



"Dispositifs hyper technologisés sur les plateaux de théâtre : vers une disparition du comédien ou nouvel espace des possibles pour le jeu de l'acteur ?"

Soumoy, Camille

ABSTRACT

Le présent mémoire tend à interroger la place et le statut de l'acteur dans les dispositifs scéniques ayant recours aux « nouvelles » technologies que sont l'image projetée, les écrans et la caméra sur scène. Pour ce faire, nous avons réalisé une étude comparée de quatre mises en scène dont les dispositifs scéniques sont hypertechnologisés : 'La dernière nuit du monde' de Fabrice Murgia et Laurent Gaudé, 'Kingdom' d'Anne-Cécile Vandalem, 'Historia de amor' de la compagnie Teatrocinema et 'Les Aveugles' de Denis Marleau. Sur base de cette analyse, nous avons tenté de voir la manière dont les « nouvelles » technologies impactent le jeu et la présence de l'acteur. En effet, l'une des oppositions à l'intégration des technologies sur le plateau de théâtre repose sur le fait que ces dernières pourraient faire disparaître le comédien, enlevant au théâtre ce qui fait sa particularité, à savoir la co-présence d'acteurs et de spectateurs dans un même espace et dans un temps précis et partagé. Partant de ce constat, notre recherche s'attelle à défendre l'idée que chaque mise en scène joue différemment des « nouvelles » technologies, ce qui induit des rapports différents entre ces dernières et les acteurs. Les « nouvelles » technologies pouvant autant contribuer à faire disparaître le comédien qu'à le sublimer, lui et sa pratique.

CITE THIS VERSION

Soumoy, Camille. *Dispositifs hyper technologisés sur les plateaux de théâtre : vers une disparition du comédien ou nouvel espace des possibles pour le jeu de l'acteur ?*. Faculté de philosophie, arts et lettres, Université catholique de Louvain, 2022. Prom. : Lemaire, Véronique. <http://hdl.handle.net/2078.1/thesis:37461>

Le répertoire DIAL.mem est destiné à l'archivage et à la diffusion des mémoires rédigés par les étudiants de l'UCLouvain. Toute utilisation de ce document à des fins lucratives ou commerciales est strictement interdite. L'utilisateur s'engage à respecter les droits d'auteur liés à ce document, notamment le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit à la paternité. La politique complète de droit d'auteur est disponible sur la page [Copyright policy](#)

DIAL.mem is the institutional repository for the Master theses of the UCLouvain. Usage of this document for profit or commercial purposes is strictly prohibited. User agrees to respect copyright, in particular text integrity and credit to the author. Full content of copyright policy is available at [Copyright policy](#)

Faculté de philosophie, arts et lettres

Dispositifs hyper technologisés sur les plateaux de théâtre : vers une disparition du comédien ou nouvel espace des possibles pour le jeu de l'acteur ?

Auteur : Camille Soumoy
Promotrice : Véronique Lemaire
Année académique 2021-2022
Master 120 en arts du spectacle à finalité spécialisée : pratiques et métiers du théâtre

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier ma promotrice, Madame Lemaire, pour son accompagnement, sa bienveillance et ses nombreux conseils dans la réalisation de ce mémoire. Nos discussions et réflexions m'ont permis d'avancer et de poser un regard plus critique sur cette recherche.

Je remercie l'ensemble de nos professeurs pour ces deux années de cours très enrichissantes. Je remercie également tous les étudiants avec qui j'ai eu la chance de partager ces deux années au Centre d'études théâtrales. Notre passion commune pour le théâtre nous ayant offert de beaux moments dans les salles et en dehors, j'ai pu m'enrichir de chacune de nos discussions.

Je remercie également mes amis Margaux, Amandine, Alice et Yacin pour leur aide précieuse tout au long de ce travail.

Enfin, je remercie ma maman et ma sœur, Laura, pour le soutien sans faille, les relectures, les encouragements et votre foi en moi sans lesquels il n'aurait pas été possible de mener à terme ce mémoire.

