l'action et sa temporalité. Nous saisissons bien l'articulation d'un espace-temps qui caractérise les représentations scéniques traditionnelles. Denis Guénoun résume très bien : « C'est sur la scène que le temps de l'action trouve son espace, ou que l'espace que nécessite l'action y accueille sa temporalité. »¹⁵

LA SCÈNE COMME ESPACE DE PRODUCTION D'IMAGES

Le terme « scène » vient du grec « skênê », et signifie « tente », « lieu couvert ». Dans le théâtre de la Grèce Antique, la *skênê* désigne le baraquement qui servait à la fois de fond de scène et de coulisses, dans laquelle l'acteur se prépare. Il ne s'agit pas seulement d'un changement physique, il endosse le corps du personnage qu'il va jouer, il fait de son corps un corps d'acteur. D'ailleurs, nous disons qu'un acteur doit *incarner* un personnage : il met « en corps une réalité non-physique. »¹⁶ Pour cela, nous pouvons parler d'une métamorphose de l'acteur ; la scène peut alors être vue comme le lieu privilégié de l'illusion.

Dans *Philosophie de la scène*, Nicolas Doutey informe qu'en philosophie, le concept de scène est souvent convoqué « pour signifier un dépassement du dualisme corps/esprit. »¹⁷ Il nous donne l'exemple de Roméo qui meurt sur scène : le spectateur voit un acteur physique, mais voit aussi une action qui n'existe pas réellement, il voit un être imaginaire, une réalité immatérielle. Il faut alors comprendre que l'une des caractéristiques philosophiques de la scène apparaît dans le comme lieu d'articulation du sensible à l'intelligible : la perception théâtrale est double, le spectateur perçoit une chose physique et une chose spirituelle. La représentation théâtrale permet alors le passage de l'abstrait au concret, du spirituel au matériel. « Dans la théorie de la connaissance, la représentation est représentation mentale d'un objet réel ; au théâtre, à l'inverse, la représentation est représentation réelle d'un univers mental : nous ne sommes plus dans un rapport de connaissance, mais dans un rapport d'illusion »¹⁸, explique Nicolas Doutey.

Les pratiques illusionnistes sont souvent associées à une conception très visuelle de la scène. Nicolas Doutey soutient que dans l'histoire du théâtre occidental, « les scènes ont souvent été agencées en fonction de techniques picturales »¹⁹. En effet, le « cadre » de scène évoquerait le cadre des tableaux, reproduisant la frontalité du rapport au tableau ; certains plateaux étaient construits en pente afin de faciliter les illusions de perspective. Ces quelques éléments témoignent d'une conception

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ DOUTEY, Nicolas, « "Une abstraction qui marche" Deux hypothèses de conceptions de la scène », in *Philosophie de la scène, op. cit.*, p. 51.

¹⁷ *Ibid.*, p. 52.

¹⁸ *Ibid.*, p. 58.

¹⁹ *Ibid.*, p. 59.

de la scène comme lieu de production d'images. Ainsi, la scène peut être pensée comme un dispositif de visibilité, où l'illusion permet de rendre percevable une chose imaginaire, et donc mentale. Cette conception représentationnelle de la scène est indissociable de la notion de public : c'est son regard qui permet de saisir l'invisible, grâce à ses propres cercles de connaissances et références. C'est peut-être pour cette visibilité qu'offre la scène qu'elle a été investie par d'autres formes d'art.

C'est le cas de Pablo Picasso et de son célèbre rideau de scène qu'il a peint, avec Luis Fernández, en 1936, pour la pièce *14 Juillet* de Romain Rolland. Le thème de la toile, « La dépouille de Minotaure en costume d'Arlequin », n'a pas de rapport direct avec le drame épique de Romain Rolland, mais il semble cohérent de reconnaître dans l'affrontement des personnages, l'opposition du bien et du mal, la victoire de la jeunesse, la beauté du progressisme face à l'obscurantisme. À partir de 1917 et de sa collaboration avec le critique d'art russe, Diaghilev, et sa troupe des Ballets russes, Picasso saisira de nombreuses occasions pour que son art investisse l'espace scénique. Son talent reconnu s'étendra alors au service de la création de rideaux, de décors et de costumes de théâtre. Sur scène, sa sensibilité artistique se trouve donc en résonance avec un texte, une musique, une chorégraphie. Nous avons donné l'exemple du rideau de scène de Picasso pour la mise en scène de *14 Juillet* car sa notoriété l'a emmené à être conservé au musée d'art moderne et contemporain des Abattoirs, à Toulouse. En revanche, d'autres artistes ont développé des œuvres pour la scène théâtrale. Nous citerons le peintre allemand Willi Baumeister, pionnier de l'abstraction, qui a réalisé de nombreuses œuvres pour la scène théâtrale et les salles de concert, et notamment, un rideau conçu pour la pièce *L'amour sorcier* de Manuel de Falla, en 1947. Le peintre français Olivier Debré a lui aussi réalisé plusieurs rideaux de scène pour la Comédie Française, pour l'Opéra de Hong-Kong et pour le nouvel Opéra de Shanghai. Nous pensons également à la danse hip-hop, traditionnellement art de rue, qui s'est exportée sur les planches des théâtres. Ces exemples, bien-sûr non exhaustifs, traduisent bien la porosité entre une scène et un lieu d'exposition. En pensant l'espace scénique comme un dispositif de visibilité, il semble cohérent de considérer la scène comme le lieu de monstration de plusieurs formes d'art.

En revanche, le professeur et metteur en scène Esa Kirkkpelto écrit que nous savons reconnaître une chose « théâtrale », en dehors des contextes ou des conventions de la représentation, donc sans la présence d'une scène stable et définie. Il est vrai qu'aujourd'hui, bon nombre de compagnies de théâtre se qualifient de « théâtre de rue ». L'acte théâtral a donc lieu lorsqu'un effort de conscience est fourni de la part des spectateurs : « Une représentation consciente n'est pas nécessaire, une conscience de la représentation suffit. »²⁰ Si la scène, en tant que lieu, n'est pas strictement nécessaire

²⁰ KIRKKOPELTO, Esa, « La question de la scène », in *Philosophie de la scène, op. cit.*, p. 118.

à une représentation théâtrale, nous pouvons alors supposer que les artistes l'investissent afin de profiter des conditions techniques qu'elle offre.

Ainsi, certaines technologies se développent en fonction même de l'espace scénique traditionnel, c'est le cas des scènes augmentées. « Une scène augmentée est un plateau que l'on a interfacé avec différents objets numériques qui transforment la nature de l'espace scénique conventionnel »²¹, définit Clarisse Bardiot. « La nature conventionnelle » de la scène est bien sûr la jonction entre les deux sens du terme : l'espace et le temps. Dans les scènes augmentées, l'acteur manipule l'interface, celle-ci constituant souvent le décor de la pièce. En ce sens, c'est comme si la scène et l'écran se superposaient jusqu'à se confondre. C'est le cas de la pièce chorégraphique *Pixel*, de Mourad Merzouki, créée en 2014, dans laquelle la danse hip-hop dialogue avec un décor numérique. Sur scène, des milliers de pixels s'animent sur un voile transparent en milieu de scène et sur le tapis de sol. Les images virtuelles offrent un trompe-l'œil bluffant, évoluant en temps réel en fonction des mouvements des danseurs. La notion d'espace est alors questionnée puisque parfois, les images projetées constituent le décor mouvant de la pièce, parfois, ces images virtuelles entrent en dialogue avec les danseurs (elles enrobent et surprennent les corps, anticipent et suivent leurs mouvements). Les projections d'images sur le rideau transparent, l'œil devant traverser l'écran pour percevoir ce qui a lieu derrière, créent un espace ambigu entre 2D et 3D. Ce procédé permet de faire passer l'image projetée de la deuxième à la troisième dimension, en créant l'illusion de profondeur.

Nous n'avons cité qu'un seul exemple, mais le numérique est régulièrement utilisé afin de proposer d'autres formes d'espaces scéniques qui bouleversent ses conventions traditionnelles. La scène devient alors un terrain de jeu où les praticiens peuvent expérimenter des dialogues entre des êtres réels et des technologies de plus en plus pointues. Aussi, nous saisissons bien la scène comme espace privilégié de l'illusion : non seulement l'abstraction du texte acquiert une valeur concrète sur scène, mais les possibilités techniques qu'elle offre sont également saisies afin de faire émerger une autre apparence visuelle. Les scènes augmentées incarnent bien le paroxysme d'une technologie qui modifie l'aspect de la scène en tant qu'espace. De cette façon, il semble acceptable d'envisager la scène comme un lieu d'exposition de plusieurs arts, dont certains qui, traditionnellement, n'ont pas une fonction d'art scénique (peinture, art numérique,...) Au-delà d'une simple monstration de divers arts, la scène pourrait également être conçue comme un lieu où ces arts se rencontrent, dialoguent et s'influencent mutuellement. Nous parlons de plus en plus de « spectacles hybrides » ; cette expression reflète bien cette tendance de croisement des arts.

²¹ BARDIOT, Clarisse, « Ici et ailleurs, maintenant : scénographies de la présence dans les théâtres virtuels », in *Théâtre et intermédialité*, LARRUE Jean-Marc (dir.), Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2015, p. 210.

2) Le théâtre, art pluri, inter et transdisciplinaire

Le contexte universitaire et scientifique actuel atteste d'une relative disparition des cloisonnements entre les champs disciplinaires, qui s'exporte au sein des recherches en spectacle vivant. En effet, aujourd'hui, il n'est pas rare d'assister à des colloques réunissant chercheurs scientifiques, artistes et spécialistes des arts de la scène. Pourtant, le concept d'interdiscipline a longtemps été ignoré par les praticiens du théâtre, préférant évoquer la pluridisciplinarité de l'objet. Ceci n'a rien d'étonnant puisque « le spectacle vivant, par définition, polysystème complexe, fait appel à des formes hybrides qui transgresse les clivages entre danse, théâtre, opéra, cirque, sculpture, peinture, médias. »²²

Aujourd'hui, le contexte de la création contemporaine justifie largement une approche qui transgresse les frontières entre disciplines. D'abord, les objets spectaculaires se sont transformés depuis plusieurs années : nous assistons à des dialogues entre l'homme et la machine (*Robot !*, de Blanca Li, 2013), à des scènes augmentées (*Pixel*, de Mourad Merzouki, 2014), à des corps virtuels, des installations interactives (*Metaphorá*, de la compagnie K.Danse, 2016). De plus, les instances du spectacle (l'auteur, l'acteur et le spectateur) ont évolué vers une porosité des rôles : aujourd'hui, chez Rodrigo García²³ par exemple, le spectateur devient auteur de la pièce et le comédien est son propre scripteur, c'est-à-dire que le personnage a disparu, est devenu, pour reprendre Sarrazac, un « impersonnage »²⁴. Ces procédés modifient le concept même d'exhibition scénique – l'organique est-il au cœur de la représentation ? – et de représentation scénique traditionnelle, fondée sur « la rencontre *in loco* – c'est-à-dire en personne et dans un lieu précisément défini – entre l'artiste et le spectateur. »²⁵

Le décroissement des champs disciplinaires, accompagné de cette relative déconstruction d'un théâtre traditionnel, nous invite à développer une réflexion autour de la dimension

²² HELBO, André, *Interdiscipline et arts du spectacle vivant*, sous la dir. de HELBO André, BOUKO Catherine et VERLINDEN Élodie, Honoré Champion, coll. "Colloques, congrès et conférences. Sciences du langage", Paris, 2013, p. 7.

²³ Rodrigo Gracia est écrivain, metteur en scène de théâtre contemporain, dramaturge et scénographe hispano-argentin.

²⁴ « L'impersonnage est la "différence du personnage", pris dans un jeu tel qu'il n'est plus un personnage psychologique individué ou déterminé par un caractère propre, mais un personnage où la différence se fait, surface lisse, impersonnelle et neutre sur laquelle se succèdent des masques successifs. »

Source : Flore Garcin-Marrou, « Penser le drame moderne avec Gilles Deleuze », Labo LAPS, 2013.

URL : <http://labo-laps.com/penser-le-drame-moderne-avec-gilles-deleuze/> (consulté le 04/05/2016)

²⁵ TONEZZI, José « Innovation et Signification sur Scène », Revista Brasileira de estudos da presença, Porto Alegre, v.4, n. 2, p. 333-350, mai/août 2014, p. 334.

multidisciplinaire du théâtre. Il paraît alors important de tenter de définir ce que pourrait être la multidisciplinarité. Pour cela, nous nous appuyons sur les propositions pertinentes pour notre réflexion du biologiste Pierre Delattre, que Denys Lefebvre a présentées dans son mémoire.²⁶

Pierre Delattre propose une distinction des trois notions de multidisciplinarité (ou pluridisciplinarité), d'interdisciplinarité et de transdisciplinarité. Pour lui, « ces trois mots marquent trois degrés dans l'intégration des disciplines et des savoirs. »²⁷ Dans notre cas, celui du théâtre, il est plus approprié de parler de discipline que de savoir. Ainsi au premier degré, il y a la *pluridisciplinarité* (ou *multidisciplinarité*) « qui peut être entendue comme une association entre disciplines qui concourent à une réalisation commune, mais sans que chaque discipline ait à modifier sensiblement sa propre vision des choses et ses propres méthodes. »²⁸ En prenant compte de cette définition, la pluridisciplinarité existerait donc depuis longtemps au théâtre, même si son importance dans le langage s'est accrue de nos jours.

Au second degré, il y a « l'*interdisciplinarité*, qui poursuit des objectifs plus ambitieux. Son but est d'élaborer un formalisme suffisamment général et précis pour permettre d'exprimer dans ce langage unique les concepts, les préoccupations, les contributions d'un nombre plus ou moins grand de disciplines qui, autrement, restent cloisonnées dans leurs jargons respectifs. »²⁹ En d'autres termes, cela signifie que chacune des disciplines impliquées interagissent en créant un tout cohérent et uniforme, sans toutefois transformer fondamentalement leurs spécificités. En revanche, la notion d'« interdiscipline » est source de polémiques et de débats par le singulier qu'elle impose. Pour André Helbo, il est donc plus pertinent d'utiliser le terme d'« interstitiel », c'est-à-dire une interface qui se construit « au creux des disciplines pour prendre en charge des thématiques qui sollicitent différents modèles. »³⁰ André Helbo reprend le terme Jean-Pierre Changeux, neurobiologiste français, et affirme que penser l'interstitiel à propos du spectacle vivant c'est aussi « repenser le culturel dans une inscription naturelle »³¹. En ce sens, la pluridisciplinarité des spectacles serait inévitable puisque les arts scéniques s'inscrivent dans le présent et que « sur scène apparaît un morceau ou une citation du monde. »³² De cette façon, l'apparition des technologies sur scène peut être perçue comme

²⁶ « Et Hamlet, et Faust, et Punch, et la déconstruction et ... etc. : Mise en implication de la déconstruction derridienne et de certains de ses concepts constitutifs dans le processus d'écriture textuelle et scénique d'une œuvre théâtrale multidisciplinaire », Université du Québec, Montréal, mai 2006, p. 77-82.

²⁷ DELATTRE Pierre, chef du groupe de biologie théorique au Commissariat à l'énergie atomique, responsable de l'École de biologie théorique du CNRS.

URL : <http://agora.qc.ca/dossiers/Multidisciplinarite> (consulté le 03/05/2016)

²⁸ *Ibid.*

²⁹ *Ibid.*

³⁰ HELBO, André, *Interdiscipline et arts du spectacle vivant*, op. cit., p. 9.

³¹ CHANGEUX, Jean-Pierre in *Interdiscipline et arts du spectacle vivant*, op. cit., p. 10.

³² KIRKKOPELTO, Esa, « La question de la scène », in *Philosophie de la scène*, op. cit., p. 123.

« naturelle », puisque nous vivons dans, ce qu'on appelle, l'ère numérique, l'époque où les informations circulent principalement de manière virtuelle et informatique.

Enfin, au troisième degré, il y a la *transdisciplinarité*. « La quête de l'unité du savoir ne consiste plus dès lors à relier entre elles des disciplines objectives, mais à cultiver un terroir intérieur où regards subjectifs et données objectives sont associés entre eux comme les microorganismes et les minéraux dans l'humanité », écrit Pierre Delattre. Théâtralement, cela se traduirait « par un lieu ou un espace où il n'est plus uniquement question de faire interagir les disciplines, mais plutôt de les traverser transversalement à un point tel que leur substance même s'en trouve modifiée et transformée », explique Denys Lefebvre dans son mémoire. Finalement, la transdisciplinarité produirait un nouveau savoir puisqu'elle retient les spécificités de diverses disciplines, les dissout et se les réapproprie pour ainsi créer une discipline à part entière. Le théâtre multimédia, avec son usage multiple des nouvelles technologies, devient alors un objet particulièrement pertinent au regard de son aspect transdisciplinaire même.

Notre corpus s'appuie évidemment sur des spectacles interdisciplinaires, voire transdisciplinaires. *METAPHORÁ (Transport en commun)*, de la compagnie K.Danse, fait interagir danse et projections interactives grâce à une programmation informatique réalisée en amont de la représentation. Il est difficile de savoir si ce spectacle relève avant tout de la danse ou d'une immersion dans un espace multimédia tangible. D'ailleurs, sur le site internet de la compagnie, le chorégraphe Jean-Marc Matos décrit *METAPHORÁ* comme « un projet hybride – à la fois installation, pièce chorégraphique et espace multi sensoriel –, un processus théâtral immersif, numérique et physique, et une utopie de l'échange. »³³ En plus de faire interagir plusieurs disciplines, la compagnie K.Danse et le collectif 1minute69 (réalisation multimédia) ont fait émerger un univers singulier. En effet, les écritures scénique, chorégraphique et numérique ne font pas que dialoguer, elles fusionnent et créent un nouvel objet d'étude. Ainsi, l'aspect transdisciplinaire de ce spectacle paraît cohérent afin d'illustrer et alimenter nos questionnements. Quant à *Vanishing Point (les Deux Voyages de Suzanne W.)*, de Marc Lainé, il est plutôt question d'interdisciplinarité. Le metteur en scène a fait appel à des procédés traditionnellement propres au cinéma dans le but de représenter un *road-trip* sur la scène théâtrale. Nous verrons dans notre analyse de spectacle que nous assistons bien à un dialogue entre le théâtre et le cinéma. Ainsi, chaque discipline fait appel à l'autre afin et la pièce produit « un tout cohérent et uniforme ». D'ailleurs, Marc Lainé explique lui-même : « D'une manière générale, j'aime assez – mais

³³ Description du spectacle *METAPHORÁ*. URL : <http://www.k-danse.net/category/actualites> (consulté le 02/04/2016)

je pense que c'est une question générationnelle – les spectacles hybrides, les spectacles interdisciplinaires ou transdisciplinaires. C'est quelque-chose qui nous anime tous aujourd'hui. »³⁴

B) Présence organique et présence médiatisée

1) *Présence organique*

Ce que l'on désigne par l'appellation de « spectacle vivant » est-il toujours un spectacle avec des acteurs vivants, en chair et en os ? L'acteur doit-il être sur scène pour être *présent* ? Autrement dit, peut-on faire passer de l'émotion sans l'être humain ? La notion de « présence scénique » a subi de nombreuses tentatives de définition et a souvent été remise en question, particulièrement en ce début de XXI^e siècle, où le corps organique disparaît ou se dédouble dans des images en deux dimensions. Pour tenter de définir la présence scénique, nous allons nous appuyer sur les entretiens que Josette Féral a réalisés auprès de nombreux metteurs en scène autour de la notion de présence.

Tout d'abord, commençons par une explication très pragmatique. Selon Eugenio Barba, metteur en scène italien, la présence correspond avant tout à « ce qui agit sur le spectateur »³⁵. Il s'agirait, pour l'acteur, de faire appel à l'« énergie sensorielle, intellectuelle, physique, musculaire » du spectateur. La présence relève donc de l'expérience du spectateur dans son rapport au jeu des artistes sur scène.

En revanche, beaucoup de praticiens du théâtre pensent que la notion de présence scénique est floue, imprécise. « L'acteur qui a une présence a quelque chose en plus, on ne sait pas très bien quoi »³⁶ affirme Stéphanie Loïk, actrice et metteuse en scène ; « C'est quelque chose de mystérieux »³⁷ ajoute Robert Wilson, metteur en scène américain. A travers ces propos, nous saisissons bien l'abstraction du terme et sa difficulté à le définir. Gilles Maheu, metteur en scène canadien, précise que le concept de présence « n'est pas rationnel. »³⁸ Cela signifie qu'elle est subjective, propre à

³⁴ LAINE, Marc, extrait de la vidéo « Vanishing Point – Marc Lainé (entretien et répétitions) » URL : http://www.dailymotion.com/video/x2jvv06_vanishing-point-marc-laine-entretien-et-repetitions_creation (consulté le 18/04/2016)

³⁵ BARBA, Eugenio, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, Lansman, Belgique, 2001.

³⁶ LOÏK, Stéphanie, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, *op.cit.*

³⁷ WILSON, Robert, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, *op.cit.*

³⁸ MAHEU, Gilles, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, *op.cit.*

chacun : « Ils [les comédiens] s'investissent radicalement et ils créent sur scène une lumière qui devient inexplicable rationnellement. Et tant mieux ! Il doit y avoir des choses qui ne peuvent pas s'expliquer. Le théâtre n'est pas une science exacte, c'est un artisanat métaphysique. »³⁹ Ainsi, la présence relèverait du talent de l'acteur lui-même, « elle est propre à l'individu » ajoute Gilles Maheu.

Cette idée de charisme naturel, de qualité intrinsèque de l'acteur se retrouve chez de nombreux metteurs en scène. Jean-Pierre Ronfard parle de talent⁴⁰, Philippe Sireuil de magnétisme⁴¹, Jacques Nichet de génie⁴². Quant au metteur en scène George Lavaudant, il explique que « cela n'a rien à voir avec le théâtre, c'est plutôt comme un charme sexuel, une bizarrerie physique, un autisme, des choses non dites. »⁴³ Il ajoute qu'« il y a indéniablement des gens qui ont une présence. [...] Mais je crois que c'est leur vie qui la fabrique, pas le jeu au théâtre. Cela ne veut pas dire que ce soient de bons acteurs, mais ils ont de la présence. » Cette vision est intéressante pour nous car il n'y a pas de valorisation de la présence d'un point de vue artistique, il la considère comme un aspect de la personnalité de l'acteur.

Cependant, le metteur en scène irano-américain, Reza Abdoh, conçoit la présence comme « la liberté de s'approcher d'un public et de communiquer avec lui, de faire sentir à ce public quelque chose qu'il n'a jamais vraiment expérimenté auparavant. »⁴⁴ Nous retrouvons ici la vision pragmatique d'Eugenio Barba à propos de ce qui touche de manière sensorielle le spectateur. On ne peut donc pas placer la présence dans les seules qualités innées de l'acteur, puisqu'elle dépend de la réception du public. La façon de Gilles Maheu de sacrifier la présence (« La présence, c'est l'âme. C'est le divin d'un individu. ») est délicate car elle induit l'idée d'un pouvoir de domination de l'acteur sur le spectateur. Or, la notion de présence repose bien sur la relation entre les deux entités. D'ailleurs, Reza Abdoh nous le rappelle dans la suite de sa définition de la présence scénique : « Je crois que cela vient aussi de la confiance que l'acteur peut avoir en ses aptitudes, en son habileté, en sa capacité à monter sur scène et à établir une relation. »⁴⁵ Nous pouvons associer ces propos à ceux de Dario Fo, metteur en scène italien, qui pose la présence comme une communication entre la scène et la salle : « Cela vient aussi

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ RONFARD, Jean-Pierre, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène, op.cit.*

⁴¹ SIREUIL, Philippe, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène, op.cit.*

⁴² NICHET, Jacques, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène, op.cit.*

⁴³ LAVAUDANT, George, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène, op.cit.*

⁴⁴ ABDOH, Reza, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène, op.cit.*

⁴⁵ ABDOH, Reza, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène, op.cit.*

d'une volonté à communiquer. »⁴⁶ Il ajoute : « Le grand communicateur sait faire oublier le temps qui passe. [...] La grande joie pour le public, c'est de découvrir des choses et d'éprouver des émotions qui lui font imaginer des éléments de l'histoire, qui lui permettent d'aller plus loin, d'imaginer quelque chose en plus. C'est d'avoir, au fond, l'impression de participer et d'être créatif. » Ici, nous pouvons saisir la relation d'interdépendance et de dialogue entre la scène et la salle qui conditionne la notion de présence. Magda Puyo, metteuse en scène espagnole, va même jusqu'à lier la présence à la théorie de la réception des spectacles : « La présence a sûrement à voir avec la perception ; elle dépend toujours de la perception de celui qui regarde, influencée par la culture du spectateur, c'est-à-dire du récepteur. Nous devrions peut-être également parler de théorie de la réception ? »⁴⁷

Pour continuer, une autre manière de concevoir la présence est de l'associer à un aspect relevant de la technique de l'artiste. « Les grands états de présence, on les atteint par des méthodes de travail »⁴⁸, affirme la metteuse en scène québécoise Pol Pelletier. Le travail du comédien est souvent associé au concept d'énergie. Josette Féral demande ainsi à Elisabeth Schweeger, critique littéraire autrichienne, si la présence peut se développer par des techniques. Question à laquelle elle répond : « Bien sûr. Par l'entraînement, le travail sur l'énergie, par la construction de la mise en scène, etc. »⁴⁹ Iona Weissberg, metteuse en scène mexicaine, va dans son sens en formulant que l'acteur qui a une présence « sait bien répartir son énergie. »⁵⁰ Inévitablement, la notion d'énergie rejoint celle du travail sur le corps. La metteuse en scène slovène Nona Ciobanu précise que « la tension inhérente à la présence est fortement liée à l'énergie, à la conscience du "centre" [...] L'énergie n'est certes pas psychologique. C'est une conscience du corps, du corps physique, du corps spirituel et du corps comme mémoire, une écoute de ses propres pensées... [...] L'acteur doit, pour ce faire, travailler l'énergie et être à l'écoute de ses sens. »⁵¹ Toutefois, une conscience de son propre corps ne suffit pas puisque Jill Greenhalgh, metteuse en scène anglaise, atteste que « l'énergie non contrôlée n'est que chaos. »⁵² En plus d'avoir une certaine conscience corporelle, la présence requiert alors une maîtrise de son corps.