Table des matières

Remerciements	3
Table des matières	5
Introduction	8
Partie 1 : Apports théoriques	12
Chapitre 1 : Théâtre et technologies	12
Théâtre et avancées technologiques	12
Théâtre et « nouvelles » technologies, l'influence du cinéma.....	19
Impact des « nouvelles » technologies au théâtre.....	23
Chapitre 2 : l'acteur de théâtre	35
Place et évolution du comédien de théâtre au fil du temps.....	35
L'acteur au milieu des « nouvelles » technologies.....	41
Partie 2 : Méthodologie	53
Chapitre 3 : étude comparée, approche sémio-pragmatique et critères d'analyse	53
Partie 3 : Analyse	58
Chapitre 4 : La dernière nuit du monde	58
Chapitre 5 : Kingdom	67
Chapitre 6 : Historia de amor	76
Chapitre 7 : Les aveugles	84
Chapitre 8 : Discussion et interprétation des résultats	93
Conclusion	97
Bibliographie	101
Ouvrages	101
Articles d'ouvrages collectifs	103
Articles de revues	104
Articles de journaux	107
Mémoires, thèses et cours	108

Sites internet.....	108
Spectacles.....	109

Introduction

De l'eccyclème aux hologrammes en passant par la perspective, les inventions techniques ont toujours permis au théâtre d'évoluer, d'expérimenter de nouvelles formes, de nouvelles modalités d'expression, de nouveaux rapports au monde. Dès l'Antiquité, le théâtre a su absorber les technologies des différentes époques qu'il a traversées. Que ces avancées techniques soient mécaniques, électriques ou électroniques, le théâtre a réussi à les intégrer, à s'en servir à son profit sans pour autant dénaturer ce qui fait le théâtre, à savoir cette co-présence de vivants, sur scène et dans la salle, dans un espace et un temps dédiés.

Ainsi, toute au long de son histoire, le théâtre a pu s'appuyer sur les « nouvelles » technologies propres aux différentes époques qu'il a traversées. A l'heure actuelle, nous parlons toujours de « nouvelles » technologies au théâtre. Cependant, ce que ces dernières recouvrent est très large et le terme « nouvelle » n'est pas forcément le plus adapté. En effet, nous avons probablement tous une idée différente de ce que sont les « nouvelles » technologies au théâtre. Parler de réalité virtuelle ou de 3D/4D serait sûrement plus juste au regard des innovations actuelles. Pourtant, les projections, la caméra sur scène et le numérique sont également, souvent, regroupés sous cette appellation. Cependant, la projection arrive sur les plateaux de théâtre dès 1923, la caméra en scène, pour sa part, est utilisée depuis une soixantaine d'années maintenant.

Il semblerait que le premier metteur en scène ayant eu recours à la projection en scène soit Meyerhold en 1923 dans sa mise en scène de *La terre cabrée*. « Celui-ci utilise des projections d'images et de textes sur un écran suspendu, afin d'introduire une expression du réel dans une relation nécessaire avec l'actualité de la pièce. »¹. Dans le même temps, Piscator commence lui aussi à intégrer la projection filmique dans ses mises en scène. La caméra en scène est un peu plus récente, elle arrive une dizaine d'années après l'avènement de la télévision dans les années cinquante. C'est ainsi qu'on en arrive à filmer le plateau de théâtre comme un plateau de télévision. Contrairement au cinéma où les images sont capturées, montées et puis projetées, ici les images sont prises en direct et retransmises dans le même temps. Les premiers artistes à avoir eu recours à ce dispositif sont Jacques Polieri avec *Gamme de 7* en 1964 et Josef

¹ Chollet, J. (n. d.). La scène et les écrans, Théâtre occidental, le mélange des genres, Encyclopédie Universalis, [En ligne] consulté le 15 juillet 2022. URL: <https://www.universalis.fr/encyclopedie/theatre-occidental-le-melange-des-genres/1-la-scene-et-les-ecrans/>

Svoboda en 1965 avec son spectacle *Nono*². Cela nous montre bien que ce que l'on appelle encore les « nouvelles » technologies sont loin d'être si novatrices. Nos usages en sont peut-être nouveaux, nos rapports également, mais la technologie en tant que telle, elle, ne l'est pas. Il nous semble donc important de paramétrer notre recherche. Ce que nous appellerons « nouvelles technologies » et sur quoi nous allons travailler dans ce mémoire regroupe l'image vidéo, la projection, la caméra en scène et les écrans.