⁴⁶ FO, Dario, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

⁴⁷ PUYO, Magda, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

⁴⁸ PELLETIER, Pol, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

⁴⁹ SCHWEEGER, Elisabeth, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

⁵⁰ WEISSBERG, Iona, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

⁵¹ CIOBANU, Nona, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

⁵² GREENHALGH, Jill, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

Pol Pelletier explique que ce travail sur le corps doit permettre à l'acteur de dépasser ses propres limites : « il faut pousser le corps hors de ses habitudes et de son confort habituel. »⁵³ Pour cela, une grande concentration et un engagement personnel de la part de l'acteur sont nécessaires afin de prendre conscience de l'instant présent et de son environnement lors de la représentation. Nous retrouvons cette idée chez plusieurs praticiens du théâtre, notamment chez la metteuse en scène canadienne Djanet Sears selon qui « la présence s'accroît lorsque l'artiste – et l'acteur, tout particulièrement – parvient à augmenter son niveau de concentration. Plus l'engagement est grand, plus le degré d'attention d'un artiste sur scène est élevé. »⁵⁴ Pour Jacques Lassalle, la présence dépendrait en fait d'une coïncidence entre l'engagement du corps de l'artiste et les notions d'espace et de temps de la représentation. « Cette présence a beaucoup à voir avec la gestion du temps, la gestion de l'espace. La façon de parcourir un plateau, de bouger, de se déplacer, de parler, de faire silence, c'est une façon de rythmer le temps, de le scander, la façon de gérer un texte, la façon d'imposer son souffle, sa respiration à une salle entière »⁵⁵, explique-t-il. Enfin, le point de vue de Katie Mitchell, metteuse en scène anglaise, rejoignent ces propos en ajoutant l'idée de crédibilité du jeu de l'acteur :

C'est d'abord une question de technique et d'habileté. Si l'acteur est en mesure d'imaginer très précisément où se trouve son personnage, les relations que ce dernier entretient avec les autres personnages, les images de son passé, ses souvenirs, et qu'il sait également jouer ce que son personnage désire pour l'avenir, alors le public croira en ce qu'il est en train de faire. Lorsque les acteurs parviennent à jongler sans effort avec tous ces éléments, ils dégagent alors cette chose mystérieuse qu'est la présence.⁵⁶

Ainsi, la concentration de l'acteur ne doit pas prendre le dessus sur le personnage qu'il interprète car la crédibilité du jeu est nécessaire pour faire adhérer le spectateur et lui permettre d'éprouver des sensations. La présence scénique revêt alors d'un aspect indispensable : la justesse de jeu. Cela implique une certaine retenue de l'acteur dans la mesure où il ne doit pas « en faire trop ». Gabriel Arcand précise que « Stanislavski parlait des acteurs qui sont sur scène mais qu'on ne voit pas. L'acteur doit donc être "vivant", et non pas mort ni stéréotypé. »⁵⁷ De la sorte, si la présence relève d'un engagement important du corps, celui-ci ne doit pas être total, c'est-à-dire que l'acteur ne doit

⁵³ PELLETIER, Pol, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

⁵⁴ SEARS, Djanet, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

⁵⁵ LASSALLE, Jacques, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

⁵⁶ MITCHELL, Katie, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

⁵⁷ ARCAND, Gabriel, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, op.cit.

pas se laisser envahir par l'énergie correspondante à son jeu. Cette maîtrise de l'énergie rejoint l'idée que la présence de l'acteur ne se situe non pas dans la mise en avant de celui-ci, mais plutôt dans son retrait. Gabriel Arcand résume très bien : « La présence se manifeste lorsque l'acteur a mis de côté sa personne privée grâce à un authentique effort artistique. » Même si pour certains metteurs en scène, la présence s'acquiert grâce à des techniques de concentration, un travail sur le corps, la présence ne relèverait alors pas uniquement de la volonté de l'acteur.

En revanche, ce qui reste, ce qui ne peut pas se concentrer, ce qui est plutôt de l'ordre de la distraction – la part distraite de l'acteur, la part qui est là en plus –, ça c'est sa présence. Ce qui échappe à tout ce qu'il fait pendant qu'il est acteur, qu'il agit. Ça pourrait être son épaule droite pendant qu'il parle, un moment immobile. Cette épaule ne joue pas ; c'est un bout de présence. La présence au théâtre, c'est la part absente : c'est la part distraite. C'est tout ce qui s'est absenté alors que l'acteur est en train de faire quelque chose et qui est là, pur, "cru" comme dirait Artaud. Qui n'est pas en train de répéter, qui est là absolument. Ça, c'est la présence.⁵⁸

Nous comprenons bien que l'acteur exerce un pouvoir attractif sur le spectateur mais ne le domine pas car il y a une part non intentionnelle de sa part. Brigitte Haentjens, metteuse en scène québécoise, résume très bien cette idée : « Plutôt que de présence, peut-être faudrait-il parler d'absence de résistance : les acteurs qui ne résistent pas, qui s'abandonnent, qui renoncent à leurs motivations narcissiques ou qui les subliment dans une pratique artistique sont des acteurs plus présents. »⁵⁹ Pour conclure, c'est bien dans cette réserve, cette inaccessibilité objective de l'acteur que la présence s'installe.

2) *Présence médiatisée*

Que se passe-t-il maintenant, quand les écrans viennent médiatiser ce talent inné, pour les uns, ce travail sur le corps, pour les autres ? Comment la question de la présence scénique se trouve-t-elle posée au sein des technologies numériques ?

L'avènement des technologies de reproduction du son, dès la fin du XIXe siècle, sur les scènes théâtrales ont ouvert de nombreux débats, notamment quant à « l'aura de la scène, qui avait été jusque-là, le lieu unique de concrétisation des "belles voix". »⁶⁰ En effet, ces dispositifs brisaient un

⁵⁸ MESGUISH, Daniel, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène, op.cit.*

⁵⁹ HAENTJENS, Brigitte, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène, op.cit.*

⁶⁰ LARRUE, Jean-Marc, « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 12, 2008, p. 15.

lien que les défenseurs prétendaient de « direct », « pur », « naturel », « unique ». En plus des questions de reproductibilité et d'authenticité, l'arrivée du son médiatisé sur la scène du théâtre instaurait une première rupture historique de la voix et du corps. Selon Jean-Marc Larrue, professeur d'histoire et de théorie du théâtre, ce débat qui continue à opposer les défenseurs de l'art contre ceux de la technologie, du vrai contre le factice, visait « la préservation d'une relation "en direct" – *live* – qu'on n'allait pas tarder à ériger en valeur distinctive, essentielle, et transcendante du théâtre autour du concept de présence. »⁶¹ Il parle du principe du « *hic et nunc* » que le philosophe allemand, Walter Benjamin, a désigné comme l' « unicité » de l'œuvre et constituante de « ce qu'on appelle son authenticité. »⁶² Au théâtre, le jeu de l'acteur « ici et maintenant » serait la spécificité de la discipline et conditionnerait alors l'émergence de la notion de présence. Or, cette rencontre *in loco* entre l'artiste et le spectateur est réexaminée par la remise en cause des notions d'espace, de temps et de présence qu'instaurent les technologies numériques. Ces technologies envahissent les scènes contemporaines, au même titre qu'elles envahissent notre espace public et privé. Jean-Marc Larrue précise qu'il est légitime que, « dans ce contexte, le concept de présence perde de sa pertinence, sapant les fondements mêmes du discours identitaire. L'acteur d'aujourd'hui, peut, en effet, être présent en temps réel mais non dans l'espace, il peut être présent dans l'espace mais occulté ou supplanté par sa propre image médiatisée. »⁶³ Cela se retrouve au début du spectacle *METAPHORÁ (Transport en commun)*, de la compagnie K.Danse : la danseuse n'est pas présente dans la pièce, mais son visage est projeté sur l'installation cylindrique. Même si la danseuse n'est pas présente en chair et en os, elle est tout de même présente et visible d'une autre façon. Nous avons donc bien une remise en cause du « *hic et nunc* », des notions d'espace, de temps et de présence, rendue possible par l'utilisation d'une technologie numérique (ici, la projection). Il s'agit bien pour la danseuse d'être présente « maintenant », mais non plus « ici ». Il faut maintenant se demander si, à travers cette absence spatiale et organique, une nouvelle présence ne pourrait pas émerger ?

⁶¹ *Ibid.*, p. 16.

⁶² BENJAMIN, Walter, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », *Œuvres*, vol. 3, p. 274
in LARRUE, Jean-Marc, « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive », *op. cit.*, p. 19.

⁶³ LARRUE, Jean-Marc, « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive », *op. cit.*, p. 28.



Figure 3 : METAPHORÁ, Cie K.Danse (2016)
Projection de visages sur le cylindre

Dans son mémoire, Julia Arnaudeau s'appuie sur les propos de Jean-François Peyret et explique que « le fait d'apparaître dans un premier temps filmé renforce la présence de l'acteur : en effet, celui-ci est au centre de l'attention alors qu'il n'est pas sur scène. »⁶⁴ Julia Arnaudeau continue en citant le metteur en scène : « Les corps filmés sont d'autant plus forts qu'ils sont perdus, hors de portée, hors de la présence réelle, d'autant plus fantasmatiquement présents qu'ils sont absents. »⁶⁵ Dans *METAPHORÁ*, la seule présence de la danseuse par la projection de son visage, renvoie au retrait de l'acteur évoqué précédemment : malgré son absence, il conserve son pouvoir attractif puisque toute l'attention est portée sur son visage projeté. Une présence médiatisée est alors rendue possible à travers son absence organique. L'existence réelle de l'acteur sur scène ne serait pas indispensable pour parler de présence et elle ne serait « nullement une preuve de la supériorité "ontologique" du théâtre sur le média audiovisuel »⁶⁶, explique très bien Patrice Pavis. C'est justement la puissance

⁶⁴ ARNAUDEAU, Julia, « Le corps médiatisé à travers la technologie de l'image sur les scènes théâtrales contemporaines. », *op. cit.*, p. 37.

⁶⁵ PEYRET, Jean-François, in ARNAUDEAU, Julia, « Le corps médiatisé à travers la technologie de l'image sur les scènes théâtrales contemporaines. », *op. cit.*, p. 37.

⁶⁶ PAVIS, Patrice, « Les médias sur la scène », *La mise en scène contemporaine*, Armand Colin, coll. « U », Paris, 2010, p. 144.

« fantasmatique » de l'image filmée qui peut rompre les liens entre la présence visible et la présence vivante.

Si la présence n'est plus liée au corps visible, il convient alors de « distinguer le *présent* temporel de la représentation, son aspect *live*, en direct », « de la présence physique et spatiale ». ⁶⁷ Le *live* correspond à la production qui a lieu en même temps que la réception. Cette notion n'est pas liée au média puisqu'une retransmission télévisée ou une vidéo peut être *live*, tout comme est *live* la production théâtrale. Ainsi, la présence peut se dégager d'images filmées, particulièrement lorsque celles-ci sont enregistrées et projetées simultanément, donc en direct. Ainsi, l'acteur apparaissant à l'image est présent dans le temps, et non plus présent physiquement ou dans l'espace. Au théâtre, lorsque l'acteur est présent simultanément sur le plateau et à l'écran, son image renvoie à une pluralité de présents spatiaux, à une pluralité de « *hic* », et correspond au présent temporel de la représentation. C'est le cas de la mise en scène *Vanishing Point (Les deux Voyages de Suzanne W.)*, de Marc Lainé, où les acteurs apparaissent sur un écran tout en jouant sur le plateau. Le « *hic et nunc* », cher à Walter Benjamin, est ainsi préservé.

Le dédoublement de l'acteur peut se faire de différentes façons. Le gros plan est un procédé très utilisé, puisqu'il permet de rendre compte de détails et de mimiques, que le spectateur ne peut pas autant percevoir dans son siège éloigné du plateau. Julia Arnaudeau explique que le performeur de la mise en scène de *Sans titre (pour des raisons légales et éthiques)*, de Steven Cohen, est présent sur le plateau et filme en direct et en gros plan son propre visage, détaillant chaque partie de celui-ci (bouche, œil, gorge,...). Le corps étant morcelé, il ne représente plus l'être, mais seulement des morceaux de chair. Nous l'avons déjà vu dans la partie précédente, la relation d'interdépendance entre la scène et la salle conditionne la notion de présence. La présence émane donc de l'être puisqu'elle se situe dans le dialogue entre l'acteur et le spectateur. « Ici l'échange n'est pas possible entre l'objet et le spectateur puisque le spectateur perçoit l'objet mais l'objet ne perçoit pas le spectateur. [...] La vidéo fragmentant le corps détruit ainsi la possibilité d'une présence médiatisée » ⁶⁸, conclut Julia Arnaudeau. L'ouverture de *METAPHORÁ*, de la compagnie K.Danse, pourrait s'apparenter à ce « morcèlement » de corps. En effet, les visages qui apparaissent sont privés de corps. Ils peuvent alors être perçus comme autonomes, en dehors de toute corporéité. En revanche, les projections ne détaillent aucune partie du visage, révélant ainsi l'unité et la cohérence de la figure. De plus, ces projections ne durent que quelques secondes et apparaissent comme des *flashes*. Le spectateur n'a donc même pas le temps de

⁶⁷ *Ibid.*

⁶⁸ ARNAUDEAU, Julia, « Le corps médiatisé à travers la technologie de l'image sur les scènes théâtrales contemporaines. », *op. cit.*, p. 40.

s'approprier le visage ou, du moins, d'en saisir les expressions. Ainsi, dans l'ouverture de *METAPHORÁ*, nous ne pouvons pas parler de présence médiatisée.

En revanche, les gros plans de *Vanishing Point*, qui d'ailleurs correspondent peut-être plus à des plans rapprochés, eux, ne sont pas autonomes car ils sont ancrés dans des coordonnées spatio-temporelles claires. En effet, dans cette pièce, les acteurs sont filmés pendant qu'ils jouent, leurs actions étant projetées sur un grand écran suspendu au-dessus de l'espace de jeu. Les visages filmés en gros plan correspondent à ceux des corps présents sur scène, et font partie d'un décor et d'une narrativité. « Si l'utilisation du gros plan par Steven Cohen implique une destruction de l'unité corporelle réduisant le corps à un objet »⁶⁹, le gros plan et le dédoublement des acteurs dans *Vanishing Point* permettent au contraire un rapprochement entre les personnages et les spectateurs. Dans cette pièce, les gros plans sur les visages permettent au spectateur de percevoir plus précisément l'expression du jeu des acteurs. En se resserrant ainsi sur les visages, les caméras permettent d'établir un lien empathique avec les acteurs puisqu'elles donnent « un autre œil, un œil plus pointu, au public »⁷⁰, comme l'évoque Julia Arnaudeau. Le gros plan est communément considéré comme celui des émotions : il cadre les visages de près permettant ainsi au spectateur de se focaliser sur les sentiments des personnages, de percevoir davantage les émotions transmises, voire de les ressentir à son tour. Dans *Vanishing Point*, les gros plans peuvent témoigner de l'ennui des personnages dans la voiture, de leur anxiété, de leur peur... Nous pouvons rapprocher les propos d'Eugenio Barba pour qui il ne suffit pas de croire en un personnage pour qu'il y ait présence, mais bien de créer une empathie, ou plutôt une kinesthésie entre l'acteur et le spectateur : « Le spectateur voit des personnes qui sont habillées d'une certaine manière, qui parlent, il connaît leur nom. Mais les acteurs doivent dépasser cela, afin que le spectateur voie autre chose, une chose qui n'est pas seulement connaissance intellectuelle, mais qui est enracinée dans son système nerveux et fait appel à son énergie sensorielle, intellectuelle, physique, musculaire. »⁷¹ Par la perception des détails, une certaine porosité de l'écran est alors créée par les gros plans. La moindre variation d'émotion, de tension, de la part des visages filmés, touchera le spectateur de manière sensorielle. Ainsi, nous retrouverons la possibilité kinesthésique pour le spectateur de se laisser « entraîner dans cette rivière de changements, de vibrations énergétiques », dont parle Eugenio Barba.

Enfin, comme la présence organique, la présence médiatisée revêt non seulement d'un aspect technique mais également d'une part non maîtrisée qui dépend du spectateur. Il paraît donc

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ *Ibid.*, p. 44.

⁷¹ BARBA, Eugenio, entretien avec Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur : entretiens, le corps en scène*, *op.cit.*

primordial que les apparitions vidéos soient justifiées, au service de la représentation théâtrale et qu'elles ne soient pas seulement « gratuites », superficielles. La présence ne peut pas émerger si les surfaces de vidéo sont trop importantes ou que le flux d'images est trop rapide. Le regard du spectateur ne doit pas être agressé, ni même monopolisé par celles-ci.

Julia Arnaudeau, dans son mémoire, précise qu'« un élément important du visage permet l'émergence d'un être, d'une présence : le regard. »⁷² En effet, nous entendons souvent : « Les yeux sont le miroir de l'âme »⁷³. Ce proverbe signifie que les yeux reflètent les émotions, que nous pouvons lire les sentiments d'un individu dans son regard. Il y a donc la possibilité de faire exister une réelle présence à travers la perception du regard par le spectateur. C'est le cas dans *Vanishing Point*, lorsque Jo narre son périple dans le territoire amérindien de la nation crie. Elle n'est pas tournée vers le public, mais vers la caméra située dans un coin du plateau. Son visage est alors projeté sur le grand écran et son regard paraît plongé dans les yeux des spectateurs. Ainsi, une proximité est insaturée entre la scène et la salle, le public a l'impression que l'actrice le regarde, qu'elle se confie directement à lui.



Figure 4 : *Vanishing Point*, Marc Lainé (2015)
« Regard-caméra » de Jo

De par ces procédés médiatiques, nous pouvons constater l'émergence d'une présence médiatisée. Cette présence est rendue possible grâce à la caméra et à l'écran, et n'aurait sûrement pas été envisageable sans ce dispositif. N'oublions pas que l'idée de présence est également régie par la

⁷² ARNAUDEAU, Julia, « Le corps médiatisé à travers la technologie de l'image sur les scènes théâtrales contemporaines. », *op. cit.*, p. 45.

⁷³ Cicéron (46 av. J.C.), déjà, écrivait quelque chose de semblable : « Car si le visage est le miroir de l'âme, les yeux en sont les interprètes » (Ut imago est animi voltus sic indices oculi)

perception du spectateur : sans ce regard directement adressé au public, les propos et le jeu de l'actrice retiennent moins son attention. Le lien créé par l'échange de regard permet alors d'humaniser une image. Ophélie Landrin, docteure spécialisée en arts du spectacle, explique que « malgré l'absence d'interaction physique entre les deux, ce regard permet de créer un lien virtuel qui humanise les moniteurs. »⁷⁴ Julia Arnaudeau nous précise que, dans ce cas, l'échange de regard a lieu entre deux personnages à l'écran, mais que nous pouvons penser que l'échange de regard entre le spectateur dans la salle de théâtre et le personnage à l'écran suit le même processus. Toujours en prenant en compte la perception du spectateur, c'est alors lui qui donne vie à l'image médiatisée en captant le regard du personnage à l'écran.

Le personnage représenté à l'écran devient alors présence pour le spectateur, un lien empathique s'est créé. Pour conclure, au-delà de la simple perception visuelle, nous pouvons constater l'émergence d'une relation entre le spectateur et les images lorsque ces dernières participent à reconstruire une présence corporelle chez le spectateur et lui apporte de l'émotion.

C) Le théâtre multimédia, art vivant ?

« Le terme de *spectacle vivant* [...] laisse entendre qu'il existe une séparation nette entre, d'un côté, le théâtre, la danse, le mime, tous les événements scéniques faisant appel à des acteurs "vivants", en "chair et en os", et, de l'autre, les médias recourant à l'enregistrement et à la reproduction mécanique par toutes sortes de techniques audiovisuelles. »⁷⁵

En Occident, le théâtre a souvent été considéré comme l'art utilisant le corps et la voix de l'être humain dans une perspective d'imitation du monde. C'est ce qu'on appelle la *mimesis*, terme tiré de *La Poétique* d'Aristote. À partir de la fin du XIXe siècle, les théâtres d'Eugenio Barba ou d'Antonin Artaud tentent de revenir aux origines mêmes du théâtre, « c'est-à-dire au rite et à la danse primitive »⁷⁶, précise Fernando de Toro. Il y a une véritable volonté d'un retour à une théâtralité pure plutôt qu'à la *mimésis* aristotélicienne. Nait alors l'époque d'un théâtre dans lequel « les efforts se concentrent sur la performance et sur les outils d'expression théâtrale », « où le jeu devient le *sine qua*

⁷⁴ LANDRIN, Ophélie, « Interdisciplinarité artistique et construction de l'identité », in ARNAUDEAU, Julia, « Le corps médiatisé à travers la technologie de l'image sur les scènes théâtrales contemporaines. », *op. cit.*, p. 45.

⁷⁵ Reprise de l'article « Les médias auront-ils la peau du spectacle vivant ? » in Jacques MORIZOT, Roger Pouivet (éds.) *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, Paris, Armand Colin, 2007 in PAVIS, Patrice, *La mise en scène contemporaine*, *op. cit.*, p. 137.

⁷⁶ DE TORO, Fernando, « Vers un théâtre multimédia » in *Jeu : revue de théâtre*, n°44, 1987, p. 116.

non de la nouvelle théâtralité. »⁷⁷ Grotowski, Tadeusz Kantor, Peter Brook et bien d'autres, participent à ce que nomme Fernando De Toro, cette « réplique réactionnaire ». Les praticiens du théâtre font alors du corps de l'acteur l'élément central de la représentation théâtrale.

Ainsi, jusqu'aux années 1960 et 1970, « nous posons implicitement que le corps vaut mieux que les médias ou le cinéma »⁷⁸, expliquent Jaques Morizot et Roger Pouivet dans un article « Les médias auront-ils la peau du spectacle vivant ? » Cet *a priori* associe sans prise de recul le corps avec le réel ou la vérité. Or, nous venons de le voir, la présence n'est plus liée au corps visible, une relation vivante et empathique peut émaner entre le spectateur et une figure médiatisée à l'écran. L'objectif de cette partie est donc de passer au-delà d'une vision essentialiste qui aurait tendance à dissocier la relation entre théâtre et technologies numériques, et de justifier que le théâtre multimédia est bien un art du spectacle « vivant ». Pour commencer, quelques repères historiques sont nécessaires afin appréhender l'émergence du théâtre multimédia. Nous pourrions saisir de quelles manières la rencontre entre le théâtre et le multimédia s'est établie. Ensuite, nous étudierons quelques évolutions que les technologies numériques impliquent sur des notions fondamentales que sont l'espace, le temps, la présence, et la narration de la fable.

1) Quelques repères historiques du théâtre multimédia

Nous datons les premières expériences des médias audiovisuels sur la scène théâtrale du début du XXe siècle, sur laquelle la technologie est utilisée à des fins bien précises. Nous pouvons citer le théâtre de propagande de Meyerhold, le théâtre politique de Piscator, ou encore le théâtre épique de Brecht. Dans toutes ces formes de théâtre, « les moyens de communication jouent un rôle documentaire, en accentuant les événements représentés sur scène par l'intermédiaire de projections filmiques ou de bandes radiophoniques à caractère informatifs »⁷⁹, explique Fernando de Toro. Ces procédés sont donc complémentaires à la mise en scène, le multimédia est soumis au texte dramatique. En effet, les projections utilisées par Piscator dans *Drapeaux*, en 1924, ou les films dans *Malgré tout*, l'année suivante, arrivent en complément ou en contraste à la représentation scénique. Les technologies n'ont donc pas un statut autonome puisqu'ils sont constitutifs de la narration.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 117.

⁷⁸ Reprise de l'article « Les médias auront-ils la peau du spectacle vivant ? » in Jacques MORIZOT, Roger Pouivet (éds.). *op. cit.* in PAVIS, Patrice, *La mise en scène contemporaine, op. cit.*

⁷⁹ DE TORO, Fernando, « Vers un théâtre multimédia », *op. cit.*, p. 118.

Pour Fernando de Toro, cette fonction des médias changera de façon radicale avec les créations scénographiques de Josef Svoboda. Son polyécran⁸⁰ de *Laterna Magika* marque une nouvelle étape capitale (il parle même de nouveau « paradigme théâtral et esthétique »⁸¹) vers l'utilisation des projections non plus comme supplément à la mise en scène, mais comme élément central de la représentation scénique. Svoboda utilise pour la première fois de façon massive des projections filmiques interactives. Le spectacle propose un dialogue entre l'écran de projection et l'acteur puisque ce dernier passe de la scène à l'écran où il continue son rôle, niant ainsi toute homogénéité de l'espace. Le film a donc une fonction dramatique essentielle à l'œuvre et va au-delà du simple décor projeté ou de documents d'appui, comme chez Meyerhold, Piscator ou Brecht. *Laterna Magika* regroupe dans un même espace une composition cinématique et dramatique où se rencontrent des interprètes vivants et des interprètes virtuels, du son en direct et du son différé. Ainsi, nous pouvons noter que ce spectacle synthétique s'inscrit dans une dynamique multidisciplinaire, et même interdisciplinaire : les divers éléments filmiques et sonores s'articulent afin de construire le spectacle. Plus tard, en 1965, Josef Svoboda présente une mise en scène de l'opéra moderne de Luigi Nono, *Intolleranza*, à Boston. Une immense projection télévisuelle y apparaît et marque un nouveau type de pratique scénique : l'extra-scène peut faire partie intégrante de l'intra-scène. En effet, les projections diffusent des images simultanées de la rue et des spectateurs. À partir de cette production et selon Fernando De Toro, « un nouveau type de théâtralité s'érige, le théâtre multimédia. »⁸² L'image peut agir comme acteur principal et « l'acteur se trouve en concurrence avec elle sans être complètement déplacé : il joue dans l'image, et non avec l'image », précise Fernando De Toro. En entremêlant les récits, la scène devient alors multidimensionnelle et l'attention du public se voit fragmentée. Une autre caractéristique primordiale du théâtre multimédia repose sur la dramaturgie des technologies : leur rôle est central et déterminant dans la narration de la représentation scénique.

Dès les années 1970, l'incorporation de vidéos dans les spectacles est devenue une pratique courante chez les metteurs en scène. En revanche, les projections filmiques ont tendance à disparaître pour laisser place à l'écran de télévision qui sert de support aux vidéos. Hans Peter Cloos en est un des premiers utilisateurs, notamment avec *Purgatoire à Ingolstadt* en 1982, où la télévision, symbole de la culture de masse, vient en geste d'opposition au théâtre bourgeois. Nombreux sont les metteurs en scène qui se servent de la vidéo comme moyen de renouveler le récit scénique, mais jusqu'aux années 1980, « la relation des gens de théâtre à la vidéo est quelque peu malaisée et maladroite »⁸³, informe Patrice Pavis. Les artistes ont tendance à accumuler les écrans dans l'espace scénique. Il donne

⁸⁰ « Système de projection fragmentée sur plusieurs écrans, grâce à huit projecteurs synchronisés. » Source : <http://www.olats.org/pionniers/pp/svoboda/praticien.php> (consulté le 11/05/2016)

⁸¹ DE TORO, Fernando, « Vers un théâtre multimédia », *op. cit.* p. 117.

⁸² *Ibid.*, p. 119.

⁸³ PAVIS, Patrice, « Les médias sur la scène », *La mise en scène contemporaine, op. cit.*

l'exemple de l'installation de Peter Sellars et de son immense croix composée de téléviseurs dans la mise en scène de *Saint François d'Assise*.

Une des mises en scène les plus importantes de cette nouvelle esthétique semble être *Ecrans noirs* où Pierre Friloux-Schilansky et Françoise Gédanken réalisent une intégration réussie de la vidéo et de l'acteur. Dans cette pièce, les acteurs portent chacun un téléviseur sur le dos. Au centre de la scène se trouve, à échelle réduite, une maquette de paysages dévastés et de cadavres de soldats. Au fond de la scène sont suspendus d'autres moniteurs à deux perches obliques qui descendent vers la salle. Les acteurs filment la maquette centrale, grâce à des stylos électroniques ; les plans sont projetés sur les nombreux écrans, de sorte que les spectateurs voient plusieurs fragments de la même image. Les images télévisées deviennent une partie fondamentale du texte spectaculaire ; les spectateurs doivent faire un effort pour recomposer le texte fragmenté du spectacle. *Ecrans noirs* est « un des théâtres les plus intéressants et surprenants de cette nouvelle théâtralité », pourtant « il ne vient pas à l'idée de personne de penser que cette pièce n'est pas du théâtre »⁸⁴, remarque Fernando De Toro. Selon lui, la pièce « contribue plutôt à enraciner et à répandre le paradigme établi par Svoboda »⁸⁵.

À partir des années 1990, des artistes de théâtre inaugurent une nouvelle étape dans l'usage de la vidéo : celle-ci n'est plus utilisée par expérimentation ou provocation, mais elle est au cœur du dispositif scénographique et instaure une nouvelle manière de narrer. « En ce sens, elle n'est plus une fin en soi, mais un nouveau départ vers des terres inconnues »⁸⁶, résume très justement Patrice Pavis. Aujourd'hui, l'usage des technologies numériques sur la scène théâtrale s'est presque banalisé, il n'est plus rare de se trouver face à des acteurs sur scène dédoublés à l'écran ou face à des décors virtuels. Robert Lepage, metteur en scène et scénographe québécois, est un des artistes contemporains phares de cette « décomplexion » des médias sur scène. Dans son théâtre, les médias sont d'autant plus efficaces qu'ils sont toujours intégrés à une fonction dramatique, à un art de raconter, à une recherche d'identité du personnage. Il se réfère très souvent à son expérience cinématographique pour enrichir ses pièces. Selon lui, la réflexion sur la trajectoire du regard permet de nouvelles possibilités scénographiques. Pour Patrice Pavis, « on est loin de ces vidéos *trash* qui déversaient sur l'écran des images jetables, tournées pour être immédiatement consommées et évacuées. »⁸⁷

À la suite d'une telle contextualisation de l'émergence du théâtre multimédia, nous pouvons considérer que, finalement, les technologies numériques se sont inscrites sur la scène théâtrale de manière « naturelle ». Il est donc cohérent de reprendre le terme d'André Helbo pour parler de

⁸⁴ DE TORO, Fernando, « Vers un théâtre multimédia », *op. cit.*, p. 120.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 121.

⁸⁶ PAVIS, Patrice, « Les médias sur la scène », *La mise en scène contemporaine, op. cit.*

⁸⁷ *Ibid.*

spectacles « interstitiels », qui se construisent en creux des disciplines. Patrice Pavis rejoint l'idée que penser l'interstitiel à propos du spectacle vivant, c'est le replacer dans « une inscription naturelle » : « Tout comme notre vie fait sans cesse et sans rupture appel à toutes ces prothèses, les médias de la mise en scène récente semblent les avoir assimilés. »⁸⁸ Et puis, selon Régis Debray, philosophe et universitaire spécialisé dans le domaine de l'information, ne vivons-nous pas dans la « vidéosphère » ? En médiologie, domaine d'étude des médiations techniques, la vidéosphère correspondrait à la « période ouverte par la technique de l'audiovisuel : transmission principalement écranique des données, modèles et récits. »⁸⁹ Elle suit la « logosphère », qui commence avec l'invention de l'écriture et se caractérise par le règne de la transmission orale, puis la « graphosphère », qui prend naissance à la suite de l'invention de l'imprimerie, permettant une domination de l'écrit par rapport à la transmission orale. Ces différentes « médiasphères » concordent avec l'évolution des périodes théâtrales : le corps et la voix de l'acteur, qui remplissaient les objectifs d'imitation du monde, ont été remis en question pour laisser place à la domination du texte dans la représentation théâtrale. Les mutations sociétales, chacune structurée par un milieu technique, se reflètent au théâtre, ce qui peut alors expliquer l'introduction des technologies numériques sur scène, à l'heure de la vidéosphère. Nous reviendrons plus en détails, dans notre troisième partie, à ce changement de paradigme technique et étudierons les nouvelles formes de médiations techniques et sociales qu'elles impliquent.

2) *Bouleversement des conventions narratives traditionnelles*

À présent, ce n'est plus la forme du théâtre qu'il faut remettre en question, mais bien le fond et son nouveau rôle dans le trafic des idées. « L'influence du cinéma et de la télévision et des nouvelles avenues dramaturgiques proposées par le multimédia bouleversent les conventions narratives et ouvrent sur de nouveaux propos et de nouveaux vocabulaires qui ont à peine été explorés »⁹⁰, affirme Robert Lepage. Nous pouvons saisir ce nouveau « vocabulaire » dans les deux mises en scène de notre corpus, à travers une mise au service des technologies numériques à la représentation. En effet, dans la pièce *METAPHORÁ (Transport en commun)*, l'« utopie de l'échange » dont parle le chorégraphe Jean-Marc Matos est, en partie, représentée par une abolition des rapports frontaux entre la scène et la salle. De plus, avec *Vanishing Point (les deux voyages de Suzanne W.)*, l'auteur et metteur en scène

⁸⁸ PAVIS, Patrice, « Les médias sur la scène », *La mise en scène contemporaine*, op. cit.

⁸⁹ DEBRAY, Régis, *Introduction à la médiologie*, Presses Universitaires de France, Paris, 2000.

⁹⁰ LEPAGE, Robert, 2007, in DE TORO, Fernando, « Transdisciplinarité, sémiologie, nouvelles technologies : les spectacles multimédia d'Alberto Kurapel et Robert Lepage », *Interdiscipline et arts du spectacle vivant*, op. cit., p. 147.

Marc Lainé, se donne pour défi de représenter un périple en voiture sur un plateau de théâtre. Pour cela, il mixe avec justesse cinéma, musique et théâtre. C'est donc notamment grâce aux écrans et à des procédés cinématographiques bien particuliers qu'il parvient à nous emmener sur les routes du grand nord canadien.

Ainsi, les technologies numériques ne pourraient-elles pas être utilisées afin de repousser les limites des conventions théâtrales traditionnelles : développer de nouvelles scénographies, proposer un renouvellement des thèmes dramaturgiques, voire même des nouveaux modèles narratifs ?

Le XXe siècle a vu naître une nouvelle génération de metteurs en scène que l'on nomme « écrivains de plateau ». Son émergence fait suite au rejet du texte comme pouvoir de création unique et totalement hégémonique, la fable n'est donc plus l'écriture dominante d'une création théâtrale. L'« écriture de plateau » est souvent associée à des artistes comme Romeo Castellucci, Anatoli Vassiliev ou encore Rodrigo García. Elle n'est ni un regroupement volontaire de la part d'artistes, ni une expression tentant de rassembler des contenus esthétiques similaires. C'est « juste une manière *d'être* [...] au plateau – manière qui consiste en un rapport étroit entre le poème et l'acteur, entre l'écriture et la scène. »⁹¹ La vraie différence avec un théâtre plus traditionnel est que le texte provient de la scène, et non du livre. La création naît alors à partir de « l'espace et du temps du plateau », « à partir de tout ce qui en fait la matière, à commencer par celle des acteurs. »⁹² Avec l'écriture de plateau, ce sont bien les acteurs qui « portent » le texte et non plus seulement le metteur en scène qui en impose sa propre vision. De plus, par « matière », il faut également comprendre que ces « écrivains de plateau » s'approprient l'espace de la scène afin de proposer une nouvelle écriture, autre que textuelle. Dans son quatrième tome dédié aux écrivains de plateau, Bruno Tackels explique que le metteur en scène va accomplir « un nouveau geste d'écriture, produit cette fois dans l'espace de la scène. »⁹³ Ainsi, en se livrant à la scène, le texte est confronté à d'autres sens possibles, ceux qu'offre le plateau. Et si ce dernier met à disposition des acteurs qui s'emparent du texte, il propose également un public qui peut influencer le déroulement de l'action. C'est le cas de la mise en scène 4, dernière création de Rodrigo García, dans laquelle, à deux reprises, les spectateurs sont pris à partie par les comédiens. D'abord, les quatre acteurs incitent plusieurs personnes du public à venir danser avec eux sur le plateau. Ainsi, toute une scène de la pièce est composée de spectateurs dansant avec les artistes. Plus tard, une seule personne du public est invitée à rejoindre une comédienne et à se livrer à une

⁹¹ TACKELS, Bruno, « Rodrigo García », *Ecrivains de plateau IV, Les solitaires Intempestifs*, Besançon, 2007, p. 14.

⁹² *Ibid.*

⁹³ *Ibid.*, p. 18.

conversation avec elle. De ce fait, pendant une dizaine de minutes, nous assistons à un dialogue improvisé sur scène. Ces sollicitations du public participent au développement de l'action et sa présence, ses choix, pendant l'activité, influent sur le jeu dramatique.

Et si les scénarios s'ouvrent à la participation du public, les technologies numériques ne font qu'impulser cette tendance. En effet, grâce à l'interactivité⁹⁴ des dispositifs technologiques, nombreuses sont les possibilités d'intervention du public. Prenons un exemple significatif pour nous : celui de *METAPHORÁ*, de Jean-Marc Matos. La volonté du chorégraphe d'effacer les rapports de frontalité entre les artistes, d'un côté, et le public, de l'autre, se manifeste par l'interaction physique entre les danseurs et les spectateurs (le public est invité à danser) et par l'interactivité des technologies utilisées. La scénographie se résume à un cylindre de tissu presque transparent, placé au centre de la pièce, sur lequel sont projetées des formes abstraites et fluctuantes. Des capteurs sont placés à différents endroits de la salle. Les mouvements de danse mais aussi les déplacements des spectateurs devant ces derniers impliquent des variations visuelles et sonores. Grâce à une programmation informatique réalisée en amont de la représentation, le spectateur participe à la modification en temps réel des univers virtuels de la pièce. Comme l'écrit José Tonezzi, le spectateur n'est donc « pas convoqué en tant que simple témoin d'une action concrète et fictionnelle. »⁹⁵ Ses actions physiques, organiques sont traduites par des modifications virtuelles. Ce procédé entraîne alors le spectateur à changer de regard, voire même de corps, pour être en mesure de percevoir adéquatement le décor de la pièce. Son attention n'est plus centrée uniquement sur les artistes, mais également sur sa présence et son propre corps. Ainsi, l'espace scénique prend en compte les possibilités d'intervention du réel.

De cette façon, il est envisageable de penser que les technologies numériques peuvent s'inscrire de manière pertinente dans ce qu'on appelle l'écriture de plateau. Même si l'acteur reste au cœur de la représentation et qu'il sollicite les spectateurs, l'intervention du public peut néanmoins être encouragée par le recours aux technologies. Ces dernières font elles-aussi partie de « l'espace et du temps du plateau », « de tout ce qui en fait la matière ». Même si, comme le précise Bruno Tackels, dans l'écriture de plateau, « il ne s'agit pas forcément d'improvisations »⁹⁶, nous pouvons penser qu'elle développe des scénarios ouverts à l'imprévu, et que les technologies numériques permettent cette prise en compte des actions du monde environnant, notamment par l'interactivité. La remise en question du statut du texte au sein de la représentation peut alors apparaître comme une évolution dramaturgique que les technologies numériques soutiennent et peuvent impulser.

⁹⁴ « Activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine. », *Petit Robert*, 1992.

⁹⁵ TONEZZI, José, « Innovation et Signification sur Scène », *Revista Brasileira de estudos da presença*, Porto Alegre, v.4, n. 2, p. 333-350, mai/août 2014, p. 341.

⁹⁶ TACKELS, Bruno, « Rodrigo García », *Ecrivains de plateau IV*, op. cit., p. 21.

En revanche, cette remise en question du texte peut également se manifester chez certains metteurs en scène qui montent des textes classiques en les revisitant grâce à des technologies numériques. C'est le cas de Marianne Weems, metteuse en scène américaine et fondatrice du collectif « The Builders Association » qui produit des performances multidisciplinaires où se conjuguent nouveaux médias et arts de la scène, qui a proposé une mise en scène contemporaine de *Hedda Gabler*, pièce de l'auteur norvégien Henrik Ibsen, et du personnage de *Faust* en 1996. Mark Reaney, metteur en scène et professeur à l'université de Kansas, a lui aussi monté des pièces du répertoire américain du XXe siècle. Il explique sa démarche ainsi : « La réalité virtuelle pouvait-elle aider à mettre en scène des textes comportant des problèmes difficiles ou inhabituels de scénographie ? Comment cette nouvelle méthode technologique de présentation pouvait-elle aider le public d'aujourd'hui à développer de nouveaux points de vue sur un texte dramatique ? »⁹⁷ La technologie numérique ne donne donc pas toujours lieu à des écritures théâtrales spécifiques, mais nous pouvons penser qu'elle permet de proposer de nouvelles interprétations de textes dramatiques classiques. « Le fait d'utiliser des nouvelles technologies nous fait découvrir que peut-être la pièce raconte des choses qu'on n'imaginait pas », constate Robert Lepage à propos de sa pièce *Elseneur*, en 1995, qui reprend le *Hamlet* de Shakespeare. Dans sa pièce, la technologie permet, en effet, à un seul acteur de jouer l'ensemble des personnages de la pièce. Franck Bauchard⁹⁸ précise qu'« ils deviennent ainsi des prolongements de *Hamlet*, dont ils figurent les projections, à moins que leur ressemblance vienne renforcer l'impression qu'il y a une consanguinité entre les personnages. »⁹⁹ La technologie numérique peut alors permettre une lecture contemporaine de pièces classiques.

En parallèle, l'évolution dramaturgique impulsée par l'introduction des technologies numériques au théâtre se reflète dans les nouveaux propos soumis à la scène. Nous avons vu que la technologie numérique remet en cause des notions d'espace et de temps, de lieu et de présence. Elle provoque la fragmentation de l'attention du spectateur car le corps de l'acteur n'est plus seul, des images virtuelles viennent en concurrence ou en complémentarité avec le jeu dramatique. Ainsi, il devient plus envisageable de mettre en scène des thèmes dramatiques que Franck Bauchard qualifie d'« états-limites »¹⁰⁰. Dans *Vanishing Point*, Marc Lainé explore les frontières entre la vie et la mort. La représentation commence par le suicide de Suzanne, une femme d'une cinquantaine d'années, dans

⁹⁷ REANEY, Mark in BAUCHARD, Franck, « Le théâtre, lieu de résistance face au tout numérique ? », *Interdisciplinarité des arts numériques*, 1998.

⁹⁸ Franck Bauchard est Directeur artistique de la Chartreuse de Villeneuve-les-Avignon, responsable du Centre National des Écritures du Spectacle depuis janvier 2007 et chercheur associé au laboratoire Culture & Communication de l'Université d'Avignon.

⁹⁹ BAUCHARD, Franck, « Le théâtre, lieu de résistance face au tout numérique ? », *op.cit.*

¹⁰⁰ *Ibid.*

sa voiture, intoxiquée par les gaz d'échappements. C'est alors que le voyage, et l'aventure théâtrale, commence. Est-ce qu'elle rêve ? Est-ce un *flashback* ? La définition de la réalité devient un des enjeux dramatiques de la pièce. *METAPHORÁ* cherche à faire vivre aux spectateurs des expériences sensorielles en l'immergeant à la frontière du monde réel, régi par les relations directes et physiques, et d'un monde virtuel. A travers des scénarios qui explorent les limites entre le vivant et l'inerte, entre la réalité et la fiction, entre le réel et le virtuel, nous pouvons remarquer que la linéarité de la narration est abandonnée au profit de l'émergence d'un univers à part entière. D'ailleurs, le chorégraphe de *METAPHORÁ*, Jean-Marc Matos, explique que sa pièce n'est pas directement liée à une histoire narrative, « c'est plus une construction chorégraphique [...] qui est donnée à vivre au public »¹⁰¹. De plus, Jean-Marc Matos fait partie de « Metabody », un projet de recherches artistique et technologique européen. Réunissant artistes et chercheurs de quatorze pays différents, ce projet « élabore une critique des tendances d'homogénéisation culturelle de la société de l'information et développe de nouvelles technologies de communication qui valorisent les différences corporelles dans l'expression et la communication, en développant des laboratoires d'interaction multi-sensorielle sur la perception et le mouvement. »¹⁰² Nous comprenons alors que la pièce *METAPHORÁ* est une proposition artistique autour de ces questionnements d'ordre éthique. Ainsi, de par les questionnements qu'elles suscitent, les technologies numériques pourraient contribuer à de nouveaux modèles narratifs plus favorables à la création d'un espace singulier, plutôt qu'à une linéarité traditionnelle du récit.

Tout au long de cette partie, nous avons constaté que le multimédia s'est inscrit sur les scènes théâtrales dès le début du XXe siècle, les années 1990 représentant la décennie où son usage s'est presque banalisé. Leur utilisation a impliqué un changement de paradigme des conventions théâtrales traditionnelles. La rencontre entre artistes et spectateurs ne se fait plus forcément de manière *in loco*. Le temps et l'espace de la représentation ne sont plus précisément définis, puisque les technologies numériques permettent d'introduire d'autres décors et d'autres récits sur scène. La notion de présence doit être réinterrogée puisque la relation entre artistes et spectateurs ne se fonde plus sur le corps vivant, un lien empathique peut naître d'un corps médiatisé. Ce nouveau type de pratique théâtrale brise les schémas perceptifs habituels du public. Son attention se trouve fragmentée car la scène devient multidimensionnelle. En effet, les scénographies utilisant largement des technologies numériques voient leur espace scénique multiplié : le plateau « réel » accueille maintenant un espace

¹⁰¹ Extrait de l'entretien du 04/04/2016 avec Jean-Marc Matos, chorégraphe de la compagnie K.Danse (voir Annexe 1).

¹⁰² Site officiel du projet européen « Metabody » : <http://metabody.k-danse.net/> (consulté le 06/04/2016).

numérique avec son propre univers fictionnel. De cette façon, la technologie scénique devient un autre « protagoniste » dans la représentation. Le terme de « spectacle » est indissociable de la notion de public ; artistes et spectateurs sont les deux entités qui conditionnent son statut. Pour le théâtre multimédia, il est essentiel d'ajouter une troisième entité : celle des technologies numériques.

Les nouvelles esthétiques proposées par les médias numériques peuvent venir soutenir le rejet du texte comme matière dominante à la création scénique. En effet, grâce à l'interactivité qu'ils offrent, les artistes peuvent les saisir afin d'offrir des nouvelles formes de lecture de la fable, autre que textuelle. L'introduction des technologies numériques favoriserait également l'évolution de propos dramatiques. Nous l'avons vu, elles sont propices à l'émergence d'un univers fictionnel à part entière et permettent de passer au-delà d'une narrativité linéaire. Des « états-limites » peuvent ainsi être explorés, c'est le cas de *Vanishing Point* où nous ne savons pas quelle est la limite entre la vie et la mort. *METAPHORÁ* entraîne les spectateurs à osciller entre un univers virtuel et un monde réel et tangible. Finalement, nous pourrions penser que beaucoup de metteurs en scène se servent des technologies numériques dans leur création afin d'interroger le public sur ses propres pratiques : nos modes de vie à l'ère numérique, nos manières de consommer, de communiquer, etc. D'ailleurs, le metteur en scène Charles Tordjman, a déclaré : « Le théâtre met la pensée au cœur d'une assemblée. »¹⁰³ Par les questionnements que le numérique implique dans notre société actuelle, nous pouvons alors penser que le théâtre se saisit de ces bouleversements pour nourrir leur création et développer de nouveaux propos. Le recours à ces technologies revêt alors d'une dimension politique, ou en tout cas sociale.

Le théâtre est toujours, par définition, à faire aujourd'hui par des gens d'aujourd'hui pour des gens d'aujourd'hui. Le théâtre doit ouvrir les yeux sur le monde tel qu'il est dans sa diversité au moment où il nous arrive. Voir le monde, s'imaginer sur scène en coïncidence avec nos questions, nos doutes, nos inquiétudes. Etre en permanence aux côtés du monde.¹⁰⁴

Une des façons de s'approprier les technologies numériques dans le monde artistique consisterait alors à s'en emparer sur la scène théâtrale pour questionner la société dans laquelle nous vivons. L'ouverture des scénarios à l'imprévu reflète également la dimension éthique des questionnements soulevés par les médias numériques. Nous avons vu que les scénarios peuvent évoluer d'une représentation à une autre, notamment grâce à l'interactivité des technologies numériques et à la participation du public. En prenant ainsi en compte les actions du monde environnant, les technologies numériques peuvent alors être utilisées dans l'objectif de prendre le contrepied de ce qu'on leur reproche : être exclusivement virtuelles, « ne pas être dans la vraie vie ».

¹⁰³ TORDJMAN, Charles, « L'art peut-il changer le monde », *Noto*, n°4, 2016, p. 26-27.

¹⁰⁴ *Ibid.*

De cette façon, la mise en scène permet d'inscrire les technologies numériques dans l'authenticité vivante de la représentation. Cette prise en compte du monde « réel », rendue possible en partie grâce à l'interactivité, permet de rendre unique chaque représentation et d'en écarter l'aspect enregistré, codé informatiquement et donc reproductible. Ainsi, comme l'écrivent très pertinemment les philosophes Jacques Morizot et Roger Pouivet, la mise en scène « constitue précisément une médiation entre l'immédiat et le média, le *live* et le différé, le vivant et l'inerte, la matière et l'esprit. »¹⁰⁵ Nous pouvons alors avancer que le théâtre multimédia se fonde sur des procédures de communication renouvelées avec le public. Franck Bauchard, va même jusqu'à dire que « le centre de gravité du théâtre se déplace alors vers la communication directe avec le public. »¹⁰⁶ Selon lui, les projections d'images et l'amplification de la voix, par les micros, agissent comme des masques visuels et acoustiques sur l'acteur, et cela le rapprocherait du public. L'expérience de Robert Lepage sur le plateau d'*Elseneur* va dans ce sens : « Plus je suis caché derrière les distorsions et les images multipliées, plus je trouve facile de parler de moi, car les moyens techniques utilisés rendent le contact avec le public très intime »¹⁰⁷, affirme-t-il. Pour le metteur en scène, les technologies numériques ne déshumanisent pas l'acteur, mais au contraire, participent à « l'exposer dans ce qu'il a de plus fragile et à montrer – et amplifier – ses imperfections. »¹⁰⁸

Enfin, par tous les arguments que nous avons développés, il ne semble plus légitime d'opposer l'homme et la machine. Il faut voir une sorte de synergie, une troisième « entité » qui peut émaner de leur dialogue. Ainsi, pour répondre au titre de notre partie, le théâtre multimédia est bien un art vivant, un art qui s'inscrit dans le présent et se questionne sur l'avenir. Pour clore cette partie, nous citerons Yolande Padilla qui, en 2013, a fait un rapport pour le Ministère de la culture et de la communication, à propos des pratiques artistiques en renouvellement : « Tant que l'art propose d'autres situations que celles que nous lui connaissons, c'est qu'il est vivant. »¹⁰⁹

¹⁰⁵ Reprise de l'article « Les médias auront-ils la peau du spectacle vivant ? » in Jacques MORIZOT, Roger Pouivet (éds.). *op. cit. in PAVIS, Patrice, La mise en scène contemporaine, op. cit.*, p. 139.

¹⁰⁶ BAUCHARD, Franck, « Le théâtre, lieu de résistance face au tout numérique ? », *op. cit.*

¹⁰⁷ LEPAGE, Robert, in BAUCHARD, Franck, « Le théâtre, lieu de résistance face au tout numérique ? », *op. cit.*

¹⁰⁸ BAUCHARD, Franck, « Le théâtre, lieu de résistance face au tout numérique ? », *op. cit.*

¹⁰⁹ PADILLA, Yolande, *Pratiques artistiques en renouvellement, nouveaux lieux : observation, voies d'accompagnement*, Ministère de la culture et de la communication, Paris, 2003, p. 5.

URL : http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/rapports/padilla/rapport_padilla.pdf

Partie II. Focus sur les technologies numériques de deux mises en scène spécifiques

À présent, il semble nécessaire de confronter les hypothèses que nous avons émises, quant au bouleversement des conventions théâtrales traditionnelles, aux deux mises en scène qui constituent notre corpus. Ainsi, nous pourrions confirmer ou infirmer les postulats que nous avons avancés. De plus, nous verrons plus en détails comment se rencontrent le théâtre et la danse et les technologies numériques sur les scènes de *METAPHORÁ (Transport en commun)*, du chorégraphe Jean-Marc Matos, et de *Vanishing Point (les Deux Voyages de Suzanne W.)*, de l'auteur et metteur en scène Marc Lainé. De la sorte, nous pourrions pousser notre réflexion sur deux mises en scène en particulier et développer de nouveaux axes de recherche.

A) Abolition des rapports frontaux et de la hiérarchie traditionnelle

1) *Abolition des rapports frontaux entre artistes et spectateurs*

La mise en scène de *METAPHORÁ (Transport en commun)*, du chorégraphe Jean-Marc Matos, gomme tous les rapports traditionnels que nous pouvons connaître dans les représentations théâtrales « habituelles ». En effet, il n'y a pas de distinction entre la scène et la salle ; la frontière entre artistes, spectateurs et même techniciens devient poreuse.

Pour commencer, les spectateurs entrent dans une salle plongée dans l'obscurité, vide de siège, mais également vide d'artiste. La pièce est rectangulaire et entièrement noire (sol, murs et plafond). Au centre, un tissu blanc, presque transparent, est tendu de manière circulaire du plafond jusqu'au sol. Sur ce « cylindre » sont projetées des formes abstraites et mouvantes. Au sol, et autour de ce cylindre formé par le tissu, se trouvent quatre formes triangulaires, délimitées par du scotch blanc. Nous sommes seuls ; nous déambulons dans tout l'espace mis à disposition (la salle, le cylindre, les triangles au sol). En ce sens, *METAPHORÁ* relève de l'installation puisque la pièce entretient un rapport essentiel avec le contexte spatial de la représentation. Elle propose au spectateur un mode tout particulier de participation : celui de la déambulation, de la pénétration physique de l'installation. Il n'y a donc pas de scène ni de salle délimitée, les rapports frontaux entre l'espace de jeu et celui du public sont effacés.



Figure 5 : Installation de METAPHORÁ, Cie K.Danse (2016)

Au premier abord, nous pouvons penser que le cercle formé par le tissu constituera la scène puisque des images fluctuantes sont projetées dessus, ce qui, pour le moment, est la seule activité qui se passe dans la salle. C'est alors que, d'emblée et de par les normes théâtrales que nous connaissons, les spectateurs se positionnent autour du cercle. Le tissu incarne ici la fonction d'écran. En ce sens, il paraît légitime, ou du moins naturel, de se placer devant le tissu pour apprécier ces images, comme nous prendrions place face à un poste de télévision. En revanche, les spectateurs ne sont pas dans la même attitude : nous savons que nous allons assister à une pièce chorégraphique participative (et non pas être seulement visiteurs de l'installation) ; nous restons donc à l'affût du moindre événement qu'il pourrait se passer autour de nous. Et en effet, quelques minutes après, un danseur se met à rouler au sol, percutant les jambes de quelques spectateurs.

En plus de cette indistinction scène / salle, *METAPHORÁ* tente d'effacer la séparation trop nette entre le public et les artistes. En effet, ce danseur qui roule soudainement par terre faisait partie, quelques minutes avant, du public déambulant et découvrant l'espace. De même, à la fin de la pièce, les artistes sortiront de la salle en même temps que nous, marcheront et applaudiront avec nous. Les contacts tactiles entre danseurs et spectateurs sont nombreux, le public va même jusqu'à participer à la chorégraphie.

Régulièrement, le danseur saisit des spectateurs par la main pour les faire se déplacer, afin qu'ils ne restent statiques comme lors d'une représentation plus traditionnelle. Avec un sourire, il les entraîne un par un à l'intérieur de l'installation. Nous sommes alors une trentaine dans ce petit espace,

cette promiscuité entre nous est clairement engendrée par l'artiste. Plus tard et toujours à l'intérieur de ce cylindre, il interagit avec le public en l'incitant à danser. Petit à petit, il réalise des mouvements chorégraphiques avec chacun des spectateurs. Cette mise en danse participative est très progressive. D'abord il effleure les personnes, ensuite il leur prend le bras, puis il met quelqu'un debout, puis deux, puis trois, etc., jusqu'au moment où il exécute littéralement une danse avec chacun d'entre nous : il nous fait tourner, tourne à son tour, réalise des portés, se fait également porter par les plus volontaires... Tous ces moments de contact paraissent très intimes puisqu'ils sont alimentés par des sourires sincères et des regards complices de la part du danseur.



*Figure 6 : METAPHORÁ, Cie K.Danse (2016)
Moment de danse participative*

2) Effacement de la hiérarchie entre artistes, techniciens et spectateurs

Dans *METAPHORÁ*, la danse n'est pas la seule discipline qui engendre la participation du public. Le dispositif multimédia, décrit précédemment, participe également à l'abolition des rapports de frontalité entre artistes et spectateurs. Pour rappel, les différents capteurs dans la salle prennent en compte la proximité et les mouvements des acteurs de la pièce (artistes et spectateurs) et les traduisent par des variations sonores et visuelles projetées sur le cylindre. De cette façon, le numérique est au service d'un art interactif et dynamique qui réagit à son public et à son environnement. Contrairement aux formes d'art traditionnelles où l'interaction du spectateur est surtout un événement mental, de l'ordre de la réception, l'art interactif de *METAPHORÁ* permet différents types de participation à l'œuvre, qui va bien au-delà de l'activité purement psychologique. En effet, le public et la machine travaillent ensemble dans un dialogue qui produit en temps réel une pièce unique. Les

spectateurs se voient donc investis d'une certaine responsabilité dont la division traditionnelle des rôles les avait jusque-là exemptés. Ces procédés numériques et interactifs modifient beaucoup les rapports d'intra-scène, relatifs à l'action scénique, et d'extra-scène, qui renvoie à la réalité technique. En règle générale, les deux entités sont bien distinctes. Ici, elles dialoguent puisque l'intra-scène (les mouvements dansés et les déplacements) a un impact sur l'extra-scène (les capteurs), qui lui-même modifie le décor et l'ambiance sonore de la pièce.