Ces technologies ne sont pas récentes mais se multiplient et nos usages tendent à en faire de nouveaux défis pour le comédien. En effet, plus que les écrans sur scène, nous voyons apparaître au théâtre, un nouveau rapport aux images virtuelles, rapport très largement influencé par notre propre rapport aux écrans et aux images diffusées sur ceux-ci. Ainsi, le plateau deviendrait une « scène-image »³, c'est-à-dire un endroit où la scène et l'écran se superposeraient jusqu'à se confondre et offrirait aux comédiens un nouvel espace de jeu où l'image répond à l'action. Il est important de faire la distinction entre cette notion de « scène-image » qui est directement liée aux « nouvelles » technologies et aux genres d'images que ces dernières amènent sur le plateau, et l'idée de faire de la scène une image qui remonte à la renaissance italienne et l'arrivée de la perspective et qui ferait donc plutôt référence à l'idée de « scène-tableau ».

Les comédiens doivent donc composer avec ces « nouvelles » technologies, ces dernières sont dorénavant, un partenaire de jeu mais que cela signifie-t-il réellement ? C'est ce sur quoi, nous allons nous pencher tout au long de ce travail. Notre réflexion s'articule autour de la question : « **Quelle est la place du corps de l'acteur dans des dispositifs hyper technologisés ?** » Le théâtre doit aujourd'hui composer avec le charnel et le virtuel, avec des corps de chair et des corps synthétiques créant sur le plateau des corporités mixtes, « mi-chair, mi-calcul »⁴. Dans ce contexte, il nous semble intéressant d'interroger le jeu de l'acteur dans des créations où celui-ci doit « interagir avec » ou « agir en fonction » des écrans/images projetées. Comment composer avec ces images virtuelles par nature mais effectives par leur présence ? Comment penser sa propre corporalité, son rapport à l'espace, au temps et au mouvement ?

² Mèredieu, F. (2005). Arts et nouvelles technologies. Art vidéo. Art numérique, Editions Larousse (Comprendre et reconnaître), Paris, p.125

³ Bardiot, C. (2018). Habiter les images, *L'acteur face aux écrans, Corps en scène*, Editions L'entretemps, Paris

⁴ Couchot, E. (1998). La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle, Editions Jacqueline Chambon, Nîmes, p.149

Les acteurs doivent repenser leur pratique et développer de nouvelles stratégies de travail qui doivent mener à un jeu sachant composer avec la présence physique et les médias. En effet, l'utilisation des technologies comme l'image projetée ou la stéréoscopie impose une partition plus précise, rythmée et cadrée à laquelle l'acteur doit s'adapter sans pour autant altérer son jeu.

Cette problématique principale nous amènera donc à nous interroger sur la manière dont les comédiens sont amenés à penser leur propre corporalité, leur rapport au temps, au mouvement et au public dans un théâtre ayant recours aux « nouvelles » technologies telles que les images projetées, la caméra sur scène et les écrans. Il s'agira donc de réfléchir au statut de ces « nouvelles » technologies, sont-elles des prothèses qui doivent s'adapter au corps de l'acteur et auxquelles l'acteur doit s'adapter ? Font-elles chair, sont-elles des corps à part entière avec une respiration et une dynamique propre ? Sont-elles un adversaire ou un compagnon pour l'acteur ?

Pour ce faire, nous allons analyser et travailler sur quatre spectacles ayant recours à ces « nouvelles » technologies.

- *La dernière nuit du monde* de Fabrice Murgia et Laurent Gaudé
- *Kingdom* de Anne-Cécile Vandalem
- *Les aveugles* mis en scène par Denis Marleau
- *Historia de amor* de la compagnie Teatrocinema

Notre hypothèse est qu'il est impossible d'apporter une réponse claire à ces questions car nous pensons qu'il existe autant de rapports aux « nouvelles » technologies et de visions de l'acteur dans ces dispositifs technologisés que de mises en scène. Nous tenterons d'analyser et de comparer ces 4 spectacles selon des critères définis et inspirés de l'ouvrage *L'analyse des spectacles : théâtre, mime, danse, cinéma* de Patrice Pavis