Ainsi, le spectateur est également auteur de la représentation. De plus, nous voyons tout le dispositif technique (les projecteurs sont au sol, aux quatre coins de la pièce) et pouvons nous rendre compte de l'absence de régisseur à ses côtés. La programmation informatique a été réalisée en amont ; les projections visuelles, la lumière et le son paraissent alors autonomes. C'est ainsi que la hiérarchie techniciens / performeurs est, elle aussi, brouillée. L'« utopie de l'échange » peut alors être perçue comme un échange des rôles traditionnels : public, artistes et techniciens ne forment plus qu'un.

Vanishing Point (les Deux voyages de Suzanne W.) ne s'ouvre pas à la participation du public. En revanche, nous pouvons rapprocher les deux mises en scène de notre corpus sous l'angle d'un dispositif technique visible. Les deux caméras motorisées qui permettent la retransmission des actions scéniques à l'écran sont présentes à chaque extrémité du bord de scène. Il en est de même pour l'installation qui permet l'illusion de déplacement de la voiture : deux panneaux blancs sont placés à l'arrière et sur le côté gauche de la voiture. Dessus sont projetés des paysages défilants de la route de la Baie-James. Les plans serrés dans la voiture nous offrent alors l'illusion convaincante du déplacement et permet visuellement de faire exister le *road-trip* sur scène. Sur l'écran, les chutes de neige peuvent paraître crédibles, sur le plateau nous voyons une « assistante à la scénographie » vider un seau de polystyrène devant un ventilateur situé en face du pare-brise. Il en est de même à la fin de la pièce, lorsque Tom trouve la mort dans un accident de voiture. La même assistante à la scénographie dépose du liquide rouge sur le pare-brise de la voiture, en guise de sang. Cela provoque sourire et amusement chez le public du fait du décalage technologique entre le dispositif vidéo sophistiqué et les astuces de truquages « faites maison ».



*Figure 7 : Vanishing Point, Marc Lainé (2015)
Truquage des chutes de neige*

D'une part, l'assistante à la scénographie est présente sur le plateau tout au long de la pièce. Même si elle ne prend pas part à la fable, elle a tout de même une place sur scène. Contrairement à des représentations traditionnelles, le plateau n'est pas dédié exclusivement à la fiction, une technicienne déambule afin d'arranger les procédés d'illusion. D'autre part, même s'il existe bien une régie qui commande les lumières, le public est conscient des procédés techniques utilisés pour réaliser les truquages. Dans *Vanishing Point*, le plateau peut alors assimilé au lieu de tournage d'un film, le résultat final étant visible sur l'écran. Ce qui est censé être « caché » dans beaucoup de créations théâtrales, dans un souci de rendre l'illusion vraisemblable, est ici à la vue de tous les spectateurs, que ce soit l'assistante à la scénographie qui ne tient aucun rôle dramatique, que le dispositif technique.

3) Conclusion

L'utilisation des technologies numériques dans les mises en scène de *METAPHORÁ* et de *Vanishing Point* n'est pas la même et, surtout, ne sert pas les mêmes propos, mais nous pouvons tout de même remarquer une certaine remise en question de la hiérarchie entre artistes et techniciens et/ou artistes et spectateurs. Alors que le chorégraphe Jean-Marc Matos abolit la frontalité d'une pièce traditionnelle en faisant participer physiquement le public (par la création d'une chorégraphie participative et d'une technologie interactive), le metteur en scène et auteur Marc Lainé tente de brouiller la frontière entre comédiens et techniciens en donnant une place sur le plateau à une

« assistante à la scénographie ». De plus, en plaçant tout le dispositif technique sur le plateau, il rend le public tout à fait conscient des procédés techniques (caméras, panneaux blancs et projections) et médiatiques (retransmission *live* des actions scéniques à l'écran) utilisés.

Ensuite, en proposant une danse participative et en mettant en scène une ambiance visuelle et sonore interactive, nous pourrions croire que le scénario de *METAPHORÁ* est ouvert à l'imprévu. En réalité, la danse est bien au service d'une fable construite et une certaine narrativité est perceptible. Il ne faut donc pas confondre la prise en compte et la participation du public avec toute sorte d'imprévu. En effet, le public sait qu'il est au théâtre (il identifie les conventions d'une représentation) et se place naturellement en tant que spectateur « passif ». Alors même s'il est invité à participer, ses actions sont toujours influencées par la mise en scène et le scénario de la pièce. Dans *METAPHORÁ*, il devient alors clair que les ambiances sonore et visuelle qui varient en fonction du monde réel, renforcent ce sentiment d'imprévisibilité. Or, un programme informatique permettant une telle fluctuation des images projetées est peut-être basé sur une variable aléatoire mais surtout pas sur de l'imprévu. Ainsi, les technologies numériques ne permettent pas l'ouverture de la pièce à l'imprévu, c'est tout le contraire : elles peuvent prendre en compte ces imprévus (toutes les actions du monde environnant) et les traduire par une manifestation artistique prescrite. Nous ne pouvons pas dire que les technologies numériques abolissent réellement les frontières entre scène et salle, mais elles peuvent participer à un rejet de l'aura de l'artiste. En ayant la sensation de participer à l'évolution du spectacle, en l'occurrence ici par l'interactivité, les rapports de hiérarchie traditionnelle d'une représentation artistique entre, d'un côté, les artistes, et de l'autre, le public, semble moins prononcés.

Enfin, la mise en scène de *Vanishing Point* nous permet de confirmer que l'utilisation des technologies numériques n'impulsent ni le détachement du théâtre par rapport au texte, ni l'ouverture des scénarios à l'imprévu. En effet, dans cette pièce, elles sont au service d'une narrativité très travaillée ; le texte conditionne le déroulement de l'action scénique, les technologies numériques permettent seulement de servir le scénario. Alors si celles-ci peuvent participer à l'abolition des rapports frontaux et de la hiérarchie entre artistes, spectateurs et techniciens, elles n'impulsent pas nécessairement un rejet complet du texte.

B) Le cinéma de *Vanishing Point*

1) Une narration type « film choral »

« Le principe de la pièce c'est donc trois personnages qui vivent la même histoire, qui rêvent la même histoire, et c'est comment la pièce donne à voir leurs trois points de vue, leurs trois rêves, leurs trois souvenirs de la même histoire. »¹¹⁰ Dans cette partie, nous allons d'abord expliquer les rôles et quelques traits de caractère de chaque protagoniste, puis analyser la façon dont Marc Lainé parvient à établir un lien narratif entre eux trois.

TROIS PERSONNAGES COMPLÉMENTAIRES

Sylvie Léonard, actrice québécoise, incarne Suzanne W., femme d'une cinquantaine d'années et divorcée, et donne son nom à la pièce *Vanishing Point (les deux voyages de Suzanne W.)* La pièce s'ouvre sur la représentation très réaliste de sa tentative de suicide, étouffée par les gaz d'échappement, à l'intérieur de sa voiture, dans son garage à Montréal. Le premier voyage qu'évoque le titre est alors celui que Suzanne entreprend en se donnant la mort ; le second, c'est celui qu'elle entame dans une semi-conscience vaporeuse, celle de ses souvenirs.

Alors qu'elle entreprend de traverser le Québec en voiture pour aller rendre visite à son amie, Hélène, à Matagami, Suzanne prend un auto-stoppeur sur la route et tous les deux feront ce voyage ensemble. Petit à petit, nous découvrons une femme bavarde mais désespérément seule. Sa vieille Honda Civic de 1978 a été son cadeau de mariage et la seule chose qu'elle a gardée après son divorce. « Tant qu'elle roule, c'est qu'il peut encore m'arriver quelque chose », lâche-t-elle à plusieurs reprises dans la pièce. Nous comprenons que Suzanne donne beaucoup d'importance à sa voiture, c'est celle-ci qui lui confère sa liberté.

Nous apprenons des détails sur la vie de Suzanne tout au long de la pièce et par le biais de sa rencontre avec Tom, l'auto-stoppeur. C'est à travers de longs monologues qu'elle se dévoile à Tom qui, lui, est bien plus silencieux. Ce déséquilibre de texte traduit parfaitement la solitude de Suzanne, mais également son enthousiasme à rencontrer des gens. En effet, elle se livre à cet inconnu, mais nous discernons que c'est en partie son tempérament chaleureux qui la fait agir ainsi. Elle propose

¹¹⁰ Extraits de la vidéo « *Vanishing Point – Marc Lainé (entretien et répétitions)* » http://www.dailymotion.com/video/x2jvv06_vanishing-point-marc-laine-entretien-et-repetitions_creation (consulté le 18/04/2016)

même à plusieurs reprises d'inviter Tom au restaurant : « Laissez-moi vous inviter, ça me ferait vraiment plaisir. » En fait, nous allons nous rendre compte que Suzanne tombe petit à petit amoureuse de son auto-stoppeur, amour qu'elle ne pourra vivre. Alors certes, Suzanne paraît seule, mais elle se révèle rapidement drôle, généreuse, bavarde, et également naïve.

L'auto-stoppeur s'appelle Tom et est joué par Pierre-Yves Cardinal, acteur fétiche de Xavier Dolan, vu dans les films *Tom à la ferme* et *Mommy*. Il ne se présente pas d'emblée, nous apprenons son prénom plus tard dans la pièce, grâce au troisième personnage.

À l'inverse de Suzanne, il est plutôt réservé et ne parle pas beaucoup. Pendant les premières minutes de son voyage aux côtés de Suzanne, et encore du fait de ce déséquilibre de texte, nous saisissons un aspect mystérieux qui règne autour de Tom. Qui est-il vraiment ? Pourquoi prend-il la route ? Nous apprenons à connaître Tom en même temps que Suzanne. Il se contente de répondre à ses questions par des phrases les plus courtes possible, sans jamais lui en poser en retour.

Arrivés à la première ville étape où Suzanne propose d'inviter Tom à une soirée country, ce dernier la prend en otage et la menace avec un couteau pour qu'elle l'emmène jusqu'au village de Waskaganish, toujours sans explication... Terrifiée, Suzanne s'exécute et comprend alors que son voyage va prendre une tout autre tournure, un autre itinéraire. Malgré sa peur, elle continue de parler beaucoup, exigeant maintenant d'en savoir davantage sur son geôlier.

Nous nous rendons compte que Tom n'est pas un criminel aguerri lorsqu'il éclate en sanglots. Suzanne est déboussolée et comprend à son tour que c'est une personne sensible. Ils reprennent la route, cette fois avec Tom au volant. Après quelques heures, ils décident de s'arrêter dans un bar où Tom va lui raconter une histoire, sans préciser que c'est de la sienne dont il s'agit. Il a rencontré une jeune chanteuse française il y a quelques mois, sont sortis ensemble puis elle est partie à Waskaganish à la rencontre des amérindiens. Nous comprenons alors que son voyage est motivé par son désir de la retrouver. D'où l'impossibilité d'une histoire d'amour entre Suzanne et Tom.

Suzanne et Tom partent alors à la recherche de Jo, cette jeune femme dont Tom est encore amoureux, troisième et dernier personnage. Jo est jouée par Marie-Sophie Ferdane, issue de la Comédie Française. Dans *Vanishing Point*, elle tient un double rôle : celui de la chanteuse accompagnée du groupe Moriarty et celui du troisième personnage dramatique de la pièce théâtrale. À travers ses chansons, elle nous fait le récit de son propre voyage.

Au départ, nous pouvons considérer cette femme comme celle qui va nous narrer le récit. En effet, au début de la pièce, elle brise le « quatrième mur » en s'adressant directement aux spectateurs : « Merci à tous d'être venus. Je vais vous raconter l'histoire de mon voyage dans la nation Crie. » Mais elle s'efface rapidement, laissant place aux deux autres protagonistes. Nous ne savons pas vraiment qui est cette femme et ne comprenons pas quel est le lien entre son histoire et celle de Suzanne et Tom.

En tout cas, elle nous raconte son voyage au nord du Québec, là où Suzanne et Tom se rendent... Certes, elle chante de belles paroles lyriques sur les musiques enivrantes des musiciens mais intervient également dans la fiction en tant que comédienne. En effet, elle s'interpose régulièrement entre les deux protagonistes et leur parle. Eux, en revanche, ne l'entendent pas et ne la voient pas. C'est souvent sur la route que Jo intervient. Cette figure fantomatique peut représenter plusieurs entités : la raison de Tom (elle lui dit « Ça fait longtemps que tu m'as perdue »), l'ange gardien de Suzanne (elle est en effet présente à l'ouverture de la pièce, juste avant que Suzanne ne se suicide),... Chacun voit cette femme comme il l'entend.

Nous comprenons petit à petit qu'elle représente Jo, l'ancienne compagne de Tom. Ses propos sont explicites lorsqu'elle fait irruption dans la chambre de motel où dorment les deux personnages. Elle s'adresse à Tom : « Je n'arrive plus à me souvenir de ton visage », « Tu me manques Tom », etc. Cette fois, il lui répond, c'est alors sans doute un rêve. Ils finissent par s'embrasser, ne laissant plus aucun doute au public quant à l'identité de cette femme : c'est Jo.

Entre Suzanne, la Montréalaise délurée, Tom, le jeune homme taiseux et Jo, la femme fantomatique, s'établit une connexion amoureuse chamanique et mortelle. En effet, Tom trouve la mort dans un accident de voiture, seul, avant même d'avoir retrouvé Jo. Le suicide de Suzanne peut alors être la conséquence de cette aventure tragique, à la poursuite de cette amante en fuite, qui se dérobe sans cesse à eux.

LE « FILM CHORAL » OU LA RENCONTRE DES TROIS PROTAGONISTES

Alors que l'une est censée être à Waskaganish, les autres sont sur la route... Comment la rencontre de ces trois personnages est-elle rendue possible ?

Tout d'abord, c'est évidemment sur les planches du théâtre que les trois personnages peuvent se rencontrer et interagir. Les frontières géographiques sont effacées pour ainsi créer leur propre situation sur le plateau.

Vanishing Point, c'est l'histoire de « deux récits qui s'entrelacent, s'imbriquent l'un dans l'autre »¹¹¹. En effet, d'un côté nous assistons au *road-trip* de Suzanne et Tom, de Montréal à Waskaganish, en passant par la route de la Baie-James ; de l'autre, nous écoutons attentivement une femme mystérieuse qui nous fait le récit de son propre voyage dans le territoire amérindien. Nous pouvons également considérer le suicide de Suzanne comme une troisième histoire, même si nous l'oublions vite. C'est à l'instar d'un genre cinématographique bien particulier que le metteur en scène a créé la pièce : le film choral. Il s'agit de films où plusieurs histoires, au départ bien distinctes, se croisent, souvent caractérisés par plusieurs sous-intrigues liées aux différents personnages. Avec les trois personnages et les deux (voire trois) récits de *Vanishing Point*, Marc Lainé déconstruit les formes narratives traditionnelles. À l'image du film choral, il nous emmène dans différents lieux et différentes temporalités, à travers trois personnages qui, à première vue, n'ont pas de lien apparent.

Maxime Labrecque, dans son article « Le film choral : l'art des destins croisés »¹¹², cite les cinq caractéristiques qui définissent un « film choral », et nous verrons alors que *Vanishing Point* peut s'inscrire dans ce modèle narratif particulier.

Tout d'abord, la « multiplicité de personnages principaux » dont parle Maxime Labrecque est évidente. Il n'y a pas un héros central, mais trois personnages qui coexistent. Ensuite, la pièce efface toute hiérarchie entre personnages principaux et secondaires car le rôle narratif de chaque personnage est comparable en termes d'importance. En effet, Suzanne, Tom et Jo sont, chacun à leur façon, en quête de soi et d'une autre forme de vie. Ainsi, l'« importance relativement égale de chaque protagoniste » est respectée. De plus, l'histoire de chaque personnage est bien distincte : Suzanne prend la voiture pour aller rendre visite à une vieille amie, Tom veut retrouver son ancien amour, Jo nous raconte son voyage dans le territoire amérindien. Aucun lien à première vue. Chacune de ces intrigues est autonome dans le sens où plusieurs narrativités sont possibles. Dans son article, Maxime Labrecque cite Mikhaïl Bakhtine, historien et théoricien russe de la littérature : « les destins se croisent et font ressortir [...] "non pas d'un point de vue unique, mais plusieurs points de vue, entiers et autonomes." » À cette citation, je rapproche donc les propos de Marc Lainé quant aux intentions de *Vanishing Point* : « Le principe de la pièce [...] c'est comment la pièce donne à voir leurs trois points de vue, leurs trois rêves, leurs trois souvenirs de la même histoire. »¹¹³ Les trois visions différentes d'un périple en voiture, de par les différents récits, traduisent bien la présence « d'un degré d'autonomie

¹¹¹ Propos de Marc Lainé, recueillis par Wilson Le Personnic, *maculture.fr*, 27 juillet 2015, URL : <http://maculture.fr/entretien/vanishing-point-marc-laine/> (consulté le 18/04/2016)

¹¹² LABRECQUE, Maxime, « Le film choral : l'art des destins croisés », *Séquence : la revue du cinéma*, n°275, novembre-décembre 2011, p. 31-35.

¹¹³ Propos de Marc Lainé, recueillis par Wilson Le Personnic, *op.cit.*

entre chaque histoire » dont parle Maxime Labrecque. Pour continuer, le quatrième critère nécessaire pour parler d'une narrativité de type « film choral » repose sur le lien qui unit les différentes histoires. Il n'y a pas d'intrigue globale, mais plutôt une série de sous-intrigues parallèles. Nous avons déjà vu que c'est bien le cas dans *Vanishing Point*. « En général, les personnages d'un film choral sont au service d'une thématique unificatrice » écrit Maxime Labrecque. Ici, c'est le thème du périple et le lieu (Waskaganish) qui unissent les trois personnages impliqués dans une sorte de triangle amoureux. Enfin, le film choral va souvent à l'encontre des films d'action, où l'attention du spectateur est dirigée vers l'intrigue principale et les nombreuses péripéties. Le choix d'un tel type de narrativité est alors motivé « pour observer un microcosme et pour se laisser surprendre par les multiples liens qui apparaissent progressivement entre les histoires », indique Maxime Labrecque. Bien souvent, la fin triomphante n'a plus sa place, il n'y a pas de conclusion apportant de réponse satisfaisante quant au sort des protagonistes. C'est le cas dans notre pièce de théâtre : certes Tom meurt d'un accident de voiture, mais on ne sait pas ce que devient Jo, et surtout, le sort de Suzanne reste inconnu. *Était-ce un flashback ? S'est-elle finalement suicidée après la mort de Tom ? Était-ce simplement un rêve ou un délire lié aux gaz d'échappement ?* Le spectateur doit imaginer la fin qui lui convient le mieux, « spéculer sur le sort des nombreux fils narratifs laissés en suspens. » « Peinture des émotions et fin ouverte », voici le dernier critère d'un film choral et dont Marc Lainé a fait usage dans *Vanishing Point*.

L'écriture de la pièce s'est faite en même temps que l'écriture musicale. Elle n'a pas été créée dans un but seulement esthétique et illustratif, elle a réellement influencé le processus de création dramatique. Nous allons donc voir que la rencontre des personnages est également rendue possible par le biais de la musique.

Tout d'abord, avant d'être un personnage de la fiction, Marie-Sophie Ferdane est la chanteuse dans *Vanishing Point*. Au début de la pièce, elle prononce des phrases en langue crie. Puis, elle nous raconte petit à petit son propre voyage en territoire amérindien. Tout au long du spectacle, elle va donc illustrer et faire le lien entre la culture locale des amérindiens et les protagonistes. Ses chants et paroles lyriques permettent alors la rencontre entre la culture montréalaise de Suzanne et Tom et la culture locale crie.

La fonction du chant permet également à Marie-Sophie Ferdane d'incarner le rôle de Jo. En effet, avant d'être un réel personnage de la fiction, Jo est représentée comme une femme spectrale, une figure fantomatique. Le dispositif musical permet alors de donner naissance à un nouveau protagoniste, de passer d'une présence symbolique à une présence dramatique. Elle va s'adresser à Suzanne et Tom en prononçant des poèmes ou des phrases aux tonalités lyriques. Ces derniers ne

prêtent pas attention à sa présence, Jo représente un personnage onirique. Ainsi, nous assistons à une rencontre mentale, presque spirituelle, entre le couple Suzanne-Tom et le personnage de Jo.

Ensuite, la bande originale de la pièce, créée par le groupe Moriarty, permet de développer une atmosphère mélancolique, presque sombre. La musique rock est évidemment associée au *road-trip*. Stephan Zimmerli, guitariste et graphiste du groupe Moriarty, ajoute dans un article de *Libération* : « C'est la musique, hypnotique, qui permet d'avancer. Les rythmiques et le squelette musical doivent progresser comme la voiture sur la route, à coups de rythmes lancinants et répétitifs. »¹¹⁴ Ici, nous comprenons clairement la fonction dramatique de la musique ; en effet, elle n'est pas là qu'à titre illustratif ou symbolique. Si la route défile aux rythmes « lancinants et répétitifs », alors c'est bien la musique qui transporte les personnages vers leur but : retrouver cette mystérieuse chanteuse française, Jo.

CONCLUSION

Il était déjà clair que *Vanishing Point* ne suivait pas les formes narratives traditionnelles, mais grâce à l'analyse des caractéristiques d'un « film choral », nous pouvons constater que Marc Lainé s'est sûrement inspiré de ce type de modèle narratif, habituellement utilisé à des fins cinématographiques. Ce procédé lui a permis de faire rencontrer trois personnages, trois récits et trois lieux différents sur une unique scène théâtrale. Marc Lainé n'est sûrement pas le seul auteur ou metteur en scène à croiser les intrigues sur la scène théâtrale. En revanche, dans *Vanishing Point*, ce procédé devient légitime car son intention est de mêler le cinéma et le théâtre. Ainsi, ce sont bien les procédés médiatiques du cinéma qui rendent possible et acceptable une telle narration au théâtre. Encore une fois, l'introduction des technologies numériques sur scène n'apporte pas de nouveau modèle narratif (les destins et les points de vue sont également croisés chez des metteurs en scène comme Bertolt Brecht ou Wajdi Mouawad par exemple), mais vient fluidifier la compréhension du récit non-linéaire. En effet, dans *Vanishing Point*, les procédés techniques utilisés sont bien-sûr empruntés au cinéma. Ils peuvent alors apporter une esthétique nouvelle, à la croisée des deux arts.

Enfin, la rencontre entre les trois protagonistes de *Vanishing Point* est également rendue possible grâce à la musique composée et jouée en live pour la pièce. En plus de conférer un pouvoir émotionnel sur le spectateur, le thème musical devient presque un leitmotiv, associé aux heures passées sur la route de la Baie-James. Les morceaux joués en direct participent au récit puisqu'ils entraînent les personnages dans leur périple en voiture. Ils apparaissent comme des parenthèses oniriques qui motivent la recherche d'une femme, elle-même chanteuse. La voix de Marie-Sophie Ferdane – ou Jo

¹¹⁴ ZIMMERLI, Stephan in GALLOT, Clémentine, « "Vanishing Point" à l'étroit », *Libération.fr*, 6 avril 2015. URL : http://next.liberation.fr/theatre/2015/04/06/vanishing-point-a-l-etroit_1235892/ (consulté le 18/04/2016)

dans la fiction – illustre une rencontre psychique entre le couple Suzanne-Tom et elle-même, et fait le lien entre la culture amérindienne et montréalaise. La musique dépasse alors son rôle d’illustration pour apporter une dimension supplémentaire chargée de sens.



*Figure 8 : Vanishing Point, Marc Lainé (2015)
Jo chantant juste avant l'accident mortel de Tom*

2) Esthétique cinématographique

UN FILM TOURNÉ-MONTÉ

En plus d’avoir recours aux destins croisés, modèle narratif caractéristique d’un film choral, le metteur en scène Marc Lainé a fait appel à des techniques cinématographiques bien particulières. Nous assistons alors à un mélange d’esthétiques théâtrale et filmique. Sommes-nous au théâtre, au cinéma ? Le public a conscience qu’il est au théâtre, mais l’écran du dispositif scénique, et en particulier vidéo, permet de l’envouter par tout ce qu’il propose, comme au cinéma.

Ainsi, la rencontre entre la scénographie propre au plateau de théâtre et le dispositif vidéo permet au public de *Vanishing Point* d’assister à un film « tourné-monté » sous ses yeux. Le tourné-monté est une technique de réalisation cinématographique qui consiste à tourner tous les plans d’un film dans le même ordre que celui qui sera présenté aux spectateurs. En ne réalisant qu’une seule prise par plan, le film échappe ainsi à tout montage post-réalisation. En effet, dans *Vanishing Point*, chaque scène fait l’objet d’une double représentation au moment-même où elle est jouée. Les truquages sur la scène et la diffusion de la vidéo sont réalisés simultanément, offrant alors un rendu vidéo immédiatement

consommable et appréciable. Les deux caméras donnent la possibilité d'alterner entre différents cadres et différentes échelles de plans, instaurant un rythme dynamique. De ce fait, les scènes sont bien filmées d'une seule prise, dans l'ordre chronologique de la diffusion, et de sorte que le film n'ait pas besoin d'être monté ultérieurement. Pour toutes ces raisons, nous pouvons donc associer la pièce *Vanishing Point* au tournage, et par conséquent à la diffusion en direct, d'un film tourné-monté.

TECHNIQUES CINÉMATOGRAPHIQUES

« L'écriture même de la pièce, la construction du récit procède d'un effet de montage cinématographique »¹¹⁵, explique lui-même Marc Lainé. En plus du recours à la narration type d'un film choral, il est nécessaire de faire appel à des procédés techniques propres au cinéma afin d'immerger le spectateur dans une esthétique filmique. Ainsi, il semble maintenant intéressant de s'interroger sur le choix de ces procédés cinématographiques utilisés pour la fabrication du récit.

Pour commencer, nous pouvons constater qu'il y a un évident décalage entre la durée du récit dramatique et celle de la représentation théâtrale. Les milliers de kilomètres parcourus nous sont proposés à vivre en une heure et vingt minutes. Pour rendre cette temporalité crédible, Marc Lainé utilise les ellipses temporelles d'une manière bien particulière. La volonté d'une ellipse temporelle, en littérature ou en cinéma, est de suggérer une action sans la raconter explicitement. Dans *Vanishing Point*, c'est principalement le cas lorsque Suzanne et Tom sont en voiture. Afin d'inciter le spectateur à s'évader quelques instants du jeu dramatique et du récit oral, l'écran diffuse les images de la route bordée de forêts de sapins, filmées depuis l'avant d'une voiture. En même temps, les lumières du plateau s'éteignent, laissant alors le regard des spectateurs se diriger vers ces lignes droites interminables, découpant le paysage. Finalement, si les protagonistes tentent de retrouver Jo, c'est davantage au fil des panoramas défilants que sur la route même qu'ils approchent de leur but. Le choix de ces images pour illustrer les ellipses temporelles n'est pas anodin : les bords de la route constituent les lignes de fuite, attirant ainsi notre regard vers la profondeur de l'image. Suzanne et Tom ont tellement réussi à nous emmener avec eux dans ce périple qu'on en oublierait presque le ciel et les bas-côtés qui peuplent pourtant la plus grande partie de l'image.

Ces « images d'illustration » instaurent alors la possibilité d'user d'ellipses temporelles tout en conservant l'atmosphère du *road-trip*. Ces images nous captivent car le plateau est éteint ; elles sont d'autant plus chargées de sens que les musiciens jouent, à l'instar d'une bande originale, des morceaux souvent lancinants et répétitifs, à l'image des paysages. Lorsque les lumières se rallument vers le

¹¹⁵ Propos de Marc Lainé, recueillis par Wilson Le Personnic, *maculture.fr*, 27 juillet 2015, URL : <http://maculture.fr/entretien/vanishing-point-marc-laine/> (consulté le 18/04/2016)

plateau, une nouvelle action dramatique va avoir lieu. Marc Lainé s’amuse alors à diriger le regard du public entre le plateau et l’écran, comme un aller-retour entre l’intrigue et le « voyage mental ».

Le hors-champ, c’est-à-dire la mise hors du cadre d’une partie de l’action, est récurrent, notamment lorsque les caméras effectuent des gros plans sur le visage d’un personnage. C’est le cas dans la voiture ou dans les chambres de motel. Prenons l’exemple où Suzanne et Tom sont en voiture et parlent du temps. Ils lèvent tous deux les yeux vers le ciel, à travers le pare-brise, et font alors référence à un hors-champ. Ici, le ciel est l’élément de la scène qui n’apparaît pas dans le cadre de l’écran. Le but est alors d’élargir le récit au-delà des planches du TNT, Théâtre National de Toulouse, d’oublier le plateau bel et bien réel. En revanche, lorsque Tom et Suzanne sont dans leur chambre de motel, la caméra alterne les gros plans entre les deux personnages, non pas afin de suggérer un environnement, mais plutôt de se focaliser sur les expressions et les émotions induites par les comédiens. En effet, à l’inverse du ciel au-dessus de la route, nous pouvons voir matériellement la chambre de motel et l’action dans sa totalité. Cette fois-ci, l’intérêt de créer un hors-champ est bien de se concentrer sur ce qui se déroule dans le champ, et surtout dans le cadre de la caméra.

UN MONTAGE DE CINÉMA

« Deux récits qui s’entrelacent, s’imbriquent l’un dans l’autre et on doit passer d’une scène à l’autre presque en *cut*, avec une fluidité propre au cinéma. »¹¹⁶ La construction du récit dramatique peut alors être comparée à celle d’un film où le montage détermine le rythme et la logique du récit.

Il est vrai que dans *Vanishing Point*, le passage d’un acte à un autre s’effectue grâce à des techniques de montage audiovisuelles, se référant plutôt aux transitions entre les différentes séquences d’un film. Traditionnellement au théâtre, le passage d’une scène à l’autre correspond à l’entrée ou à la sortie d’un personnage. Dans cette pièce, c’est grâce aux lumières et à la musique que le spectateur peut appréhender la transition des différents actions dramatiques.

Prenons l’exemple significatif de la fin de la séquence dans un bar dans laquelle Tom raconte à Suzanne sa rencontre avec Jo. La scène prend fin lorsque, pris de rage, Tom brise sa tasse en la lançant contre le mur. Au moment même où la tasse atteint le mur, la musique cesse, les lumières s’éteignent, laissant le plateau dans l’obscurité. L’effet produit est celui d’un *cut* en cinéma, le passage d’une scène à l’autre se fait finalement « sans transition ». Cette concordance entre le son, la lumière et le geste de Tom pourrait alors être associée à un raccord mouvement, dans le sens où c’est en fonction du geste que le rythme et le montage du récit s’effectue. Ensuite, les musiciens entament un morceau

¹¹⁶ *Ibid.*

avant que les lumières ne se rallument en « fondu d'ouverture » (ou *fade-in*), c'est-à-dire progressivement. En cinéma, ces fondus à l'image, qu'ils soient enchaînés, au noir, etc., permettent de passer de manière limpide d'une scène à une autre. Marc Lainé fait sûrement référence à ce procédé-là lorsqu'il parle de « fluidité propre au cinéma ».

Nous n'avons cité qu'un seul exemple, mais les ouvertures et fins de scènes de *Vanishing Point* se réalisent très souvent de cette manière. L'ouverture de la pièce s'effectue également par un fondu d'ouverture. Un fondu au noir clôt la pièce, laissant seulement l'écran allumé, sur lequel défile verticalement toute la distribution de la pièce, à l'image du générique d'un film.

Pour conclure, grâce au dispositif vidéo (retransmission des images filmées en direct à l'écran) et aux truquages visibles sur scène, *Vanishing Point* nous emmène bien sur le plateau de tournage d'un film tourné-monté. Ce dispositif implique l'usage de techniques cinématographiques particulières, comme les regards caméra, différentes échelles de plans, le hors-champ, la création d'une bande originale pour la pièce, des ellipses temporelles vides de tout dialogue... Enfin, le rythme de la pièce théâtrale peut être associé à celui d'un montage audiovisuel, notamment grâce à une concordance entre la musique et la lumière, et au recours aux fondus d'ouverture et fondus au noir. Tous ces éléments participent à plonger le spectateur au cœur d'une esthétique propre au cinéma.

3) *La persistance d'un jeu théâtral*

« N'oubliez pas qu'on est au théâtre »¹¹⁷, répétait Marc Lainé à ses acteurs tout au long des répétitions. Il est vrai que nous venons de décrire le dispositif technique apparenté à celui d'un plateau de tournage, d'analyser les usages des différentes technologies numériques et leurs significations sur scène, mais il faut absolument garder à l'esprit que ces procédés cinématographiques sont présents sur une scène théâtrale et donc au service d'une mise en scène et d'une dramaturgie.

« Si l'on veut qu'un écran ait un sens sur une scène, il ne suffit pas de dire que les techniques cinématographiques et l'artisanat dramatique sont compatibles, ni même complémentaires. Ce qu'il faut, c'est montrer qu'au théâtre, l'écran peut être théâtral »¹¹⁸, écrit très justement Judith Sibony dans son article pour le blog *Coup de théâtre*. Pour *Vanishing Point*, il est important de ne pas

¹¹⁷ SIBONY, Judith, « Non, le cinéma n'aura pas la peau du théâtre », *theatre.blog.lemonde.fr*, 03 avril 2015. URL : <http://theatre.blog.lemonde.fr/2015/04/03/non-le-cinema-naura-pas-la-peau-du-theatre/> (consulté le 19/04/2016)

¹¹⁸ *Ibid.*

rechercher une simple conciliation entre écran et théâtre, mais bien une certaine synergie qui en résulte.

Nous l'avons vu, les comédiens de *Vanishing Point* jouent presque toujours devant des caméras qui transmettent les scènes sur grand écran. « Un film ? », me demanderez-vous peut-être. Non, un spectacle où le cinéma permet d'oublier un dispositif technique sophistiqué et d'en percevoir uniquement le côté ludique. Les comédiens ne jouent pas pour la caméra mais pour le public. En effet, les trois acteurs dirigent toujours leur texte vers la salle ; les caméras sont motorisées afin de suivre les déplacements des protagonistes. Nous sommes bien au théâtre et la proximité précieuse entre les artistes et les spectateurs est respectée. Les trois comédiens évoluent tout à la fois sur l'écran et sur le plateau, dans la vieille voiture de Suzanne, figurant alors comme les étapes du voyage. Il y a de la tension, une gestion pertinente et très cinématographique du suspense, et bien évidemment de l'émotion.

Suzanne est attachante, Tom mystérieux, Jo fascinante. Les échanges sont à la fois terribles et drôles. Les personnages et les dialogues font le grand charme du spectacle. Le public, parfois captivé, souvent amusé, suit le périple de Suzanne et de son énigmatique passager. L'atmosphère peut vite devenir sombre puisque la pièce tourne autour d'une femme fantomatique et de deux personnages qui vont mourir. Cependant, grâce à une relation étroite entre tragédie et comédie, la gravité de la fable ne tombe jamais dans la caricature. Nous traversons une tempête de neige terriblement clichée, mais nous la voyons se fabriquer devant nous à l'aide d'une poudre blanche et d'un ventilateur. Nous rions tout en comprenant que Tom meurt, à cause du liquide rouge déposé sous nos yeux en guise de sang sur le pare-brise de la voiture.

« D'où l'importance éminemment théâtrale du grand écran : il est tout simplement le symbole de ce jeu de distance à laquelle semble tenir l'auteur jusque dans les moments les plus sombres »¹¹⁹, explique Judith Sibony. En effet, chaque scène fait l'objet d'une double représentation : sur le plateau et sur l'écran. Si les codes utilisés à l'écran sont bien ceux du cinéma, nous sommes encore au théâtre et les situations scéniques sont là pour sans cesse le rappeler. Ainsi, « au lieu d'imposer sa toute-puissance fascinante, [l'écran] devient la fenêtre par laquelle on voit comment on fabrique une histoire »¹²⁰. Au lieu de captiver, l'écran permet de mettre à distance un public tout à fait conscient des procédés techniques utilisés. Le jeu des acteurs, tous drôles et attachants, et les truquages extrêmement clichés rendent l'expérience théâtrale bien plus intéressante qu'un drame qui se prendrait complètement au sérieux.

¹¹⁹ *Ibid.*

¹²⁰ *Ibid.*

Tout au long de la pièce, le spectateur est ému par le jeu dramatique, séduit par les propositions visuelles du grand écran et envouté par la musique du groupe Moriarty qui joue en direct. Théâtre, cinéma, musique : avec *Vanishing Point*, nous traversons non seulement le territoire québécois, mais aussi celui de l'art.

C) L'art numérique de METAPHORÁ

1) *L'émergence d'un univers singulier*

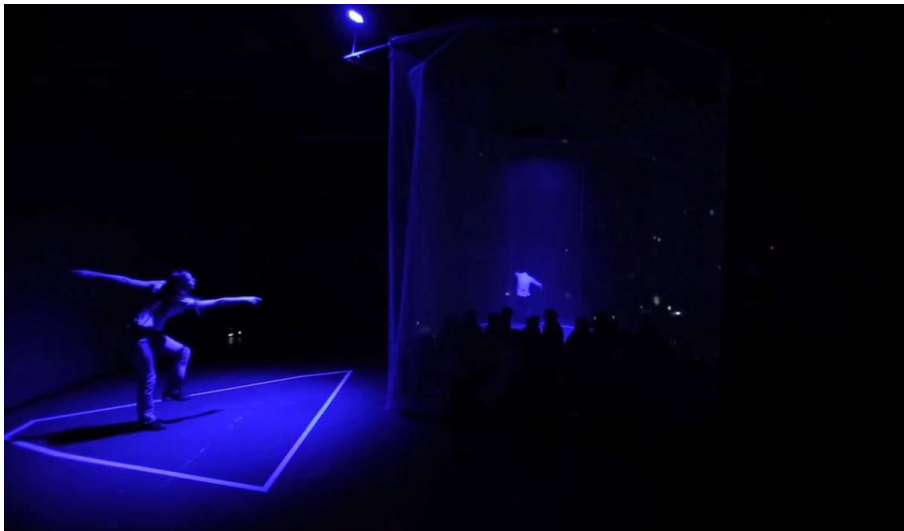
Nous l'avons vu, la pièce *METAPHORÁ* ne donne pas lieu à un scénario très construit, comme c'est le cas pour *Vanishing Point* par exemple. Nous assistons plutôt à l'émergence d'un espace singulier, propre aux thèmes abordés dans la pièce. Nous allons donc étudier dans quelles mesures l'installation, la performance des danseurs et les technologies numériques créent un univers à part entière, et non plus un récit traditionnellement linéaire.

INSTALLATION ET PERFORMANCE DES DANSEURS

La mise en scène de *METAPHORÁ* représente un mélange de deux espaces : un que Jean-Marc Matos aime appeler un « hors lieu », sorte d'univers virtuel, et un lieu tangible et réel. Ces deux univers sont notamment identifiables dans l'agencement de l'espace et de son occupation par les deux danseurs. Les triangles au sol et le centre du cylindre sont des espaces bien délimités, paraissant plus isolés. Le cylindre peut alors être perçu comme le centre d'un grand réseau de télécommunication, à l'image du labyrinthe de *Monster* ou d'*Errance*. De plus, les projections et les triangles au sol sont des espaces bien délimités. Ces espaces géométriques seraient alors comme un ailleurs du monde réel, des espaces d'étrangeté et de mise à distance (puisque nous regardons depuis l'extérieur de ces formes les performeurs danser à l'intérieur). À l'opposé, le reste de la salle est plutôt utilisé comme un espace de déambulation du public, certes, mais aussi des danseurs. Il représenterait alors le monde réel et organique où il peut y avoir des interactions sociales, relationnelles.

Le premier moment chorégraphique a lieu à l'intérieur du cylindre. Seule la performeuse danse, sous les regards des spectateurs et du deuxième danseur qui nous incite à nous rapprocher du tissu. La symbolique de l'isolement est facilement identifiable puisqu'elle est seule dans ce petit espace, sous tous ces regards attentifs, curieux, voire indiscrets. C'est donc tel un oiseau en cage que nous l'observons. Elle est éclairée par une lumière blanche venant d'un projecteur au plafond. En plus

de nos regards curieux, cette lumière très crue instaure une ambiance d'étrangeté, un corps inconnu apparaît de nulle part et se met à gesticuler. Dans la narration, ces lumières crues et froides symbolisent la stérilité de ses relations à autrui. D'un point de vue dramaturgique, les espaces délimités et géométriques font bien référence à l'univers virtuel : les relations y sont difficiles à établir, parfois même inexistantes, et nous en sommes toujours tenus à distance du fait de ce tissu tendu entre le public et les artistes. Ces espaces peuvent alors symboliser les vices d'internet et des technologies de communication en général, qui nous isolent plus que nous rapprochent.



*Figure 9 : METAPHORÁ, Cie K.Danse (2016)
Le public au centre du cylindre, les danseurs dans les triangles délimités*

La chorégraphie traduit également très bien la dichotomie entre ce « hors lieu » virtuel et ce lieu réel. La danseuse incarne le personnage pris dans le monde virtuel. Nous le percevons à travers un corps très « électrique » dont les mouvements sont segmentés. Cette manière de bouger, saccadée, voire robotique, est à l'image des langages de codage informatiques, où aucune place au hasard et à l'approximatif n'est laissée. Nous percevons le fait qu'elle désire découvrir le monde qui l'entoure grâce à ses regards interrogateurs lancés aux spectateurs. Prenons l'exemple de son solo au centre du cylindre, au début de la pièce chorégraphique, pendant lequel le public la fixe à travers le tissu de l'installation. Elle s'est arrêtée à plusieurs reprises face à un des spectateurs, le fixait dans les yeux, puis imitait sa posture quelques secondes (bras croisés, mains jointes...) avant de reprendre sa chorégraphie segmentée. Plus tard, lors des duos, la danseuse essaye de reproduire les mouvements de l'homme – parfois partenaire, parfois adversaire. Ces imitations, ces regards interrogateurs et

curieux aux spectateurs, couplés à des tentatives de contact avec le danseur, traduisent parfaitement ce besoin de relations sociales et tactiles.

Le danseur, lui, représente plutôt un personnage errant, qui déambule. Il va librement d'une relation à une autre, autant avec elle qu'avec le public. Ses mouvements sont beaucoup plus ronds et ses déplacements plus fluides. De plus, c'est toujours lui qui vient au contact du public, qui l'incite à danser. Il n'hésite pas à créer une réelle proximité entre les spectateurs et lui : il leur adresse des sourires et engage des mouvements de danse où les corps sont très proches (portés, étreintes,...)

Ces deux corps, ces deux états, ces deux mondes, sont voués à s'articuler, voire à se fondre l'un dans l'autre. Cette homogénéisation est impulsée par le danseur qui, lors des duos autour du cylindre, essaye sans cesse d'entrer en contact avec l'autre danseuse. Nous pouvons voir une alternance des moments où il flâne entre les espaces triangulaires et des moments où il rejoint la danseuse. Il la cherche, pénètre ses « territoires », la touche, l'incite à lui faire confiance. C'est toujours par des mouvements souples qu'il l'approche.

Dramaturgiquement, nous pouvons comprendre que la danseuse s'est laissée transporter dans le monde tangible des relations avec autrui, après ces duos structurés au sein des triangles et autour du cylindre. En effet, lorsque nous sortons du cylindre, sous l'impulsion tactile du danseur, elle prend le relais en nous faisant danser à son tour, et ce, en dehors de tout espace délimité. Ses mouvements sont devenus fluides – elle nous fait tourner –, un état de confiance est alors perceptible.

La pièce se termine avec tous les participants : le public, le danseur – qui a été le médiateur entre un univers virtuel privé de toute relation sociale et un monde organique et tangible (représenté par les spectateurs) –, et la danseuse – ayant eu beaucoup de difficultés à découvrir le monde environnant et à établir des relations sociales – dansent ensemble, s'effleurent. D'un point de vue de l'occupation de l'espace, cela se manifeste par une réunion de tous les participants autour d'un des triangles, pouvant y pénétrer librement à l'intérieur ou non. Cette progression dramaturgique mène les danseurs vers un état de détente et d'apaisement. Les délimitations spatiales sont effacées, une confiance s'est alors établie entre tous les participants de la pièce.

TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

Nous comprenons bien que la fable de *METAPHORÁ* ne suit pas le schéma narratif habituel. Nous pouvons parler de situation initiale et de situation finale, mais pas de péripétie, ni d'un quelconque élément perturbateur. C'est en ce sens que nous ne pouvons pas parler de narrativité classique. Il y a bien un aspect narratif dans le rôle que chaque danseur endosse mais il n'y a pas

d'histoire en tant que telle. Nous assistons plutôt au passage d'un état de crainte et d'appréhension à un état de détente et d'apaisement. Les technologies numériques de la pièce chorégraphique rendent captivant le passage d'un état à l'autre. En effet, c'est celles-ci qui parviennent à plonger les spectateurs dans un univers presque onirique.

D'abord, les projections sur le cylindre peuvent nous faire penser à des fractales, objets géométriques souvent mobilisés en sciences mathématiques ou physiques. Ces projections ont sûrement plusieurs interprétations possibles mais nous les associons à des matières organiques (tissus sanguins, cellules, molécules vues au microscope...) ou mathématiques (pois, points, lignes horizontales...). Elles traduisent ce dialogue permanent entre le monde organique et le monde informatique. Ces images projetées étant toujours en mouvement, le spectateur ne saisit jamais dans quel univers le récit se situe exactement. Il ne peut alors saisir la pièce d'un seul point de vue. Ensuite, nous ne pouvons pas parler de musicalité, mais plutôt de sonorités. Le son va rester le même pendant toute la représentation : un contraste entre de sonorités technologiques (grésillements, « bip »...) et organiques (gouttes d'eau, vent...). Cette ambiance hypnotique nous transporte aussi bien dans un univers imaginaire que dans notre découverte physique de l'installation.

Nous pouvons alors confirmer que les technologies numériques de *METAPHORÁ* donnent vie à un espace concret de fiction, dans lequel nous oscillons entre un univers réel et un monde virtuel, coupé de toute relation à autrui. Ces technologies visuelles et sonores créent alors un univers à part entière, et offrent la possibilité de saisir le propos de la pièce de plusieurs points de vue.

2) *Stimulation des sens*

SCÈNE RÉELLE, SCÈNE VIRTUELLE

Le dispositif multimédia (son, images et lumière) est omniprésent dans la mise en scène de *METAPHORÁ*. Le décor de l'espace scénique évolue sans cesse grâce aux capteurs qui modifient le son et les projections d'images en fonction des actions du monde environnant. Nous pouvons alors penser que la pièce *METAPHORÁ* se joue au sein d'une scène augmentée. En effet, les participants à la pièce (danseurs et spectateurs-visiteurs) manipulent l'interface grâce à leurs déplacements ; les projections constituent le décor de la pièce, la scène et l'écran se confondent donc. Ainsi, *METAPHORÁ* pourrait remettre en question les modèles perceptifs dominants. Est-ce la danse, les projections ou le son qui mobilise le plus notre attention ?

Aux premiers abords, nous ne savons pas que nous interagissons avec les capteurs et que nous modifions l'ambiance visuelle et sonore. Néanmoins, nous nous demandons pourquoi et comment les univers varient. Est-ce nos déplacements qui altèrent le graphisme et le son ? En déambulant, chacun fait alors sa propre expérience : nous passons devant un projecteur, nous nous rapprochons d'un capteur, puis nous observons les variations opérées sur le tissu circulaire. Les plus perspicaces s'étonnent alors d'être à l'origine des modifications. Sommes-nous finalement les protagonistes de cette représentation ? En l'espace de dix minutes, nous nous sommes posés bien plus de questions que lors d'une représentation traditionnelle. En effet, nous nous interrogeons sur notre présence et nos déplacements. Pendant ces premières minutes, l'attention est alors portée sur nos propres corps puisque nos mouvements et déplacements sont traduits dans un univers dramatique. Nous changeons alors de regard, et même de corps, pour apprécier la scénographie et son graphisme chargé de sens. *METAPHORÁ* encourage alors nos réflexions sur la place des spectateurs et nos attentes envers une représentation artistique.

Plus tard, lorsque les performeurs font leur apparition, notre attention est détournée et nous nous sentons rassurés de trouver une présence organique qui justifie alors les expressions de « pièce chorégraphique » et de « théâtre » présentes dans la description du spectacle. Mais préférons-nous regarder les projections virtuelles ou le corps des danseurs en mouvement ? La présence physique n'est peut-être pas la règle, puisque ce qui évolue sans cesse – en l'occurrence, les projections – retient notre attention. En revanche ici, c'est bien la présence physique qui modifie les univers sonore et visuel. Notre attention est alors d'autant plus portée sur les corps des danseurs puisque nous essayons de comprendre quels mouvements altèrent les projections. La technologie interactive permet alors de recentrer notre regard sur les corps organiques des participants, puisque ce sont bien ceux-ci qui commandent et animent en temps réel le décor virtuel.

Il semble évident alors que plusieurs scènes s'offrent au public : une scène virtuelle et augmentée qui ne cesse d'évoluer et une scène tangible, caractérisée par la présence organique des danseurs et leurs mouvements. Chacun peut alors interpréter cet espace concret de fiction comme il l'entend car nous ne sommes sûrement pas tous animés par les mêmes questionnements. En tout cas, les technologies numériques de *METAPHORÁ* permettent de fragmenter l'attention des spectateurs entre deux scènes et stimulent alors les sens visuels et auditifs puisque ces ambiances sont en permanente évolution.

KINESTHÉSIE

La kinesthésie s'agit d'un mode de perception qui passe par le corps. Ce qu'éprouve l'acteur au niveau de sa peau, de ses muscles, de ses nerfs et de son souffle, atteint le spectateur qui perçoit à son tour le spectacle à travers des vibrations musculaires, nerveuses et tendineuses.

Même si, par définition, la perception kinesthésique passe par des corps vivants, l'utilisation des technologies numériques dans *METAPHORÁ* peut renforcer la kinesthésie induite chez le spectateur. Nous l'avons vu, en transformant le corps des interprètes en une interface capable de communiquer avec la machine, les dispositifs d'interactivité permettent de replacer le corps des danseurs au centre de la représentation. En effet, le corps devient le lieu du passage entre le réel et le virtuel, entre la scène et l'environnement numérique. De cette manière, le corps peut être vu comme l'interface des relations entre l'acteur et le dispositif numérique. Les danseurs de *METAPHORÁ* voient leurs corps augmentés : leurs capacités habituelles à s'exprimer sont développées puisque leurs mouvements et déplacements permettent de modifier les ambiances visuelles et sonores de la pièce. Si le corps de l'acteur peut déclencher des lumières, du son ou des images, il étend ses capacités sensorielles en prenant en compte des informations numériques et virtuelles. Inévitablement, cette interactivité donne lieu chez le spectateur à une nouvelle synthèse corporelle puisque son système habituel de perception n'est plus le même.

En effet, dans *METAPHORÁ*, le public ne saisit pas seulement la chorégraphie, sa perception est également retenue par les fluctuations visuelles et sonores. Etant donné que ces modifications sont rendues possibles par les mouvements des interprètes, son regard se trouve recentré sur les corps organiques. En vue de la participation dansée du public, nous pouvons penser qu'il y a une réelle volonté de la part du chorégraphe, Jean-Marc Matos, à concentrer notre attention sur les corps en chair et en os. Il est vrai qu'une réelle interaction physique s'établit avec les interprètes lorsque nous dansons avec eux. De cette façon, la perception du spectateur devient physique, puisque lui-même vit la danse à son tour. De plus, la proximité spatiale entre les danseurs et le public accentue la kinesthésie induite chez les spectateurs. Les sourires et regards adressés particulièrement à un spectateur permettent de minimiser la mise à distance traditionnelle entre le public et les artistes, entre la réalité extérieure et la dramaturgie. Cette « prise à témoin » et cette recherche de complicité ne peuvent qu'atteindre les spectateurs émotionnellement ; nous sommes alors considérés individuellement et non pas au sein d'une seule entité qui serait « le public ». Cette promiscuité nous permet aussi d'observer les mimiques et d'entendre la respiration des danseurs. En comparaison à l'environnement numérique de la pièce, ces corps apparaissent alors d'autant plus vivants et nous accompagnent dans la découverte d'un univers fictif et virtuel.

De la sorte, c'est grâce aux technologies interactives que la perception kinesthésique est renforcée : même si les programmes informatiques sont codés à l'avance, l'interactivité permet de placer le corps de l'acteur au centre de la représentation car il constitue l'interface permettant les modifications visuelles et sonores de l'espace scénique. En devenant son propre régisseur, l'environnement numérique lui « obéit », comme s'il était le prolongement de son corps, comme s'il était un véritable instrument avec lequel l'acteur peut jouer. Ainsi, ces nouvelles capacités des interprètes à s'exprimer donnent inévitablement naissance, chez le public, à de nouvelles manières de percevoir. Ce n'est plus seulement la chorégraphie qui nous affecte physiquement, mais également le processus d'interaction entre l'artiste et la machine. Les sonorités et projections visuelles presque hypnotiques de *METAPHORÁ* traduisent les mouvements de danse ; nous percevons alors les changements brutaux de ces ambiances par des vibrations nerveuses. Enfin, ces univers virtuels évoluant en même temps que les mouvements dansés, viennent en soutien aux corps organiques. Les évolutions chorégraphiques et l'empathie présumée des danseurs se voient soutenues graphiquement et musicalement, et offrent alors une nouvelle source d'émotion.

Dans *METAPHORÁ*, l'indistinction scène/salle et le mode tout particulier de participation du public rendent la nature kinesthésique de la perception de la pièce très importante. En revanche, en remplaçant le corps du danseur au cœur de la représentation, l'interactivité offerte par la technologie numérique permet, elle-aussi, de développer la kinesthésie induite. En dotant l'interprète de nouveaux moyens d'expression, le corps du danseur est augmenté et devient alors l'origine de plusieurs sources d'émotion : la danse, les projections visuelles et les sonorités.

Partie III. Appréhension artistique du numérique

À ce stade de notre recherche, nous avons énoncé quelques modalités de rencontre entre le théâtre et les technologies numériques sur scène. Grâce à une approche théorique puis pratique, nous avons pu observer certains bouleversements que ces technologies impliquent sur les conventions traditionnelles des représentations théâtrales. Nous nous sommes donc positionnés dans une logique d'évolution dans le temps, une mise en rapport d'un jadis et d'un maintenant. En étudiant ainsi la continuité, nous ne faisons pas des technologies numériques un phénomène de société, mais bien un phénomène culturel. Pour Régis Debray, la culture d'une époque repose sur ses supports techniques dominants pour transmettre une information dans le temps. C'est dans cette conception de la culture que ce distinguent la communication et la transmission. Alors que nous parlons d'actes de communication, la transmission est toujours un processus. S'il y a des communications directes, les interactions entre individus sont alors étudiées de manière synchronique ; en revanche, une transmission n'est pas immédiate et sera envisagée selon une perspective diachronique, entre générations. Selon Régis Debray, la fonction de transmission des supports techniques participe à la mémoire collective d'un groupe historique, « permettant à un groupe défini de vivants de sentir une communauté d'appartenance avec ses morts. »¹²¹ Ces distinctions peuvent sembler arbitraires mais « communication » et « transmission » ne sont pas antinomiques : pour transmettre, il faut d'abord communiquer (mais l'inverse n'est pas nécessaire). Régis Debray donne l'exemple du langage qui peut être étudié comme un moyen de communication, permettant à des locuteurs vivants de se faire comprendre par les autres, et/ou comme une fonction de transmission, assurée notamment par sa graphie (alphabet, écriture) qui perpétue la mémoire collective des usagers de cette langue. Les technologies numériques peuvent bien-sûr être appréhendées de ces deux mêmes façons. En revanche, en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC), la réflexion sera portée sur les médias eux-mêmes, leurs supports et caractéristiques, tandis qu'en médiologie, l'attention se portera plutôt sur la médiation engendrée.