Pour tenter de répondre à cette question, ce travail sera divisé en trois parties. La première sera dédiée aux apports théoriques. Le premier chapitre s'attardera sur la relation entre théâtre et technologies. Nous commencerons par un bref historique, nous nous concentrerons ensuite sur le rapport à ce que nous avons désigné comme « nouvelles » technologies et l'influence du cinéma. Enfin, nous interrogerons l'impact des « nouvelles » technologies sur le théâtre. Le second chapitre se concentrera sur l'acteur. Nous retrouverons également un rapide historique de l'évolution de la vision de l'acteur et de son jeu. Ce dernier nous amènera à nous concentrer sur l'impact qu'ont les « nouvelles » technologies sur le jeu de l'acteur. La seconde

partie de ce travail sera dédiée à la méthodologie. Le troisième chapitre sera consacré aux caractéristiques de la méthode comparative et à la présentation de l'approche sémiopragmatique et sur l'intérêt de celle-ci dans notre travail. Dans celui-ci, il s'agira également de mettre en avant différents critères d'analyse nous permettant de centrer notre recherche sur des points plus précis.

La troisième partie de ce travail sera divisée en quatre chapitres, un par spectacle. Ceux-ci contiendront la présentation du spectacle et du travail du metteur en scène. Nous reviendrons ensuite sur les différents critères d'analyse mis en avant dans la seconde partie du travail. Le huitième chapitre sera dédié à l'interprétation des résultats obtenus ainsi qu'à une discussion qui nous permettra de développer des pistes de réflexion futures.

Partie 1 : Apports théoriques

Chapitre 1 : Théâtre et technologies

Théâtre et avancées technologiques

Le théâtre a depuis son origine su s'ouvrir aux avancées technologiques. Ces dernières ont toujours été témoins de l'époque dans laquelle elles survenaient. C'est pourquoi, il nous semble intéressant de faire un bref retour en arrière pour comprendre les liens et la mécanique derrière la technologie au théâtre. Le *theatron* est, étymologiquement, conçu comme « le lieu d'où l'on voit ». Le théâtre est un dispositif de mise en vision. Il organise donc le regard du spectateur. Les théâtres antique, médiéval et classique, avec leurs particularités propres, agissent comme des boîtes optiques avec un cadre fixe et structuré, depuis la renaissance, par la perspective et l'œil du prince. Ainsi, il y a une vectorisation et une hiérarchisation du regard du spectateur qui sont définis par la loi optique.

Le première technologie mise en question et intégrée par le théâtre repose sur cela, sur l'œil du spectateur. De notre regard, né la fiction et le *theatron* l'a bien compris et s'organise en fonction. Nous pouvons donc dire que par essence, le théâtre est un dispositif technologique, un lieu physique qui organise la possibilité de vision. Les premiers théâtres de l'Antiquité grecque ont été construits de façon particulière. Le spectateur voyait à la fois la *skènè*, le lieu de la fiction, et l'extérieur, le lieu de la réalité qui le maintenait en lien avec sa condition humaine. La technologie a toujours permis au théâtre de s'inscrire dans son temps et d'évoluer, cela lui permet de se renouveler. Nous allons donc revenir rapidement sur les différents moments et technologies qui ont marqué l'histoire du théâtre et ont contribué à faire de ce dernier ce qu'il est aujourd'hui.

Par la suite, la machinerie est entrée en scène. Nous pouvons par exemple noter l'eccyclème du théâtre grec qui permettait de jouer, avec les conventions, sur le visible et l'invisible. L'eccyclème apparait pour contourner les contraintes auxquelles les artistes sont confrontés. A l'époque, il est inconvenant de montrer sur scène des actions violentes telles des meurtres, des suicides, des sacrifices, etc. Il est à noter que non seulement c'est inconvenant, mais c'est aussi très compliqué à jouer pour des raisons techniques, notamment à cause de la question de l'évacuation du mort. Aussi, quand l'action ne peut pas se tenir dans un espace extra-scénique invisible. Dès lors, toutes ces scènes ne sont pas jouées mais uniquement contées oralement. L'art oratoire était très apprécié par les Grecs. Cependant, les dramaturges de

l'époque, qui s'occupaient de l'entièreté du spectacle de son écriture jusqu'à sa mise en scène⁵ en passant par la musique, la chorégraphie, etc., cherchaient un moyen d'équilibrer l'aspect oral et visuel, de dépasser les frontières du visible, de montrer de façon détournée ce qu'on ne peut représenter directement. Ainsi, « l'invention de l'eccyclème doit être lue comme un effort de dépassement du cloisonnement des espaces et des contraintes qui limitaient le jeu. »⁶.