Pour s'intéresser à l'impact des techniques, des technologies et des médias sur l'évolution de la culture humaine, Régis Debray propose une catégorisation temporelle décrivant les différentes époques ou strates médiatiques, qu'il appelle des médiasphères : « Une médiasphère est un système dynamique d'écosystèmes complexes réorganisés par et autour d'un média dominant (simple), généralement le dernier en date. »¹²² Nous l'avions évoqué dans notre première partie, le philosophe

¹²¹ DEBRAY, Régis, *Introduction à la médiologie*, Presses Universitaires de France, Paris, 2000, p. 2.

¹²² *Ibid.*, p. 51.

a repéré trois médiasphères : la logosphère (époque dominée par la transmission orale), la graphosphère (caractérisée par la domination de l'imprimerie) et la vidéosphère (règne des technologies de l'audiovisuel). En revanche, Louise Merzeau se demande si cette dernière période n'aura pas servi de préambule à une sphère plus englobante encore, plus stable, issue du numérique : l'hypersphère. La vidéosphère prend sa source dans les bouleversements technologiques et sociaux induits par l'apparition de la photographie et se généralise avec le développement de l'informatique et des télécommunications. Quant à l'hypersphère, elle se caractérise par des pratiques développées autour du modèle de l'hypertexte¹²³ et du réseau¹²⁴. Si nous suivons la logique de Régis Debray selon laquelle le média dominant est généralement le dernier en date, dans l'hypersphère nous avons bien affaire au modèle d'internet et du *World Wide Web*. Ces médiasphères sont éclairantes pour nos recherches car elles permettent d'appréhender le théâtre en fonction de ces milieux « technico-culturels ». En annexe 2, nous proposons une mise en exergue des caractéristiques de l'hypersphère que nous retrouvons dans le théâtre multimédia.

En parallèle à la médiologie développée par Régis Debray, Stéphane Vial, philosophe spécialisé dans l'analyse des technologies numériques, affirme que les bouleversements induits par ces dernières ne sont pas seulement technologiques. En effet, nous parlons de « révolution numérique », mais il faut maintenant se demander de quoi le numérique est-il la révolution ? « En quoi les changements induits par les technologies numériques méritent-ils d'être considérés comme révolutionnaires ? Qu'est-ce qui se transforme et se bouleverse, se réforme et se transforme, se déplace et se remplace, dans ce que l'on appelle la "révolution numérique" ? »¹²⁵ En plus d'être un événement technique, il faut alors considérer cette « révolution » comme philosophique. En effet, les machines techniques ont toujours été étudiées par les philosophes dans une perspective d'inscription dans le réel, ou « générateurs de réalité ». Selon l'auteur, les machines techniques, et en particulier numériques, sont des « matrices ontophaniques », « c'est-à-dire des structures a priori de la perception, historiquement datées et culturellement variables. »¹²⁶ Toute révolution technique serait avant tout une révolution

¹²³ « L'hypertexte désigne un mode d'organisation des documents textuels informatisés caractérisé par l'existence de liens dynamiques entre ses différentes sections. [...] L'hypertexte laisse le lecteur décider de son cheminement dans le document en fonction de ses besoins ou de ses intérêts, rompant ainsi avec l'approche linéaire où, comme dans un livre ou un film, le concepteur décide de la séquence de consultation du document. Ainsi, deux lecteurs d'un même document hypertexte ne consultent pas nécessairement le même contenu dans le même ordre. » Source : <http://www.dicofr.com/cgi-bin/n.pl/dicofr/definition/20010101002359>

¹²⁴ « Un réseau informatique peut être local (sa taille est relativement réduite et il relie, le plus souvent grâce à des câbles, plusieurs ordinateurs et périphériques à l'intérieur d'une entreprise) ou élargi (réseau longue distance). Il permet la transmission de tout type de données, échangée sous forme numérique et exploitable par l'ensemble du système relié en réseau. Pour administrer un réseau, un ou plusieurs ordinateurs ont le rôle de serveur. » Source : <http://www.dicofr.com/cgi-bin/n.pl/dicofr/definition/20010101004310>

¹²⁵ VIAL, Stéphane, *L'être et l'écran*, Presses Universitaires de France, Paris, 2013, p. 23.

¹²⁶ *Ibid.*, p. 24.

ontophanique, ou un ébranlement des structures de la perception. Il est vrai que ces nouvelles perceptions donnent accès à des êtres que nous n'avions jamais vus auparavant, dont leur réalité est souvent difficile à admettre puisqu'ils émergent de nos écrans et de nos interfaces numériques.

Pour Régis Debray comme pour Stéphane Vial, les médiasphères ou la technologie dominante d'une époque, conditionnent les manières d' « être-au-monde » ou notre « rapport-au-monde ». Les avancées techniques ouvrent en effet sur des nouvelles pratiques sociales et culturelles, nous l'avons vu avec le développement du théâtre multimédia. Dans cette troisième et dernière partie, nous allons alors penser la scène comme un lieu de médiation de cette « révolution numérique ». Comment le processus de création d'un spectacle multimédia favorise-t-il le partage des savoirs et déplace les frontières entre techniciens, artistes, et même public ? Dans quelles mesures la scène théâtrale peut-elle exercer une médiation entre les technologies numériques qu'elle accueille, en particulier dites « virtuelles », et notre culture perceptive ? De quelles façons la fiction théâtrale permet-elle d'appréhender le virtuel de manière concrète ?

A) La scène comme espace de médiation

UNE APPROCHE DE LA MÉDIATION

Le terme de « médiation » fait l'objet de plusieurs usages qui diffèrent beaucoup entre l'utilisation de son sens courant et les tentatives de définition, notamment par les chercheurs en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC).

D'un côté, l'usage courant du terme « médiation » ne se réfère à aucune discipline scientifique particulière, puisqu'il est généralement défini comme une pratique qui vise à faciliter la circulation de l'information, à établir ou rétablir des relations, par l'intervention d'un tiers. Le rôle d'intermédiaire, rempli par quelqu'un ou quelque-chose facilitant la communication, est censé favoriser « le passage à un état meilleur »¹²⁷. De cette façon, lorsque les médias sont pensés comme des techniques de communication conçues pour aider les hommes à mieux communiquer, ils sont alors considérés comme ces tiers, ces intermédiaires entre deux entités. Dans les pratiques professionnelles, un journaliste peut être perçu comme un médiateur dans le sens où il participe à la compréhension de l'actualité par un public.

¹²⁷ DAVALLON, Jean, « La médiation : la communication en procès ? », in *MEI (Médiation et Information)*, n°19, février 2004, p. 40.

D'un autre côté, les différents secteurs de recherche s'emparent du terme de médiation pour tenter d'analyser et de définir un processus spécifique. Ce même journaliste peut être reconnu comme l'intervenant tiers qui relate le discours d'une entité à une autre. Cette fonction de médiateur nécessite alors des procédés spécifiques pour faire circuler l'information de manière efficace (écriture journalistique, mise en scène, etc.). La médiation culturelle fait elle-aussi appel à des acteurs sociaux dont leur fonction de médiation est reconnue : on parle de médiateurs culturels (de musée ou de patrimoine, par exemple). D'autres secteurs de recherches se concentrent sur l'activité professionnelle de médiation, comme la médiation pédagogique ou la médiation judiciaire. Jean Davallon, enseignant-chercheur en culture et communication, propose de rassembler ces usages du terme médiation sous l'expression de « médiation institutionnelle »¹²⁸, qui renvoie à des conceptions sociale et politique. Il semble important de souligner un dernier usage qui semble se différencier de ceux que nous avons cités : celui de l'analyse des usages des technologies. Lorsqu'elle vise à désigner la « technicisation du processus de communication »¹²⁹, la médiation est alors *technique*. Lorsqu'elle analyse l'évolution des pratiques de communication et ses effets, elle est alors *sociale*.

À ce stade d'observation du sens et des usages du terme « médiation », nous pouvons relever l'importance de l'élément tiers, « dont la présence se confirme être la marque distinctive de la médiation. »¹³⁰ Cette condition explique sûrement la réticence du théâtre à accepter la fonction de médiation à son art, puisqu'il a tendance à être pensé comme un art intrinsèquement médiateur, l'artiste étant considéré comme le seul médiateur possible de son œuvre. En suscitant le rassemblement et offrant un miroir critique d'une société dans lequel il s'inscrit, le théâtre prétend assurer lui-même l'action culturelle ; une entité tierce lui paraît être un écran inutile et nuisible entre les artistes et les publics.

Néanmoins, si la forme de l'élément tiers varie considérablement selon les approches de la médiation, Jean Davallon a dégagé quatre caractéristiques de cette action produite par un tiers. Tout d'abord, cette action produit un certain « effet » sur le destinataire de la communication. Il va accéder à l'œuvre, comprendre, apprendre, etc. Ensuite, l'objet, l'acteur, l'œuvre ou le savoir pris en charge par une médiation subit une modification puisqu'il est « intégré dans un autre contexte. »¹³¹ En effet, le fait d'actualité se verra déplacé de son contexte initial dès lors qu'il sera relaté par un journaliste, et donc inévitablement modifié. De plus, l'élément tiers est soit une action humaine, soit une « objectivité sous forme de dispositif », comme le recours au sur-titrage au sein d'une représentation théâtrale dans une langue étrangère à celle du public. Enfin, « l'action de cette entité tierce a toujours

¹²⁸ *Ibid.*, p. 42.

¹²⁹ *Ibid.*, p. 43.

¹³⁰ *Ibid.*

¹³¹ *Ibid.*

un impact sur l'environnement dans lequel elle se situe »¹³², le plus souvent altérant l'environnement social.

Le premier constat que nous pouvons faire est alors que la notion de médiation n'est pas convoquée pour décrire une simple circulation d'information d'une entité à une autre, mais bien lorsqu'une action implique une transformation de la situation ou du dispositif de communication. Ainsi, pour qu'il y ait transformation, il faut l'opération d'un tiers. L'interrogation essentielle semble alors se concentrer sur la nature de ce tiers, qui conditionne la notion de médiation.

Une première piste de réflexion peut être amorcée à partir de la vision de Jean Caune qui envisage que la culture est médiation dans le sens où « elle opère la mise en relation entre une manifestation, un individu et un monde de référence »¹³³. De cette façon, les représentations théâtrales peuvent opérer une médiation puisqu'elles assurent le rassemblement d'un groupe d'individus autour d'une manifestation prévue et organisée. De plus, le « monde de référence » dont parle J. Davallon est intéressant pour notre réflexion : il représenterait alors le contexte technico-culturel, les médiasphères de Régis Debray, dans lesquels les représentations ont lieu. La médiation se trouve alors directement liée au fonctionnement symbolique de la société. Selon J. Caune, c'est cette conception du symbole comme tiers qui fonde l'approche de la culture comme médiation. Le cadre culturel et social dans lequel se déroule la manifestation lui permettrait ainsi de prendre sens et d'assurer la fonction symbolique de la médiation entre l'objet, l'acteur, l'œuvre ou le savoir, et son public.

Les réticences du milieu théâtral à accepter le terme de médiation peuvent également s'expliquer par le fait que ce terme est souvent lié à la communication. En revanche, les praticiens du théâtre refusent de penser la représentation comme une transmission d'informations entre un pôle émetteur et un pôle récepteur, ou comme une interaction entre des sujets sociaux. Ils préfèrent parler d' « expérience » théâtrale. Mais que recouvre cette expression ? Nous retiendrons la définition de Stéphane Vial : « L'expérience au sens large désigne l'ordre de ce qui peut être éprouvé par les sens et, plus généralement, de ce qui est accessible par la perception. »¹³⁴ Ainsi, l'expérience est le fait de la perception. Si nous revenons au théâtre, alors la perception serait l'interaction avec le phénomène, avec la représentation qui se donne à vivre au sujet.

De plus, les deux conceptions de la communication (modèle de l'information et modèle de l'interaction) ne prennent pas en compte la dimension médiatique ; elles ne peuvent pas saisir ensemble le technique et le social. En revanche, le modèle de la médiation peut y parvenir puisque la

¹³² *Ibid.*

¹³³ *Ibid.*, p. 46.

¹³⁴ VIAL, Stéphane, *L'être et l'écran, op.cit.*, p. 108.

communication apparaît à travers la manifestation d'un élément tiers, rendant possible l'échange social. Ainsi, comme au théâtre, les univers, a priori disjoints, de production et de réception se rencontrent autour d'un élément symbolique. La médiation ne se concentre pas sur l'échange d'informations entre les deux entités, mais bien sur leur articulation autour un dispositif singulier (le texte, le média, la culture). « C'est au fond cette articulation qui apparaît comme le tiers » conclut très justement J. Davallon.

LA SCÈNE

De notre côté, nous partons du postulat que s'exerce une médiation sur les scènes théâtrales multimédias, au sein et entre les entités (artistes, spectateurs et technologies numériques) qui les composent. Les représentations scéniques peuvent être considérées comme un échange social, une interaction entre sujets médiatisée par du symbolique. Gardons à l'esprit que cet échange ou cette interaction ne constitue pas nécessairement la diffusion d'un message mais plutôt une expérience sensorielle. Il semble alors important de nous pencher sur l'identification de l'élément tiers. Le théâtre multimédia, en mettant en scène des technologies numériques aux côtés d'acteurs vivants, exerce une médiation entre les différentes entités de la représentation. Selon J. Davallon, l'élément tiers de la médiation est une entité neutre, objective qui intervient dans le processus de communication « sans que ceux qui y participent puissent avoir prise sur lui. »¹³⁵ Cette condition semble déterminante et renvoie encore une fois aux médiasphères de Régis Debray. En effet, celles-ci conditionnent le milieu de transmission des usages et des pratiques, le média dominant de l'époque permettant le processus de « mise en mémoire et de circulation des traces »¹³⁶. Les écrans et les dispositifs numériques mis en scène dans le théâtre multimédia rendent compte de la vidéosphère, voire même dans l'hypersphère, dans laquelle notre société actuelle s'inscrit. Le tiers symbolisant et objectif de la médiation repose alors sur des moyens et des instruments techniques et technologiques.

Finalement, ce qui opère la mise en relation entre la représentation, les spectateurs et le « monde de référence » paraît être la scène (en tant qu'espace symbolique). Ainsi, elle traduit les évolutions artistiques, techniques et sociales de la société. En effet, en accueillant les technologies numériques, elle rend compte de l'avènement du numérique aussi bien dans nos espaces publics que privés. Intégrées à un contexte artistique, les technologies numériques délivrent des possibilités de significations et d'usages déterminées par les artistes. Si elles prennent sens sur scène, c'est bien qu'elles s'inscrivent dans un cadre socio-culturel particulier. De cette façon, la médiation entre le

¹³⁵ DAVALLON, Jean, « La médiation : la communication en procès ? », *op. cit.*, p. 48.

¹³⁶ DEBRAY, Régis, *Introduction à la médiologie*, *op. cit.*, p. 43.

public et les artistes repose alors sur le milieu social, technique et culturel de la représentation théâtrale. Que nous l'appelions vidéosphère, hypersphère ou « révolution numérique », ce milieu symbolique représente l'élément tiers qui conditionne la médiation. C'est bien de nos cultures, de nos pratiques et de nos usages qu'il s'agit dans une réflexion sur les médiations artistiques.

Après avoir tenté d'éclaircir la notion de médiation et de comprendre quel pouvait être l'élément tiers de la communication – ou plutôt de l'expérience – théâtrale, nous pouvons désormais nous concentrer sur les formes de médiation qu'engendre la scène théâtrale. Nous l'avons vu, l'intégration des nouveaux médias et des technologies numériques sur scène se caractérise par d'importantes conséquences que nous pouvons situer sur plusieurs niveaux : sur l'œuvre elle-même, sur la manière de concevoir l'espace scénique, sur les processus de création et sur la réception spectatorielle de l'œuvre. A présent, nous allons plutôt nous pencher sur les deux derniers niveaux. Dans un premier temps, nous allons tenter de comprendre une des médiations que les technologies numériques impliquent dans le processus de création d'une pièce multimédia. Si ce théâtre ne convoque plus qu'une écriture seulement textuelle mais bien multimédia, les artistes de la scène se voient collaborer avec des professionnels issus de domaines, a priori, non artistiques (ingénieurs, informaticiens, techniciens de plateau). Nous supposons alors que s'exerce une médiation lors du processus créatif d'une œuvre théâtrale dans la mesure où la mise en scène des technologies numériques nécessite et impulse un partage des savoirs. Puis dans un second temps, nous verrons qu'une médiation s'opère également dans l'expérience de la représentation, du côté de la perception du virtuel. Nous nous questionnerons sur le virtuel et sur la manière dont il stimule notre expérience théâtrale, dont il modifie nos manières de percevoir lorsqu'il est au service d'une mise en scène.

B) La médiation dans le processus de création de spectacles multimédias

Aujourd'hui, la création théâtrale accorde une place importante aux solutions numériques sur les scènes contemporaines. De nouvelles pratiques scéniques naissent de l'utilisation des technologies de virtualisation et de sonorisation, privilégiant le décloisonnement des arts. À présent, les écrans et moniteurs sont accompagnés de dispositifs numériques beaucoup plus complexes : intégration de capteurs, d'objets robotiques, d'interfaces et de logiciels informatiques, etc. Dans ce contexte, le théâtre se situe bien à la croisée de plusieurs médias et de plusieurs pratiques artistiques. Tout au long de cette réflexion, nous allons nous pencher sur le processus de création de ces spectacles transdisciplinaires. Pour ce faire, nous nous interrogerons sur la collaboration des artistes avec des métiers a priori non artistiques, ainsi que sur la manière de créer une œuvre commune par une équipe

hétérogène. Nous alimenterons et illustrerons notre réflexion à partir du contexte de création de la pièce *METAPHORÁ* de la compagnie toulousaine K.Danse. J'ai eu la chance de rencontrer le metteur en scène de la compagnie, Jean-Marc Matos, avec qui nous avons pu discuter des phases d'élaboration de sa dernière création. Pour rappel, la compagnie K.Danse fait partie d'un projet de recherches artistiques et technologiques européen « Metabody », qui travaille autour des questions d'homogénéisation culturelle induite par les nouvelles technologies d'information. Cette formation rassemble artistes et scientifiques venus de plusieurs disciplines afin de créer des œuvres innovantes et cohérentes avec les questionnements de départ. Nous allons alors étudier les contextes de création de *METAPHORÁ*, de la compagnie K.Danse et du projet européen « Metabody », dans l'objectif d'observer quelques formes de médiations que le recours aux technologies numériques peut impulser.

METAPHORÁ

Tout d'abord, le spectacle de *METAPHORÁ* est l'extension du projet *Errance* (2015) – *METAPHORÁ* est aussi appelé *Errance 2.0* –, qui lui-même est la continuité du spectacle *Monster* (2014). De cette façon, il a été construit en reprenant le principe du *work in progress*, processus de création qui consiste à présenter un travail en cours d'élaboration, résultant d'une recherche particulière. Les deux premières mises en scène de la compagnie K.Danse ont donc fait l'objet de représentations à des stades de création non aboutie. L'objectif était d'exposer au public les premières phases de réflexion autour des relations qu'entretiennent nos corps avec les technologies numériques, puis de développer le projet en fonction des réactions de ces premiers spectateurs. De cette façon, nous pouvons penser que les spectacles multimédias apparaissent d'abord comme des œuvres processuelles, en versions changeantes. Ce type de création échappe à la notion de finalité car son interactivité lui offre une constante évolution, et ce, dans le dialogue avec le récepteur.

C'est donc dès l'élaboration de la mise en scène de *Monster* que Jean-Marc Matos a décidé de faire appel au collectif artistique 1minute69, dédié à la création, la diffusion et la promotion de projets transdisciplinaires, alliant vidéo-projection, création sonore, interactivité et corporalité. Le collectif a réalisé la scénographie numérique et interactive des trois projets de la compagnie. Cette collaboration traduit parfaitement une démarche esthétique qui interroge et bouscule les cloisonnements entre des différentes pratiques artistiques. De plus, elle a permis aux artistes de la compagnie K.Danse d'explorer de nouvelles formes d'expression, autres que purement corporelle et textuelle. La création a elle-aussi une nature hybride puisque la compagnie élabore une approche qu'elle nomme à la fois « installation interactive » et « chorégraphie augmentée ». Le public voit deux espaces de fiction : celui des danseurs vivants et celui des projections sonores et visuelles. L'élément qui cimente les deux aires de jeu réside

dans les capteurs qui prennent en compte les mouvements et les déplacements des artistes et des spectateurs, puis qui les retranscrivent à travers l'évolution des projections. Nous pouvons observer ici un processus multidisciplinaire qui convoque les arts numériques et la performance dansée, qui croise une discipline artistique et la technologie.

Cette formation scénique, née de la collaboration entre la compagnie K.Danse et le collectif 1minute69, constitue alors le lieu de médiation entre les sphères de la création, de la technologie et de la culture. Les spectacles multimédias n'appartiennent plus entièrement au théâtre, il est important de souligner leur interaction avec les disciplines scientifiques. D'ailleurs, nous avons déjà remarqué qu'au moment de la représentation de *METAPHORÁ*, artistes, techniciens et spectateurs ne forment plus qu'un. Les habitués régisseurs déambulent avec nous dans l'installation et participent également à la chorégraphie. Nous supposons donc que l'élaboration de ce projet a constitué un partage des savoirs entre les différentes entités d'intervention, artistique et scientifique, et une sensibilisation à d'autres champs disciplinaires. Ainsi, il est nécessaire de préciser que l'hétérogénéité du spectacle multimédia concerne également les créateurs qui le conçoivent. Nous allons alors nous intéresser aux méthodes de travail de la compagnie K.Danse et du projet de recherches artistiques et technologiques « Metabody ».

K.DANSE ET METABODY_TOULOUSE

K.Danse est avant tout une compagnie de danse, mais ses domaines d'intervention s'étendent au-delà de la création chorégraphique. Elle s'articule autour de quatre pôles principaux qui sont : la création, la médiation, la recherche et l'organisation d'événements. En ce qui concerne la création, la compagnie réalise des performances, des projets hybrides croisant installation et performance, des spectacles in situ spécialement adaptés pour l'espace public et pour des espaces non-conventionnels et des créations originales via internet (en connectant différentes scènes de différents pays ou villes). Déjà, nous pouvons constater la volonté de concevoir des créations hybrides convoquant plusieurs disciplines, toujours en ayant recours à des technologies numériques. Ensuite, les missions de médiation de la compagnie K.Danse se caractérisent par l'animation d'ateliers autour de la danse et des arts numériques, de conférences et de débats, par des répétitions publiques, des rencontres avec les membres de la compagnie, ainsi que des cours théoriques d'analyse chorégraphique. Nous remarquons alors que le travail de la compagnie n'est pas concentré uniquement sur l'aspect purement esthétique de ces créations, il s'accompagne d'une sensibilisation des publics aux pratiques multidisciplinaires. En effet, selon Jean-Marc Matos, la médiation se fait bien-sûr sur scène sans l'intervention d'aucune personne désignée, mais doit également avoir lieu en dehors des

représentations. Pour le chorégraphe, si les technologies numériques sur scène posent encore question, ce n'est plus lié à des problèmes matériels ou techniques (l'espace scénique est suffisamment maîtrisé pour y intégrer ces technologies), mais c'est qu'elles se heurtent encore aux fantasmes du remplacement de l'homme par la machine, du fait d'un discours délivré par les industries autour d'une certaine intelligence artificielle. Il est donc nécessaire de construire, autour des spectacles, un réel travail de sensibilisation des publics aux opportunités qu'offrent les technologies numériques pour le domaine artistique. Ainsi, tous les ateliers et les manifestations organisés permettent aux publics non avertis d'appréhender le fonctionnement de ces machines, de se familiariser avec ses possibilités d'usages, de saisir ses intérêts, et de percevoir ses aspects artistiques et esthétiques. De plus, le pôle de recherche artistique de la compagnie K.Danse est en lien avec la recherche technologique. En effet, un partenariat est établi entre la compagnie et l'IRIT (Institut de Recherche en Informatique de Toulouse), et également avec le projet de recherches européen « Metabody ». Enfin, la compagnie organise des événements artistiques, des laboratoires et des rencontres locales, comme Metabody_Toulouse, nous y reviendrons.

Pour développer et faire fonctionner ces quatre pôles d'intervention, la compagnie collabore bien évidemment avec des artistes de la scène (danseurs, comédiens), mais également avec des artistes plastiques, des artistes spécialistes du multimédia et des scientifiques (programmeurs, compositeurs). Ainsi, elle peut couvrir l'ensemble de ses missions et développer un véritable travail de recherche et de sensibilisation des publics aux technologies numériques. Il s'agit alors de convoquer diverses spécialisations artistiques dans le processus créatif et autour de ces créations, mais aussi d'élargir le cercle des participants et collaborateurs. Avec la compagnie K.Danse, nous avons affaire à une hétérogénéité des méthodes de création et des domaines d'intervention qui conjugue alors des approches artistiques et scientifiques, aussi bien dans la création que dans la recherche. Ces pratiques ouvrent sur deux voies de réflexion : les rapports entre la scène et les technologies et la relation entre la scène et la recherche. Non seulement ces deux types d'approche suscitent beaucoup de réflexions théoriques et d'analyses approfondies de travaux, mais ils génèrent également un grand nombre de projets artistiques de nature inter et transdisciplinaire. Ils sont souvent rassemblés autour de centres de recherche, c'est le cas du projet « Metabody », dont fait partie la compagnie K.Danse.

D'ailleurs, Jean-Marc Matos est à l'initiative de l'extension de ce centre de recherche européen: il a développé une sorte d'antenne locale de « Metabody », à Toulouse. Ainsi est née la plateforme collaborative d'expérimentation, de réflexion et de monstration de travaux en cours et d'échanges entre artistes et scientifiques, toujours autour de thématiques liant l'expression corporelle et l'usage des technologies numériques. Tous les ans, Metabody_Toulouse ouvre les portes de son laboratoire « zone d'interventions sensorielles », pendant cinq jours, à des artistes, programmeurs,

techniciens, scientifiques dans le but de construire ensemble un projet commun et transdisciplinaire. La dernière édition, en 2015, est assez significative de l'importance donnée à la phase de création puisque l'objectif, selon Jean-Marc Matos, est d'interroger la démarche plutôt que le résultat. Ainsi, la volonté n'est pas d'obtenir des dispositifs aboutis, mais de favoriser l'interaction entre des disciplines variées et le partage de connaissances entre les professionnels. Pour ce faire, l'édition 2015 a rassemblé : danseurs, performeurs, comédiens, artistes numériques, plasticiens, maître de conférence en arts plastiques, compositeurs, développeurs, étudiants, et même des chercheurs en sciences du mouvement. De cette façon, les échanges sont extrêmement riches et variés. Le rapport du corps avec les technologies numériques est la thématique centrale autour de laquelle émergent des prototypes de logiciels informatiques destinés à des scénographies virtuelles, des programmes de composition sonore, des installations plastiques, etc. L'expérimentation est au cœur du laboratoire, il permet de développer de nouveaux savoirs et de nouvelles pratiques artistiques. Une certaine synergie résulte des échanges entre les professionnels : les scientifiques peuvent apporter aux artistes d'autres points de vue, leur permettant de préciser et d'enrichir leurs questionnements artistiques, et les artistes peuvent soumettre aux scientifiques d'autres utilisations possibles des technologies numériques.

La médiation entre les professionnels de domaines de recherches bien différents s'effectue alors lors des temps d'échanges, d'expérimentation, de partage et de création. De plus, le public est convié à une présentation des divers prototypes, programmes informatiques, installations et créations artistiques développés tout au long des cinq jours de Metabody_Toulouse. Les artistes, scientifiques, techniciens et étudiants de la manifestation endossent le rôle de médiateur en expliquant aux visiteurs et aux spectateurs le contexte d'élaboration des œuvres. Il est important de retracer les questionnements de départ afin de donner sens aux créations présentées. Exposées comme des œuvres non abouties, ces prototypes permettent au public de saisir l'aspect novateur de ces propositions artistiques. De tels événements permettent une familiarisation, voire même une appropriation de ces technologies lorsque les spectateurs sont invités à manipuler des interfaces informatiques ou technologiques. Une médiation entre professionnels et amateurs est donc assurée avant de proposer ces technologies sur la scène théâtrale.