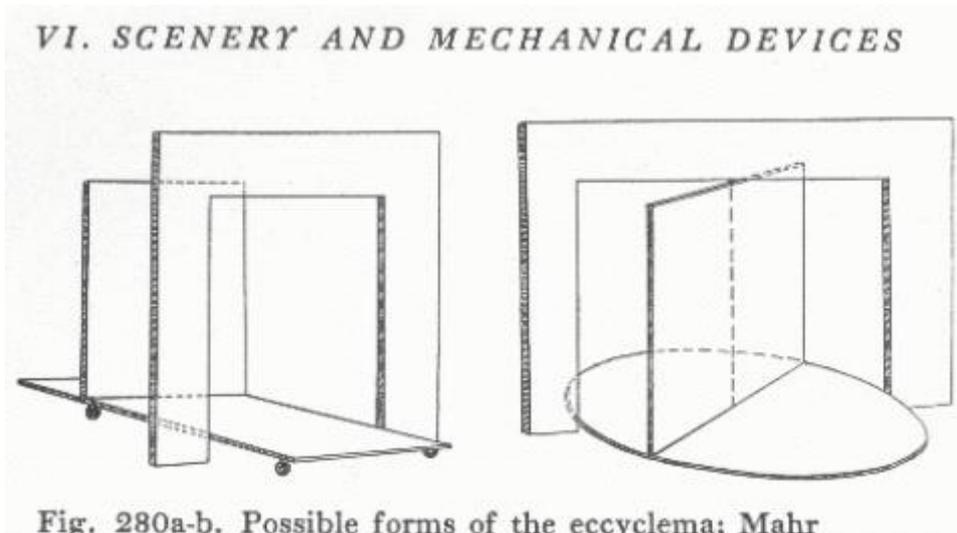


Schéma extrait de M. Bieber, M. (1961) *The History of the Greek and Roman Theater*, Princeton, 2e éd., p. 76.

Au niveau technique, l'eccyclème est une plateforme mobile, placée sur des roulettes. Eccycleme vient du mot grec *ekkyklein* qui signifie rouler à l'extérieur. Ainsi, ce mécanisme permettait de faire apparaître sur scène, par la porte centrale de la *skènè*, des personnages immobiles soit décédés, soit paralysés par un funeste destin. Ces eccyclemes pouvaient être droits et bouger d'avant en arrière ou effectuer une rotation autour d'un axe central. Nous pouvons constater qu'encore aujourd'hui, nous nous interrogeons sur la manière de représenter la mort sur un plateau ou de faire exister une action dans un espace extérieur invisible. Pour certains metteurs en scène, la vidéo, les écrans et la projection sont la solution. Nous voyons donc comment les époques et les avancées technologiques répondent de façon différente à des besoins qui ne changent pas forcément.

Le recours à la machinerie va perdurer, on la retrouvera notamment au Moyen-Age dans les mystères pour faire apparaître le merveilleux sur scène. La prochaine grande avancée est l'arrivée de la perspective et du décor lors de la renaissance italienne. Nous passons alors d'une

⁵ Notons que la notion de « mise en scène » n'apparaît que bien plus tard, dans le courant du XIX^{ème} siècle.

⁶ Noel, A. (2008). Eccycleme et transition spatiale dans le théâtre tragique grec du Ve siècle av. J.C.. *Agôn* n°1, [En ligne] consulté le 20 juillet 2022. URL : <http://journals.openedition.org/agon/710>, para. 5

dramaturgie du verbe à une dramaturgie du visuel. C'est ainsi que nous voyons apparaître les notions d'illusion, de réalité, de véracité. Très vite, grâce à l'opéra, nous allons également voir poindre l'idée de décors que ne seraient pas fixes et pourraient se substituer les uns aux autres en fonction des besoins de l'action. Arriveront alors les châssis et les changements de décors à vue qui sont une véritable révolution pour l'époque. Avec cela, on accède à plus de vraisemblance dans les décors. Pour autant à cette époque, il n'était pas question d'aller vers un quelconque réalisme mais plus de transporter les spectateurs et de créer deux espaces bien distincts entre la scène et la salle. Cela va arriver plus tard en France, notamment grâce à Voltaire. Les questions de vraisemblance et l'envie de faire croire, de tromper reviennent ainsi que des débats cherchant à savoir si on suggère la réalité ou si on l'imité. Il nous semble intéressant de noter qu'encore une fois, ces questions sont toujours d'actualité et que de nombreux artistes jouent avec les « nouvelles » technologies pour expérimenter de nouveaux rapports au réalisme, on le verra notamment avec la mise en scène des *Aveugles* de Maeterlinck par Denis Marleau, ou encore pour questionner la place des spectateurs dans le lieu théâtral, nous pensons notamment à la mise en scène de *Ciels* de Wajdi Mouawad. Dans celle-ci, les quatre murs de la salle sont des écrans de projection et le spectateur, placé sur un tabouret rotatif, peut choisir où poser son regard dans ce spectacle à 360°. Nous voyons donc comment l'image est devenue le support de la fiction.

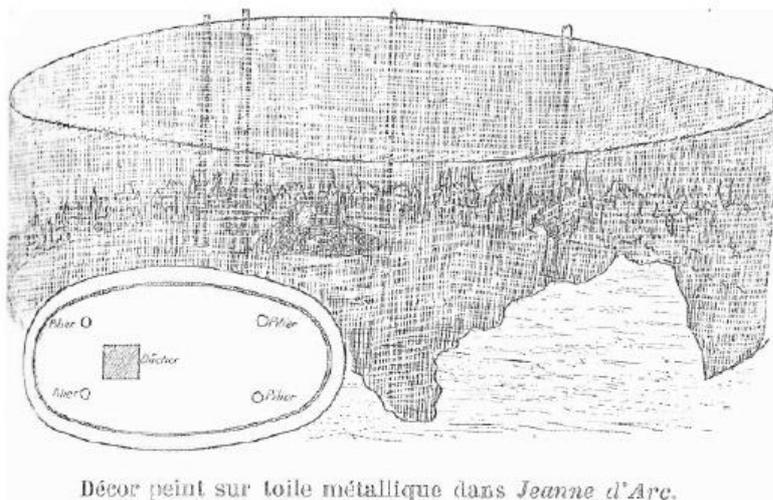
Le XIX^{ème} siècle amènera avec lui un gout très poussé pour le spectaculaire. De nombreuses technologies vont y être mises au point pour le théâtre ou reprises par celui-ci. Le mélodrame va manifester un souci d'exactitude et de réalisme dans les décors et nous allons voir arriver, en outre, le diorama. Conçu par le peintre et décorateur de théâtre Louis Daguerre, le diorama joue de la lumière et de peintures presque transparentes pour créer des ambiances particulières dans des décors dont l'apparence changeait de façon subtile.

« Le diorama nécessitait un bâtiment qui « s'organisait autour d'une rotonde éclairée par une lanterne centrale. Chaque représentation montrait deux grandes toiles installées dans des chambres attachées à la rotonde. Les peintures étaient éclairées par le dessus à l'aide de lucarnes et par derrière par l'intermédiaire de grandes fenêtres. Un système de poulies permettait à Daguerre d'interposer des écrans colorés entre les lucarnes et la toile afin de modifier la couleur et l'intensité de la lumière réfléchie. L'éclairage par derrière autorisait l'artiste à amplifier certaines parties de la peinture par transparence. De

nombreux changements d'éclairage pouvaient ainsi être perçus au cours d'une seule vue. »⁷

Cette époque voit arriver de nouvelles techniques, notamment la photographie qui se met doucement en place. On assistera à une forme de porosité entre les différentes avancées techniques qui permettra aux décorateurs de théâtre de tenter, de chercher de nouveaux procédés, etc. Ce métier de décorateurs se développe d'ailleurs à cette époque, ce qui n'est pas au goût de tout le monde. On entendra que ces derniers sont coupables de la dégénérescence du théâtre, n'en faisant qu'un spectacle oculaire et se substituant presque aux auteurs. Pourtant et comme nous l'avons rapidement évoqué plus haut, la première technologie du théâtre, si l'on peut en parler de cette manière, c'est l'œil du spectateur, le fonctionnement du nerf optique et les neurones miroirs. Cette « technologie » est toujours prise en compte et on le voit notamment dans l'utilisation que l'on fait du tulle métallique ou de mousseline dans la seconde partie du XIX^{ème} siècle.