C'est d'ailleurs dans ce contexte que la pièce *Errance* (2015) de la compagnie K.Danse a évolué. En effet, la danse participative a été amorcée le jour de la présentation de l'installation interactive. À la base, ce projet n'était composé que de l'installation plastique et du système de captation des mouvements, développé pendant l'édition 2015 de Metabody_Toulouse. C'est pendant la visite du public que des danseurs de la compagnie ont essayé d'introduire une chorégraphie en l'invitant à pénétrer au sein de l'installation et à effectuer des mouvements de danse. De cette façon, même si la chorégraphie a été perfectionnée par la suite par les danseurs et par le chorégraphe Jean-Marc Matos,

nous pouvons dire que le public, les personnes non averties, ont participé à la création de la pièce *Errance*. Ce procédé permet de créer une pièce chorégraphique participative en tenant compte des réactions et des attentes des spectateurs. Ainsi, la collaboration scientifique qui a permis de donner naissance à l'installation interactive s'est ensuite étendue à la contribution du public, celle-ci ayant apporté une autre dimension au projet. *Errance* a d'abord fait l'objet d'une recherche scientifique, puis d'une création informatique et, pour terminer, la visite des spectateurs a permis de finaliser le projet et de pouvoir le qualifier de « pièce chorégraphique ».

En revanche, même si le public peut participer aux rencontres de Metabody_Toulouse, cette manifestation est avant tout destinée aux professionnels de l'art et de la science en général. En effet, nombre de projets conçus sur place sont à la seule destination des artistes. Prenons l'exemple de « La Flaque », une œuvre encore au stade du prototype. Elle constitue une installation développée par l'artiste plasticienne Mathilde Murat, pendant l'édition 2014 de Metabody_Toulouse. La description du projet indique : « Par une exploration de phénomènes physiques vibratoires tangibles au travers du médium eau, l'artiste recherche une expérience immersive inédite. »¹³⁷ Ainsi, nous comprenons que l'installation est d'abord à destination de l'artiste, et non d'un public. Il semble important que l'artiste s'approprie d'abord l'outil technologique avant de le proposer à des spectateurs. En effet, lors d'une représentation, c'est lui qui constituera le lien entre le public et l'œuvre numérique. Comme dans la mise en scène de *METAPHORÁ*, le public se laisse souvent guider par les artistes eux-mêmes avant de se livrer de manière autonome à l'installation. En ce sens, les comédiens qui interagissent avec les technologies numériques doivent d'abord s'y familiariser et maîtriser parfaitement leur fonctionnement, pour assurer une médiation efficace entre les spectateurs et l'univers technologique et artistique de l'œuvre.

En observant les processus de création de la compagnie K.Danse, notamment au sein du projet de recherche européen « Metabody », on peut finalement constater que la problématique de l'union des arts scéniques et de la science est traitée dans une perspective qui vise à faire des deux disciplines un questionnement commun. Ce sont donc par des dialogues, des rencontres, des ateliers d'expérimentation, que les recherches artistique et scientifique s'associent, afin de créer des projets collectifs. Le but de cette médiation des savoirs n'est pas forcément un résultat final, mais bien un processus d'interrogation qui donne naissance à des dispositifs tout à fait expérimentaux. Le type de collaboration du projet « Metabody », par exemple, prouve que les spectacles multimédias résultent d'un processus de création bien spécifique. Celui-ci convie artistes mais aussi professionnels de la

¹³⁷ Propos recueillis sur : <http://metabody.k-danse.net/in/programme/>

science, de l'informatique et des technologies numériques. Les expérimentations, qui reposent sur le *work in progress*, peuvent alors être présentées à un public afin de prendre en compte ses réactions, puis de continuer à développer le nouveau dispositif scénique. Nous observons donc un déplacement de la frontière qui, traditionnellement, s'est présentée comme une ligne de démarcation entre la phase d'élaboration d'un spectacle et sa version finale. Les deux étapes semblent bien être en dialogue permanent. Les technologies numériques font bien l'objet de questionnements et de recherches, qui touchent aussi bien les artistes que les scientifiques. Il est donc nécessaire d'organiser des temps d'échange et de médiation afin que chacun des domaines de compétences puissent enrichir l'autre, dans le but de créer de nouveaux moyens d'expression. Intégrées sur les scènes théâtrales contemporaines, les technologies numériques impulsent bien des moments de médiation, notamment dans le processus de création artistique afin que chaque intervenant puisse saisir les problématiques globales du développement des dispositifs numériques dans les arts vivants. Les artistes doivent être en mesure de maîtriser certains des usages numériques, pour se les approprier et ainsi augmenter leur capacité d'expression sur les scènes théâtrales multimédias. De cette façon, les spectateurs peuvent se sentir convaincu des intérêts esthétiques et artistiques de la présence des machines sur scène.

D'ailleurs, le modèle des médiasphères proposées par Régis Debray fait l'objet d'un tableau à double entrée dans lequel sont exposés les idéal-types de chacun de ces milieux technico-culturels. Louise Merzeau a alors élargi ce tableau dès lors qu'elle a introduit le modèle de l'hypersphère. Elle a notamment ajouté la caractéristique du « prestige du chef »¹³⁸ propre à chaque médiasphère. Alors que le prestige de la figure d'autorité dans la vidéosphère repose sur le télégenie, celle de l'hypersphère repose sur l'adaptabilité. Sur la scène théâtrale, à travers les yeux du public, si l'acteur représente la figure du « chef », cela signifie que l'artiste doit dorénavant se former aux technologies numériques afin de conserver l'« aura » qui justifie sa posture d'« autorité ». En effet, nous parlons souvent de la concurrence que peuvent instaurer les nouvelles technologies face au jeu des acteurs. Ainsi, à l'heure de l'hypersphère et au sein du théâtre multimédia, si les comédiens veulent garder leur « aura », leur présence, il devient nécessaire pour eux de savoir s'adapter aux usages que les technologies numériques offrent. L'interaction entre les entités organiques et numériques prendra alors sens, les êtres numériques participeront à enrichir le jeu des acteurs.

¹³⁸ MERZEAU, Louise, « Ceci ne tuera pas cela », *Les cahiers de médiologie*, n°6, 1998, p. 37.

C) La perception du virtuel

Il semble que l'avènement du numérique modifie nos manières de communiquer, redéfinit les notions d'espace et de temps, stimule la recherche artistique et scientifique. Les démarches de médiation (programmes d'éducation à l'image, ateliers de sensibilisation au numérique, formations aux outils informatiques) se multiplient en vue d'appréhender le phénomène et d'en comprendre ses enjeux. Pourtant, les technologies numériques ne bouleversent pas seulement nos pratiques et nos usages, mais, reprenons l'expression de Stéphane Vial, nos manières « d'être-au-monde ». Les interfaces de nos ordinateurs, de nos smartphones, de nos consoles de jeu, sont autant de nouveaux appareils « ontophaniques », à travers lesquels le monde nous apparaît. C'est notamment en ce sens que les repères de temps et d'espace sont bousculés : je peux écouter et regarder la conférence sur le dernier jeu vidéo qui a lieu à New-York au même moment, je peux découvrir les rues de Bangkok grâce à des services de cartographie en ligne, je reste connectée avec la centaine de personnes qui composent mes « amis » *Facebook* simultanément...

En parallèle à ces pratiques complètement démocratisées, il semble que nous entretenons un nouveau rapport avec l'image numérique. En effet, contrairement à la photographie, les images numériques ne copient pas, elles créent une autre réalité. L'ère numérique offre de nouvelles possibilités d'intervention sur l'image, elles peuvent être modifiées, retouchées... Ainsi, le numérique fait porter une certaine suspicion sur toutes les images : elles ne sont plus forcément une preuve de vérité, elles n'ont plus une valeur de témoignage, contrairement à l'époque de la photographie analogique. Nous sommes alors encore réticents à l'idée de considérer les images dites « virtuelles » comme équivalentes à la réalité. Nous opposons le réel avec le virtuel, le naturel avec le programmé. Le risque de suivre un tel raisonnement réside dans le fait que toutes nos actions réalisées en ligne ou via un logiciel numérique n'existeraient pas en dehors du support médiatique technique. Il faut alors repenser le concept de réalité.

Le virtuel constituant une propriété indéniable des appareils numériques, nous voyons bien là la nécessité de questionner l'hypothèse du virtuel et l'imaginaire qui lui est associé. N'oublions pas que pour Stéphane Vial, l'avènement du numérique a principalement changé notre culture perceptive. Si l'acte de percevoir est modifié par l'innovation numérique, alors la perception n'est pas seulement une fonction du corps, elle est aussi une fonction sociale, conditionnée par des facteurs culturels et techniques.

Rappelons également que pour Stéphane Vial, l'expérience est le fait de la perception. Si nos structures perceptives sont ébranlées par la révolution numérique, il paraît important d'étudier la

notion de « virtuel » et de comprendre comment elle se manifeste au sein de notre expérience théâtrale. De cette façon, nous pourrions argumenter l'affirmation de José Tonezzi selon laquelle « sur scène, [...] il est possible de dire que le virtuel acquiert une valeur réelle »¹³⁹. Nous allons alors nous demander dans quelles mesures l'introduction du virtuel sur la scène théâtrale renouvelle-t-elle nos habitudes perceptives. Nous illustrerons nos propos avec l'univers dit « virtuel » de *METAPHORÁ* : les projections sonores et visuelles. Quelles est la limite entre le réel et le virtuel ? Il semble que la frontière n'ait jamais été aussi floue qu'à l'heure des technologies numériques, notamment sur scène, lieu de contrat du fictionnel entre l'acteur et le spectateur. « Que se cache-t-il derrière le terme trompeur, "virtuel" ? Quel est l'être des êtres numériques ? Que font-ils à notre être ? Que devient notre être-dans-le-monde à l'heure des êtres numériques ? »¹⁴⁰, questionne Stéphane Vial. Nous allons essayer de déconstruire la représentation commune du virtuel comme valeur opposée à la réalité.

Tout d'abord, il est important de signaler que le terme « virtuel » ne vient pas du domaine informatique. Il trouve son origine dans la philosophie d'Aristote. Il est utilisé pour la première fois pour désigner le concept de « puissance » et d'« acte ». Ces deux termes reposent sur deux modes d'existence différents : une chose existe d'abord « en puissance » avant d'exister réellement, « en acte ». Autrement dit, lorsqu'elle existe « en puissance », elle n'est qu'à son état potentiel, elle n'est pas encore accomplie ; lorsqu'elle existe « en acte », la chose existe réellement, elle est en train de se produire. Chez Aristote, la « puissance » est associée à la matière, alors que l'acte relève plutôt de la réalisation de l'œuvre, des conséquences finales. L'exemple le plus utilisé pour illustrer ces notions est celui de la statue : elle est d'abord « en puissance », contenue dans le bloc de marbre, c'est ensuite l'artisan qui va l'actualiser. Stéphane Vial précise que « toutes nos facultés (voir, sentir, penser, etc.) sont des puissances dont la caractéristique essentielle est qu'elles peuvent à tout moment s'actualiser. »¹⁴¹ Fermer les yeux reviendrait alors à faire exister la vue « en puissance », tandis que les ouvrir à faire exister la vue « en acte ». Dans le premier état, la vue est virtuelle, dans le second elle est actuelle. Ainsi, jusqu'au XVII^e siècle, le virtuel (du latin *virtus*) signifie cet état de potentielle actualité. D'un point de vue philosophique, il n'est alors pas justifié d'associer le virtuel avec l'irréel. La particularité du mode d'existence du virtuel réside justement dans le fait qu'il soit bien réel mais sans nécessité de se manifester. Selon Stéphane Vial, « le virtuel n'est pas autre chose qu'un régime ontologique »¹⁴².

¹³⁹ TONEZZI, José, « Innovation et Signification sur Scène », *op. cit.*, p. 344.

¹⁴⁰ VIAL, Stéphane, *L'être et l'écran*, *op. cit.*, p. 28.

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 153.

¹⁴² *Ibid.*, p. 154.

Il est intéressant d'appliquer cette conception philosophique à la mise en scène de *METAPHORÁ*. De cette façon, parler d'opposition entre deux mondes – un virtuel et un réel –, seulement en se reposant sur leur caractère respectivement numérique et organique, ne semble pas juste. Selon ce concept, les projections sonores et visuelles peuvent être considérées comme virtuelles seulement lorsqu'elles n'existent que sur l'ordinateur. En d'autres termes, l'état virtuel des projections résiderait dans le code informatique qui les génère. De cette façon, dans *METAPHORÁ*, elles existent bien « en acte » : elles sont actualisées au moment de la représentation et concrétisées par des formes et des sonorités fluctuantes. Cela rejoint le principe de la matière (ici, le programme informatique) et de l'œuvre finale (les projections sonores et visuelles) dont parle Aristote. En ce sens, les deux univers distincts représentés dans *METAPHORÁ* s'inscrivent autant l'un que l'autre dans une réalité actuelle. Ils nous apparaissent seulement comme deux réalités différentes, l'un étant composé de matière organique, l'autre de matière numérique. D'ailleurs, dans la description de la pièce, il n'est formulé aucune opposition entre un monde qui serait virtuel et un autre réel. Le chorégraphe Jean-Marc Matos parle très justement d'un « monde sans lieu et un lieu vivant quelque part ».

Un autre usage, scientifique cette fois, s'est développé dans le domaine de l'optique. Pour les physiciens, une image virtuelle s'oppose à une image réelle qui, elle, est définie comme une réalité impalpable, perceptible seulement par les yeux. Par opposition, l'image virtuelle est une image obtenue par un système optique et qui ne peut pas être recueillie sur un écran, mais seulement observée par l'appareil qui l'engendre. C'est le cas de l'image perçue à travers une loupe, des verres correcteurs ou bien des jumelles. De ce point de vue, ce n'est pas le mode d'existence de l'image qui caractérise son statut « virtuel » ou « réel », mais bien son statut physique. Alors que l'une est l'image originale d'un objet, l'autre est artificielle ; les deux images reposent sur des réalités sensibles différentes. L'image virtuelle issue d'un instrument optique n'est donc pas irréelle mais artificielle, c'est-à-dire techniquement synthétisée. Cette association abusive des termes « réel » avec « naturel » d'un côté, et « irréel » avec « virtuel » de l'autre, explique la distinction commune et pourtant inexacte entre le virtuel et le réel. Comme le remarque très justement Stéphane Vial, le virtuel de l'optique n'est pas le même que celui du monde philosophique : « là où le virtuel philosophique correspond à une manière d'exister sans manifestation, le virtuel optique désigne une manière tout à fait manifestée d'exister. »¹⁴³ C'est bien le support physique qui modifie le statut de l'image : elle est dite virtuelle seulement lorsqu'elle est issue d'instruments optiques. Ainsi, sa réalité ou son existence ne peut pas être contestée.

¹⁴³*Ibid.*, p. 157.

Le terme informatique de « virtuel » rejoint celui désigné en optique car tous les deux reposent sur un principe d'artificialité. Stéphane Vial décrit le virtuel informatique comme « n'importe quel processus capable, grâce à des techniques de programmation, de simuler un comportement numérique indépendamment du support physique dont (paradoxalement) il dépend. »¹⁴⁴ C'est la notion de simulation qui est importante ici. Grâce à des algorithmes et des langages informatiques, n'importe quel programme peut être simulé sur un support différent de celui d'origine. En effet, aujourd'hui nous pouvons jouer à la *GameBoy* ou bien à la *Super Nintendo* sur notre ordinateur ou même sur notre *smartphone*. Ceci est rendu possible grâce à l'émulation, qui consiste à utiliser un logiciel pour simuler une console de jeu sur un support numérique. Le principe des photographies numériques est le même. Si elles sont visibles à l'écran, elles résultent bien d'un programme informatique, d'une suite de calculs. Une photographie analogique est issue de l'interaction de la lumière réelle avec une surface photosensible (papier, film, etc.), alors qu'une photographie numérique n'est qu'un assemblage de pixels, provenant d'un tableau de valeurs. La photographie d'origine est alors simulée, dans un autre statut physique. Le virtuel informatique repose lui aussi sur son artificialité, mais cette fois liée à des techniques de programmation informatique. De cette façon, les images numériques sont d'abord du langage, avant d'être des images. Il ne faut pas oublier que derrière chaque petite icône existent des lignes de code. L'image virtuelle n'est donc rien d'autre qu'une image calculée, engendrée par un langage écrit. Dans le monde virtuel de l'ordinateur, le lisible peut alors générer le visible.

Pour Stéphane Vial, « le virtuel informatique, c'est donc le *simulationnel* »¹⁴⁵, dans le sens où il est le résultat d'un programme écrit par l'homme pour synthétiser, recréer, ou même fabriquer des images qui ne pourraient jamais exister sans l'appareil technique qui permet de les concevoir. En ce sens, le virtuel informatique est parfaitement réel. D'ailleurs, les nombreux simulateurs développés pour la médecine ou pour l'aéronautique constituent une preuve concrète de leur utilité et de leur efficacité. Dans *METAPHORÁ*, les projections sonores et visuelles sont bien virtuelles puisqu'elles sont avant tout des lignes de code écrites par un programmeur. En revanche, il n'est pas correct de penser que ces ambiances sont irréelles, elles constituent seulement un décor simulé à l'intérieur duquel les danseurs et les spectateurs évoluent. Il est important de préciser que l'objectif de créer des images virtuelles n'est pas de simuler la réalité, mais au contraire, d'offrir à l'utilisateur des occasions de percevoir et d'agir comme jamais il ne pourrait le faire dans la réalité organique. Pour certains, proposer une nouvelle réalité constitue le véritable intérêt du virtuel. C'est donc une réalité inédite,

¹⁴⁴ *Ibid.*

¹⁴⁵ *Ibid.*, p. 159.

un environnement avec lequel nous n'avions jamais interagit auparavant, qui est proposé dans la mise en scène de *METAPHORÁ*.

Enfin, une dernière acceptation du terme « virtuel » trouve son origine dans la psychanalyse française, notamment sous l'impulsion de Serge Tisseron. Pédopsychiatre, ses travaux de recherche se concentrent sur la place qu'occupe le virtuel dans le psychisme de l'enfant. Il est souvent considéré comme le pionnier de l'approche psychologique du numérique. Selon Serge Tisseron, le virtuel est une dimension de la vie psychique et se distingue de celle de l'imaginaire. Il vient en opposition à l'approche philosophique, en définissant le réel comme ce qui persiste et résiste, et non comme l'actuel. Il distingue également le virtuel du potentiel qui demande un temps de maturation assez long, alors que le virtuel peut se réaliser même si le processus de maturation est inachevé. « L'imaginaire se développe parallèlement au monde réel et ne prétend pas le rencontrer. Au contraire, le virtuel y prépare et il est destiné à s'y actualiser. »¹⁴⁶ En ce sens, lorsque je parle en ligne avec une personne que je n'ai jamais rencontrée, je me représente cette personne par le biais de désirs ou d'inquiétudes imaginaires. En revanche, cette représentation ne relève pas de la fiction car cette personne est bel et bien réelle puisque j'interagis avec elle en ligne. Il y a toujours un décalage entre notre anticipation imaginaire et la réalité concrète. Et c'est justement ce décalage que Serge Tisseron nomme le « virtuel psychique » : cette représentation fantasmatique que nous donnons à un être réel et qui diffère lors de la rencontre concrète. Stéphane Vial résume bien : « le virtuel psychique est une anticipation imaginaire de la réalité [...] appelée à se remodeler au contact de cette réalité. »¹⁴⁷ Au sein de la vie psychique, le virtuel appartient bien au réel des possibles et se distingue de l'imaginaire qui n'a pas la capacité de s'actualiser.

Il est intéressant de considérer l'univers des projections visuelles et sonores de la mise en scène de *METAPHORÁ* comme ce virtuel psychique, c'est-à-dire comme un espace de fantasme ou un monde fantasmatique. Dans cette optique, nous saisissons bien les propos que Jean-Marc Matos a voulu représenter dans sa dernière création. Il dit avoir soulevé des questionnements sur l'effet homogénéisant de l'informatique sur « nos manières d'agir par rapport au monde sur lequel on n'a pas vraiment d'emprise. »¹⁴⁸ Il me semble que nous avons tous déjà imaginé cet univers totalement coupé de la réalité tangible et des relations physiques avec autrui¹⁴⁹. Ce monde sans emprise peut tout

¹⁴⁶ TISSERON, Serge, *L'enfant et les écrans. Un avis de l'Académie des sciences*, in VIAL, Stéphane, *L'être et l'écran*, op. cit., p. 160.

¹⁴⁷ VIAL, Stéphane, *L'être et l'écran*, op. cit., p. 161.

¹⁴⁸ Extrait de l'entretien du 04/04/2016 avec Jean-Marc Matos, chorégraphe de la compagnie K.Danse (voir Annexe 1).

¹⁴⁹ Plusieurs films traitent de ce sujet, notamment *Her* (2013), de Spike Jonze.

à fait correspondre à celui de notre imagination. De ce point de vue, les projections visuelles et sonores de *METAPHORÁ* peuvent tout à fait correspondre à un « virtuel psychique » : Jean-Marc Matos met en scène un imaginaire commun, qu'il confronte à la réalité organique et tangible des arts vivants.

À travers ces quatre acceptations du terme « virtuel », nous avons pu démontrer qu'il n'est pas justifié d'opposer le virtuel avec le réel. Selon les différentes approches scientifiques, ce n'est pas une hypothétique existence de l'image qui est questionnée, mais plutôt son statut physique. Qu'elle soit « en puissance », perceptible uniquement à travers un appareil optique, qu'elle réside dans des lignes de code ou bien qu'elle se manifeste lorsque notre imaginaire s'actualise, l'image virtuelle est bel et bien réelle. Cela peut expliquer, par exemple, le fait que nous ressentions des émotions en observant les projections visuelles de *METAPHORÁ* fluctuer sous nos yeux. Dans cette perspective, il convient de reconsidérer les sensations éprouvées au moment de notre perception du numérique, et en particulier de ce qu'on nomme « virtuel ». Avant de constituer des espaces de fiction, les univers « virtuels » des représentations scéniques sont des êtres numériques, tout comme le plateau est composé d'êtres organiques et de matière minérale. Les univers dits virtuels appartiennent à une autre réalité, que nous pouvons alors pénétrer lorsqu'ils sont au service d'une mise en scène.

C'est en ce sens que José Tonezzi affirme que sur scène, « le virtuel acquiert une valeur réelle. » Ce qui paraît être une virtualité, une possibilité d'exister, se manifeste comme quelque chose de concret lorsqu'elle est au service d'une mise en scène. C'est donc bien la fiction de la pièce qui permet d'exposer la réalité des êtres numériques sur scène. Cela est également concevable lorsque le plateau présente des images filmées et préenregistrées, comme c'est le cas dans *Vanishing Point* de Marc Lainé. Si nous voulons accepter les multiples temporalités et les différents lieux dans lesquels la fiction se déroule, il nous faut également admettre la réalité des images projetées à l'écran – à savoir Suzanne et Tom au volant de la voiture, incrustés devant un film de paysages canadiens qui défilent. De cette façon, nous redimensionnons notre perception du réel le temps de l'expérience théâtrale.

Alors que nous assistons plutôt à une médiation technique lors de la phase de création d'un spectacle multimédia, dans le sens où il y a une transmission des savoirs entre scientifiques et artistes, c'est plutôt une médiation sociale qui s'effectue au moment de la représentation. En effet, la fiction permet de faire le lien entre la réalité des êtres numériques et la perception des spectateurs. La scène accueillant les univers fictionnels des technologies numériques participe à redéfinir les modèles perceptifs du public, c'est en ce sens qu'elle exerce une fonction de médiation lors de la représentation.

Pour terminer, nous inscrivons encore une fois le théâtre multimédia dans l'hypersphère proposé par Louise Merzeau. Selon elle, ce qui fonde la « référence légitime »¹⁵⁰ de la graphosphère est « le Vrai », celle de la vidéosphère, « le Réel ». En revanche, au sein de l'hypersphère, la référence légitime reposerait sur « le Virtuel ». Employé dans le contexte de l'hypersphère, le terme « virtuel » fait référence à son acceptation strictement technique, issue du domaine informatique, c'est-à-dire le « *simulationnel* ». D'ailleurs, toujours dans l'extension du tableau proposé par Régis Debray, Louise Merzeau a ajouté la caractéristique de l' « usage du spectacle »¹⁵¹ en fonction de la graphosphère, de la vidéosphère ou de l'hypersphère. Respectivement, cet usage correspond d'abord à « illustrer », puis à « distraire » et, enfin, à « simuler ». Cette approche est tout à fait cohérente maintenant que nous savons que le virtuel informatique réside dans le « *simulationnel* ». De cette façon, nous inscrivons le théâtre multimédia dans le milieu technico-culturel de l'hypersphère, puisqu'à travers la fiction, il simule des réalités propres au numérique.

¹⁵⁰ MERZEAU, Louise, « Ceci ne tuera pas cela », *op. cit.*, p. 36.

¹⁵¹ *Ibid.*, p. 37

Conclusion

Le domaine de la création artistique n'échappe pas au décloisonnement général constaté entre les différents champs disciplinaires. Cette relative disparition des frontières entre les pratiques artistiques s'exporte sur la scène théâtrale, notamment lorsque celle-ci est appréhendée comme un espace de production d'images, comme le lieu privilégié de l'illusion. Ainsi, les arts numériques (œuvres issues de calculs informatiques) sont de plus en plus saisis par les artistes de la scène afin de proposer de nouveaux décors et de développer les pratiques illusionnistes. Face au jeu des acteurs, la force d'attraction visuelle des images numériques fragmente l'attention du spectateur et remet ainsi en question les structures spatio-temporelles. La scène devient multidimensionnelle. À partir de ces observations, l'évolution et l'inscription du théâtre dans l'ère numérique a constitué le cœur de nos questionnements.

DU BOULEVERSEMENT DES CONVENTIONS THÉÂTRALES TRADITIONNELLES ...

Tout d'abord, au sein du théâtre multimédia, l'attention du public oscille nécessairement entre l'environnement réel du plateau et l'univers virtuel mis en scène. Néanmoins, nous avons vu qu'un lien empathique pouvait émerger d'un acteur représenté via un dispositif numérique, un écran le plus souvent. Un nouveau type de présence apparaît alors aux côtés de l'acteur. Si la présence de ce dernier résulte de la maîtrise de son énergie, la présence médiatisée naît de l'émotion que suscite l'image. Il ne faut pas oublier que la notion de présence ne peut qu'émerger de la relation entre l'artiste et le spectateur. L'acteur doit donc faire preuve d'une justesse de jeu afin de ne pas « envahir » l'espace scénique. Cet engagement contrôlé, cette certaine inaccessibilité, détermine le degré de présence de l'acteur. En revanche, lorsque l'acteur est représenté à travers un dispositif médiatique, il est fatalement absent. Pour passer au-delà de la simple perception visuelle et pouvoir parler de présence médiatique, il devient alors nécessaire de combler cette absence en restituant une présence corporelle. Pour cela, l'image doit dévoiler les visages des acteurs puisque le regard traduit des émotions. Que ce soit entre l'engagement total et le retrait de l'acteur, ou bien entre la force d'attraction de l'image et l'absence organique, c'est bien dans ces interstices que la notion de présence peut émerger. Ainsi, nous nous sommes rendus compte que nous pouvions parler de présence médiatisée sur la scène théâtrale.

Ensuite, nous avons constaté que les technologies numériques participent au renouvellement des schémas narratifs, traditionnellement basés sur un texte pré-écrit ayant le plus souvent pour objet la mise en perspective morale de conflits entre des personnages. Le texte et la narration linéaire laissent

alors place à l'intervention critique du spectateur. En effet, en exposant tout le dispositif technique sur le plateau de *Vanishing Point*, Marc Lainé rend le public tout à fait conscient des procédés techniques et médiatiques utilisés. Ainsi, le spectateur n'est plus concentré seulement sur l'action dramatique mais également sur les différentes esthétiques théâtrales et cinématographiques mises en scène. Quant à la pièce chorégraphique *METAPHORÁ*, Jean-Marc Matos donne une place à l'intervention du public par la création d'une danse participative, mais également par l'utilisation d'un dispositif numérique interactif. Les différents capteurs permettent de prendre en compte les actions du monde environnant et de les traduire par une fluctuation des ambiances sonores et visuelles de la pièce. Ce n'est donc pas une ouverture des scénarios à l'imprévu que l'interactivité engendre (ces imprévus sont, au contraire, programmés en amont pour être traduits de manière sonore ou visuelle), mais une participation de son monde environnant, dont le public.

De plus, l'introduction des technologies numériques semble être propice à l'émergence d'un univers fictionnel à part entière, permettant de passer au-delà d'une fable traditionnelle. Un univers d'abord visuel, dans lequel une grande importance est donnée aux opportunités graphiques offertes par des technologies de plus en plus pointues, comme dans la mise en scène de *METAPHORÁ*. Toutefois, l'objectif n'est pas de fasciner ou de séduire le spectateur car le théâtre multimédia, même s'il ne repose plus sur un texte et une narration linéaire, propose également un univers dramatique. Il soulève plutôt des questionnements d'ordres sociaux ou éthiques induits par l'avènement du numérique (uniformisation des comportements, manières d'« être-au-monde », de communiquer, de consommer). Ainsi, nous assistons de plus en plus à ce qu'appelle Franck Bauchard, des « états-limites ». C'est le cas de *Vanishing Point* où nous ne savons pas quelle est la limite entre la vie et la mort, ainsi que de *METAPHORÁ* qui questionne le spectateur sur ses relations à autrui. De cette façon, les questionnements induits par les technologies numériques permettent de nourrir la création artistique et de développer de nouveaux propos.

... À L'APPROPRIATION ARTISTIQUE DES OUTILS NUMÉRIQUES

À partir de ce dernier constat, nous nous sommes alors appuyés sur les caractéristiques socio-culturelles des médiasphères proposées par Régis Debray, et en particulier sur celles de l'hypersphère. Ainsi, nous avons pu appréhender les pratiques théâtrales en fonction des mutations sociales induites par la technologie numérique.

Si l'introduction de technologies numériques se caractérise par un renouvellement des notions de temps, d'espace, de présence et de narration, nous avons également constaté que la rencontre entre ces technologies et le théâtre allait de pair avec la transformation du processus de création. Par

conséquent, l'artiste de la scène (metteur en scène, acteur) collabore avec des professionnels issus de domaines non artistiques (scientifiques, ingénieurs, informaticiens), formant alors un nouveau type d'équipe de création. L'art et la technologie se rencontrent par le biais de centres ou de groupes de recherches, comme « Metabody » par exemple, l'objectif étant l'élaboration d'un projet commun et transdisciplinaire. Stéphane Vial a donc raison lorsque qu'il affirme que la révolution, ou la révélation, numérique nous fait prendre conscience « que la question de l'être et celle de la technique sont une seule et même question. »¹⁵² Nous assistons alors à l'émergence d'une formation théâtrale hétéroclite, qui se situe au croisement des arts vivants et de la technologie.

Enfin, l'expérience de la représentation se voit également modifiée puisque le numérique altère notre culture perceptive. Nous avons vu qu'il n'était pas justifié d'opposer le virtuel au réel, qu'une forme de présence ou d'émotion pouvait émerger des êtres numériques. Sur la scène théâtrale, le virtuel acquiert alors une valeur réelle puisqu'il est au service d'une mise en scène. De cette façon, l'expérience théâtrale permet de pénétrer une réalité numérique, virtuelle.

Pour conclure, nous multiplions les notions spécialisées qui visent à saisir cette rencontre de la technologie numérique et de l'œuvre théâtrale. Que nous utilisions les termes de « théâtre multimédia », ou bien de « spectacles numériques », d' « arts numériques » ou encore de « ciné-théâtre », il semble clair que nous assistons à l'émergence de nouvelles pratiques artistiques et de nouveaux moyens d'expression, qui réunissent les arts et la technologie sous des questionnements communs. Le spectacle vivant actuel se situe entre plusieurs médias, artistiques et technologiques, que nous avons du mal à définir de manière précise. Nous fréquentons les théâtres et les musées sans être artistes ou scientifiques, sans pour autant nous sentir frustrés ou dépossédés de l'œuvre. À l'heure du numérique, il convient alors d'adopter la même attitude face à la technologie si nous voulons en saisir les opportunités et développer de nouvelles pratiques.

¹⁵² VIAL, Stéphane, *L'être et l'écran*, op. cit., p. 27.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages individuels

- DAVALLON, Jean, « La médiation : la communication en procès ? », *MEI (Médiation et Information)*, n°19, février 2004, p. 37-59.
- DEBRAY, Régis, *Introduction à la médiologie*, Presses Universitaires de France, Paris, 2000.
- DE TORO, Fernando, « Vers un théâtre multimédia », *Jeu : revue de théâtre*, n°44, 1987, p. 116-123, <http://id.erudit.org/iderudit/27470ac> .
- FERAL, Josette, *Mise en scène et jeu de l'acteur*, Entretien « Le corps en scène », Lansman, Belgique, 2001.
- LARRUE, Jean-Marc, « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 12, 2008, p. 13-29, <http://id.erudit.org/iderudit/039229ar> .
- MERZEAU, Louise, « Ceci ne tuera pas cela », *Les cahiers de médiologie*, n°6, 1998, p. 27-39.
- PAVIS, Patrice, *L'analyse des spectacles*, Armand Colin, Paris, 2012.
- PAVIS, Patrice, *La mise en scène contemporaine*, chapitre 8 « Les médias sur la scène », Armand Colin, coll. « U », Paris, 2010, p. 136-161.
- TACKELS, Bruno, « Rodrigo García », *Ecrivains de plateau IV*, Les solitaires Intempestifs, Besançon, 2007.
- TONEZZI, José « Innovation et Signification sur Scène », *Revista Brasileira de estudos da presença*, Porto Alegre, v.4, n. 2, mai/août 2014, p. 333-350, <http://seer.ufrgs.br/index.php/presenca/article/view/45374/29267>
- VIAL, Stéphane, *L'être et l'écran*, Presses Universitaires de France, Paris, 2013.

Ouvrages collectifs

- *Interdiscipline et arts du spectacle vivant*, sous la dir. d'HELBO André, BOUKO Catherine et VERLINDEN Élodie, Honoré Champion, coll. "Colloques, congrès et conférences. Sciences du langage", Paris, 2013.
- DEGUY Michel, DOMMANGE Thomas, DOUTEY Nicolas, GUÉNOUN Denis, KIRKKOPELTO Esa, NOWROUSIAN Schirin, *Philosophie de la scène*, Les solitaires Intempestifs, Besançon, 2010.

- *Théâtre et intermédialité*, sous la dir. de LARRUE Jean-Marc, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2015.

Mémoires

- ARNAUDEAU, Julia, « Le corps médiatisé à travers la technologie de l'image sur les scènes théâtrales contemporaines. », sous la dir. de VAN HAESBROECK Élise, Toulouse, Université Jean Jaurès, juin 2014.
- LEFEBVRE, Denys, « Et Hamlet, et Faust, et Punch, et la déconstruction et ... etc. : Mise en implication de la déconstruction derridienne et de certains de ses concepts constitutifs dans le processus d'écriture textuelle et scénique d'une œuvre théâtrale multidisciplinaire », Université du Québec, Montréal, mai 2006, p. 77-82.

SITOGRAPHIE

- BAUCHARD, Franck, « Le théâtre, lieu de résistance face au tout numérique ? », *Interdisciplinarité des arts numériques*, 1998, <http://www.ciren.org/ciren/colloques/131198/bauch.html> .
- GALLOT, Clémentine, « "Vanishing Point" à l'étroit », *Liberation.fr*, 6 avril 2015, http://next.liberation.fr/theatre/2015/04/06/vanishing-point-a-l-etroit_1235892/ .
- GARCIN-MARROU, Flore « Penser le drame moderne avec Gilles Deleuze », Labo LAPS 2013, <http://labo-laps.com/penser-le-drame-moderne-avec-gilles-deleuze/> .
- LABRECQUE, Maxime, « Le film choral : l'art des destins croisés », *Séquence : la revue du cinéma*, n°275, novembre-décembre 2011, p.31-35, <http://id.erudit.org/iderudit/65368ac/> .
- SIBONY, Judith, « Non, le cinéma n'aura pas la peau du théâtre », *theatre.blog.lemonde.fr*, 03 avril 2015, <http://theatre.blog.lemonde.fr/2015/04/03/non-le-cinema-naura-pas-la-peau-du-theatre/> .
- Site officiel de la compagnie K.Danse : <http://www.k-danse.net> .
- Site officiel du projet européen « Metabody » : <http://metabody.eu/> .
- Vidéo « Vanishing Point – Marc Lainé (entretien et répétitions) », http://www.dailymotion.com/video/x2jvv06_vanishing-point-marc-laine-entretien-et-repetitions_creation .

TABLE DES ILLUSTRATIONS

- Illustration de couverture : captation de *METAPHORÁ (Transport en commun)* par Fabien Le Priault
- Figure 1 : captation de *METAPHORÁ (Transport en commun)* par Fabien Le Priault
- Figure 2 : source : <http://www.telerama.fr/scenes/vanishing-point-les-deux-voyages-de-suzanne-w,125007.php>
- Figure 3 : source : captation de *METAPHORÁ (Transport en commun)* par Fabien Le Priault
- Figure 4 : source : <http://www.culturopoing.com/scenes-expos/vanishing-point-m-e-s-marc-laine/20150330>
- Figure 5 : source : captation de *METAPHORÁ (Transport en commun)* par Fabien Le Priault
- Figure 6 : source : captation de *METAPHORÁ (Transport en commun)* par Fabien Le Priault
- Figure 7 : <http://www.labibleurbaine.com/theatre/les-deux-voyages-de-suzanne-w-de-marc-laine-a-espace-go/>
- Figure 8 : source : <http://lesindependances.com/projects/vanishing-point>
- Figure 9 : source : captation de *METAPHORÁ (Transport en commun)* par Fabien Le Priault

ANNEXES

- *Annexe 1* : Entretien avec Jean-Marc Matos, chorégraphe de la compagnie K.Danse, réalisé le 04/04/2016
 - Présentation de la compagnie K. Danse

Jean-Marc Matos (J-M. M.) « *C'est une compagnie de danse contemporaine, qui a à son actif un important corps de travail puisqu'elle est sur le terrain de la création depuis pas mal d'années. C'est une compagnie qui travaille à la croisée de la danse contemporaine et des arts numériques, sous différents aspects. Je me suis d'abord préoccupé des systèmes de notation, aidés par l'informatique, la notation pour la danse. Ensuite, j'ai investi le champ des objets scéniques chargés d'informatique – ça pouvait prendre la forme d'un robot, d'une scène animée – , ensuite j'ai travaillé beaucoup avec l'image, en traversant tout un panel d'image, de l'analogique jusqu'au numérique, et depuis quelques années, on est vraiment impliqué dans tout ce qui est traitement temps réel, c'est-à-dire la capacité qu'ont les danseurs ou les performeurs sur scène d'altérer leur environnement grâce à des dispositifs de types capteurs qui permettent de modifier le son, l'image, la lumière. Mais quand même dans une idée globale qui est de ne pas utiliser la technologie en tant que telle, mais pour essayer de définir un sens, un propos qui pose des questions par rapport à notre manière à nous, êtres humains, d'utiliser la technologie.*

Nous nous intéressons à tous ces questionnements à travers le travail de création, mais aussi de médiation. On fait beaucoup d'activités de type enseignement, ateliers de formation, de sensibilisation, de création. Nous avons aussi des projets de recherche, en lien avec des universitaires, des scientifiques, développés sous le pôle « Art et sciences ». Nous proposons aussi des projets dans lesquels nous impliquons d'autres artistes. »

- Présentation du spectacle *Metaphorá (transport en commun)*

J-M. M. « *Metahorá est la troisième étape d'un projet qui est né avec un spectacle qui s'appelle Monster. On est dans une sorte de lignée à trois pièces : Monster en 2014, Errance en 2015 et Metaphorá en 2016. Ces trois projets s'inscrivent à la fois comme des projets d'investigation, de recherche, dans le projet européen du nom de « Metabody ». Ces trois pièces s'inscrivent dans cette démarche-là qui sont animés par des questions philosophiques et critiques sur la manière dont*

l'informatique nous amène à canaliser nos manières à la fois de bouger et de penser, l'effet homogénéisant, formateur (dans le mauvais sens du terme) dans nos manières d'agir par rapport au monde sur lequel on n'a pas vraiment d'emprise.

De ces questionnements m'est venue l'idée de créer la première pièce, Monster en 2014, qui est une sorte d'interrogation, de réécriture du mythe grec très connu du Minotaure sous une forme contemporaine. Déjà dans cette pièce-là, on a commencé à visiter la problématique de l'implication du public. En l'occurrence, nous avons un dispositif scénique en forme de spirale à base d'écrans, et au centre – qui est le cœur du labyrinthe – on invite des gens du public à assister et voir le spectacle de l'intérieur. Il y a donc déjà une dimension immersive qui offre une manière différente de percevoir ce qui se passe (la danse, les images). C'est là que j'ai commencé ma collaboration avec le collectif 1minute69. C'est cette pièce qui donne naissance aux deux autres (Errance et Metaphorá).

Metaphorá, c'est l'extension du projet Errance qui, lui, prend le cœur du labyrinthe de Monster et le pose en tant qu'objet scénique principal autour duquel toute la nouvelle pièce va se développer. Il y a plusieurs éléments qui sont l'extension du travail visuel, qu'on a fait avec mes collègues du collectif 1minute69, l'idée de rendre interactifs les différents espaces, travailler beaucoup sur ce rapport avec l'intérieur et l'extérieur, et développer une écriture chorégraphique spécifique, qui n'est pas directement liée à une histoire narrative, un scénario, c'est plus une construction chorégraphique mais qui contient son sens tout en contenant ses aspects abstraits, et qui est donnée à vivre au public sous des formes très différentes cheminant vers le fait d'inviter le public à entrer physiquement dans la danse.

C'est ça Metaphorá, c'est un peu une œuvre synthèse. Elle rassemble le principe de l'installation, de la performance, de la participation physique des spectateurs qui entrent en jeu, littéralement, par leurs propres corps. C'est une sorte de mélange entre deux univers. »

- Comment s'articulent ces univers (celui de la fiction et celui du réel) dans Metaphorá ?

J-M. M. *« Moi je l'ai vu comme un mélange de deux espaces : un que j'aime nommer « hors lieu », c'est un peu l'espace d'internet, une sorte d'univers virtuel où on peut être et ne pas être, où tu peux être à la fois très présent et en même temps complètement détaché puisqu'il n'y a pas de risque corporel, direct, ni d'interaction physique avec quelqu'un. C'est un espace qui serait ailleurs du monde réel, celui où on coexiste, avec toutes ses possibilités et son potentiel de virtualisation, de mise à distance, d'étrangeté. Mais le travail avec le public prend tout son sens car j'ai aussi voulu cette pièce comme un lieu tangible, réel, où il peut se passer quelque chose de social, de relationnel. L'idée est aussi*

d'emmener les gens en dehors de leur chemin habituel, nourri par cet effet homogénéisant, normatif des nouvelles technologies. La construction chorégraphique est donc comme un arc qui mène vers ça et pour lequel il fallait créer un univers où les gens se sentent à l'aise. »

- Tu parles d' « interactivité » dans la description du spectacle. Les projections réagissent-elles à la danse, au son ?

J-M. M. *« Tous les espaces dans lesquels se passe la danse en solo, en duo à l'intérieur du cylindre, les différents espaces qui s'allument et qui s'éteignent en fonction de là où ils sont, ont leur dispositif de captation avec ce que ça implique comme variation sonore, musicale et visuelle. C'est la danse qui modifie tous ces univers. Il n'y a rien de commandé par un régisseur, comme dans un spectacle habituel. »*

- Peut-on parler d'installation, dans le sens d'une œuvre plastique autonome, qui n'a pas besoin de performeur pour fonctionner ?

J-M. M. *« C'est un peu les deux. Ce projet a comme direction de proposer à la fois quelque chose de l'ordre de l'installation, et quelque chose de l'ordre de la performance.*

Ce qui est de l'ordre de l'installation, c'est toute la première partie qui est une sorte de déambulation générale. Elle n'est, pour l'instant, pas très longue mais qui pourrait se dérouler sur beaucoup plus longtemps sans forcément la participation des performeurs. Les gens peuvent alors découvrir l'installation et déclencher des choses qui sont assez subtiles, qui font un monde assez énigmatique. Ça c'est l'aspect installation qui peut exister en tant que telle. »

- Penses-tu que c'est la présence des danseurs qui fait qu'on peut parler de « spectacle vivant » ?

J-M. M. *« Oui, à partir du moment où tu as la présence physique des performeurs (comédiens, danseurs), on est dans l'ordre du spectacle vivant. Par leur gestuelle, par leur présence, ils apportent quelque chose qui t'a emmené toi en tant que spectateur à pouvoir regarder, apprécier sous différents angles, et ensuite, éventuellement, pas vraiment à s'identifier mais recevoir la charge émotionnelle. »*

- Tout au long de l'expérience, on saisit l'« utopie de l'échange » dont tu parles dans la description du spectacle, avec ce besoin de contact avec les danseurs, avec le public, entre artistes et spectateurs... Est-ce qu'on peut parler de narrativité de la pièce ?

J-M. M. *« Il y a une sorte de narration, mais qui n'est pas rendue évidente.*

Il y a un aspect narratif dans le sens où j'ai voulu que, elle, elle soit dans cet univers-là comme une sorte de « personnage » chorégraphique dont la relation au monde est un peu inconnue. Elle est entre le fait de se lâcher dans un monde inconnu parce qu'elle a envie de le connaître, donc de se livrer, et d'autre part dans une alternance de réflexion. J'avais envie qu'elle incarne un corps très électrique, très segmenté, très découpé qui, dans un mode relationnel, est entre le fait de « se lancer » dans une relation versus celle de se questionner par rapport à ce que ça répond, ce que ça donne sur elle et ce que ça enduit sur l'autre. Alors que lui est un peu le déambulateur, il n'est pas dans ce monde-là de la même manière du tout. Lui va librement d'une relation à l'autre, autant avec elle qu'avec le public. C'est d'ailleurs pour ça que, dans toute la partie du cylindre, c'est lui qui va interagir avec le public.

Au niveau de la narrativité qui se dégage de cette relation entre les deux, c'est comment ces deux corps, ces deux états, se modulent, se transforment l'un vers l'autre, l'un par rapport à l'autre dans une sorte d'arc de progression. Ce n'est donc pas une histoire en tant que telle, pas un scénario de cinéma, mais cette relation mène les deux dans un état de détente et d'apaisement. »

- Comment le multimédia modifie les conventions narratives traditionnelles ?

J-M. M. *« C'est une question d'ordre très général car ça dépend du projet.*

Pour Metaphorá, par le fait que l'espace n'est pas traditionnellement frontal, d'induire un monde circulaire – par le cylindre – et de créer un dehors versus un dedans, modifie clairement la notion d'espace. En plus, les différents médias, que sont l'image, le son, la lumière, m'offrent un contexte d'écriture de la danse qui n'aurait pas été le même si, par exemple, on avait eu la même histoire mais sur une scène à plat.

Techniquement, fatalement, ces médias changent l'espace, la distribution temporelle, les moments d'articulation de danse seule versus où le public est tout seul versus les danseurs plus le public. L'interaction sonore, que nous avons développée par rapport à Errance, induit la modification de petits bouts de chorégraphie, qui existaient déjà avant en tant que tels, du fait que l'espace soit beaucoup

plus interactif par rapport au son. Ça a même modifié certaines manières de bouger (les mouvements plus segmentés par exemple). »

- Comment s'articulent l'écriture scénique, chorégraphique, multimédia ? La création multimédia vient-elle avant la danse ou l'inverse ?

J-M. M. *« Cela se construit de manière assez mixée. Il y a eu une idée assez générale du concept par rapport à la scénographie, à l'idée que c'était une sorte de focus au centre d'un labyrinthe. Finalement, au départ, ce n'était ni chorégraphique, ni par rapport à telle ou telle technologie, ni telle ou telle histoire, c'était l'univers. Un univers posé avec cette idée plus philosophique, plus générale, qui fait se mélanger un « hors lieu » et un lieu réel. A partir de là, on s'est vite mis à travailler dans un temps où tout était mélangé, où il n'y avait pas forcément un temps de danse, un temps de création d'images... Très vite pour ce projet, on a travaillé avec toutes les couches superposées. Chacun évidemment fait son travail, la personne qui programme, celle qui fait les images, celle qui fait la musique, chacun à ses propres temps. Mais sur ce projet, on a beaucoup travaillé ensemble, dans le sens d'une co-écriture pour un premier jet. Ensuite, j'ai pris les danseurs pendant une semaine pour travailler spécifiquement l'aspect chorégraphique. »*

- Comment se manifeste, dans la phase de création, la volonté de gommer toute distinction entre la scène et la salle, entre les artistes et les spectateurs ? Quels enjeux cela entraîne dans la phase de création ?

J-M. M. *« Dans le projet « Metabody », il y a cette critique générale sur l'uniformisation, l'homogénéisation, mais aussi ce questionnement majeur sur la communication non verbale, dans le sens : comment arriver à créer des univers dans lequel on gommerait ces frontières très conventionnelles, très codées entre la scène et la salle. Nous avons donc fait des expérimentations dans des petites architectures très légères dans lesquelles on invite les gens à pénétrer.*

Ces questionnements ont nourri mon envie d'imaginer un projet comme Metaphorá où on aurait à la fois une écriture chorégraphique très construite, et en même temps un rapport qui mènerait à établir un contact très direct avec le public pour arriver, ou en tout cas tenter, de lui faire accepter aussi ses mouvements de non-expert. Créer un univers où les deux coexistent. Un axe de travail qui m'intéresse beaucoup et nourrit mes création est aussi la relation triangulaire entre l'environnement, le public et les performeurs. L'environnement (image, son, lumière) est une entité vivante en soi, ce n'est pas juste un espace matériel. L'environnement a une existence, comme un organisme qui aurait sa relative

autonomie. Donc ce qui m'intéresse c'est ce qu'on peut écrire dans cette relation triangulaire : public-environnement, environnement-performeurs, performeurs-public. »

- Annexe 2 : Extension du tableau de Régis Debray avec le modèle de l'hypersphère¹⁵³.

Les médiasphères *

	GRAPHOSPHERE	VIDÉOSPHERE	HYPERSPHERE
MÉDIASISTÈME (noyau organisateur)	L'imprimerie	L'audiovisuel	Les réseaux
MÉDIA DE RÉFÉRENCE	Le livre	La télévision	Les hypermédias
MILIEU STRATÉGIQUE	Le territoire	L'espace	L'hyperespace
FIGURE DU TEMPS	La ligne	Le segment	Le point
CADRE TEMPOREL	Délai, différé	Instantané, Direct	Flux
MNÉMOTECHNIQUES	Littérales (savoir-lire = savoir-écrire)	Analogiques (codage et décodage délégués)	Analogico-numériques (accès et traitement)
DÉPÔTS DE MÉMOIRE	Bibliothèques, musées	Albums photo, vidéothèques personnelles, archives des producteurs	Bases de données, musées et médiathèques en ligne
TRANSPORT PHYSIQUE DU SIGNE ET VITESSE-ÉTALON	Route, rail, fil Cheval, vapeur, électricité	Ondes, câbles	Satellites Lumière
TRAITEMENT DE L'INFORMATION	Assimilation lente (citation)	Répétition (recyclage)	Actualisation (mise à jour)
MODE DE PRODUCTION CULTURELLE	Linéaire : édition (livres, disques, films, vidéos)	Radiale : flot (radio commerciale, télévision généraliste de masse)	En réseau : téléchargement (presse en ligne, serveurs de données, bouquets numériques)
RÉGIME SÉMIOTIQUE DOMINANT	Symbolique	Iconique	Indiciel
ORGANON SYMBOLIQUE	Systèmes (idéologies)	Grilles (programmes)	Modèles (algorithmes)
PARADIGME D'ATTRACTION	Logos (utopies)	Imago (affects)	Ludo (simulations)
RÉFÉRENCE LÉGITIME	Le Vrai	Le Réel	Le Virtuel
RÉGIME D'AUTORITÉ SYMBOLIQUE	Le lisible ou le vrai logique (le fondement)	Le visible ou le vraisemblable (l'événement)	L'accessible ou le pertinent (l'immédiat)
FORME CANONIQUE DU SAVOIR	Théorie : argumentation, interprétation	Montage : focalisation, raccords	Sélection : couper-coller
FINALITÉ DU SAVOIR	La connaissance	La communication	L'information
ORGANISATION DES SAVOIRS	Fédération, hiérarchisation	Stratégies de territoires	Spécialisation
			Interconnexion et transfert

¹⁵³ MERZEAU, Louise, « Ceci ne tuera pas cela », *Les cahiers de médiologie, op. cit.*, p. 36-37.

	GRAPHOSPHERE	VIDÉOSPHERE	HYPERSPHERE
DICTON D'AUTORITÉ PERSONNELLE	Je l'ai lu dans un livre	Je l'ai vu à la télé	Je l'ai trouvé sur Internet
INJONCTION DE COMMUNICATION	S'exprimer (avoir une tribune dans un journal)	Se tenir informé (avoir la télévision)	Pouvoir être contacté (avoir une adresse électronique et un portable)
IDÉAL DE GROUPE ET DÉRIVE POLITIQUE	Tous (peuple, État) Nationalisme, totalitarisme	Le type (échantillon, exemple, profil, cible) Politique marketing	L'avatar (individu, cas, minorité) Individualisme et tribalisme
ASSEMBLÉE	Nation	Plateau télé, marché	Groupware
OPINION PUBLIQUE	Exprimée (journaux, livres, pamphlets)	Mesurée, anticipée (sondages)	Échangée (forums de discussion)
STATUT DE L'INDIVIDU	Citoyen (à convaincre)	Consommateur-télespectateur (à séduire)	Acteur-utilisateur-joueur (à mobiliser)
MOTEUR D'OBÉDIENCE	La Loi (dogmatisme)	L'Opinion (relativisme)	L'Interaction (constructivisme)
CLASSE SPIRITUELLE DÉTENTRICE DU SACRÉ SOCIAL	Intelligentsia laïque (professeurs et docteurs)	Médias (diffuseurs et producteurs)	Experts (opérateurs et programmeurs)
MOYEN NORMAL D'INFLUENCE	Publication	Apparition	Commutation
CONTRÔLE DES FLUX	Politique, indirect (sur les moyens d'émission)	Économique, indirect (sur les messages)	Économique (sur les droits) Technique, indirect (sur les normes)
UNITÉ DE DIRECTION SOCIALE	Un théorique : chef (principe idéologique)	Un arithmétique : leader, vedette (principe statistique)	Un technique : format, norme, standard (principe technologique)
PRESTIGE DU CHEF	Cloire	Télégenie	Adaptabilité
RITUEL DE PRÉSENTATION	Le discours	L'émission de télé	La page Web
LE FAIRE-SIGNE SOUVERAIN	J'explique	Je montre	J'informe Je propose
OFFRE SYMBOLIQUE	Vous avez le droit d'apprendre	Vous avez le droit de répondre	Vous avez le droit de vous connecter
APOTHÉOSE OÙ VA LE MORT ILLUSTRE ?	Musée, place publique (exposition)	Couverture de news, émissions spéciales (reproduction)	Partout (dissémination)
USAGE DU SPECTACLE	Illustrer	Distraire	Simuler

* Pour la description de la logosphère, qui précède la graphosphère, on se reportera aux ouvrages de R. Debray (*Cours de médiologie générale, Vie et mort de l'image et L'État séducteur*).