Ces tulles de métal ou de mousseline sont principalement utilisés pour deux raisons. La première a pour but, en encerclant les spectateurs d'un tulle de métal, de créer « la sensation d'une mimésis enveloppante, qui attrape pour ainsi dire le spectateur, lequel peut se sentir happé par la fiction, bien avant que ne soient inventés les dispositifs immersifs post-modernes. »⁸



Jeanne d'Arc, légende mimée en quatre tableaux, création le 25 juin 1890 à l'Hippodrome. Hémardinquer, H. & de Vaulabelle, A. (1908). *La Science au théâtre*, Editions Henry Paulin et Cie, Paris, p. 177.

Dans son ouvrage Arnaud Rykner cite d'ailleurs un article paru dans le journal *Le Gaulois* le 28 mai 1890 à propos de cette représentation.

⁷ Pinson, S. (2003). Daguerré, expérimentateur du visuel, *Études photographiques* n°13, p.110-135, [En ligne] consulté le 13 avril 2022. URL : <https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/345#quotation>, para. 10.

⁸ Rykner, A. (2016). Traversées du regard : toiles métalliques, rideaux de gaze, rayons X et autres écrans fin-de-siècle. *Études théâtrales* n°65, Louvain-la-Neuve, p. 57.

« Une toile métallique de plusieurs milliers de mètres carrés, s'élevant à une douzaine de mètres de hauteur, enserrera entièrement les arènes de l'Hippodrome. On se trouvera transporté sur la place même du Vieux-Marché de Rouen, et le drame qui s'y déroule sera d'un réalisme surprenant. La disposition de la salle a permis, par d'habiles subterfuges d'optique, de lier le public à l'action, de l'y associer pour ainsi dire, et de lui donner la sensation intime d'une chose vécue. »⁹

L'autre utilisation du tulle avait pour but de faire apparaître sur scène des personnages surnaturels, des spectres, etc. Georges Moynet, dans son ouvrage *La Machinerie théâtrale. Trucs et décors. Explications raisonnées de tous les moyens employés pour produire les illusions théâtrales*, nous explique ce phénomène en prenant l'exemple d'Hamlet.

« On obtient encore au théâtre un effet de disparition ou de spectre fondant par l'emploi des toiles métalliques. Au quatrième acte d'Hamlet, le décor représente un intérieur de palais très sombre. Le fantôme du père, à la fin d'une scène, sort par une large porte ouverte face au public, il s'arrête en faisant un dernier geste à son fils ; il demeure immobile puis on le voit s'effacer lentement dans l'ombre. Cette disparition résulte de l'irradiation produite sur la rétine de l'observateur par le tissu de la toile métallique. L'irradiation comme on le sait, est un phénomène par lequel les objets blancs, ou d'une couleur très vive, lorsqu'ils sont vus sur un fond obscur, paraissent avec des dimensions plus grandes que celles qui leur sont propres. L'inverse a lieu pour un corps noir sur un fond blanc. On admet que l'irradiation provient de ce que l'impression sur la rétine se propage plus ou moins au-delà du contour de l'image. Le père d'Hamlet, en sa qualité de fantôme, est vêtu d'un costume parfaitement blanc. À chacune de ses apparitions il est violemment éclairé par un faisceau lumineux. Dans la scène citée plus haut, il s'arrête après avoir dépassé la porte. Aussitôt, un cadre garni de toile métallique descend devant lui, cette toile, passant devant un objet très lumineux, est invisible ; c'est un brouillard à peine perceptible. Mais le faisceau qui éclaire le fantôme s'éteint ; la toile peinte en gris reçoit de la lumière ; le fil dont elle est tissée s'amplifie à l'œil et forme un écran quasi opaque. »¹⁰

Nous voyons donc là un recours aux propriétés optiques et physiologiques du spectateur pour mettre en place un nouveau rapport au réel. Il est intéressant de noter qu'à la fin du XVIIIème siècle, ce tulle était un moyen de censure veillant à instaurer une distance entre les comédiens

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Moynet, G. (1893). *La Machinerie théâtrale. Trucs et décors. Explications raisonnées de tous les moyens employés pour produire les illusions théâtrales*, Editions La librairie illustrée, Paris, p.291-292. (Cité dans Rykner, A. (2016). *Op. cit.*, p.58)

et les spectateurs. Pourtant, ce procédé, bien que remanié et utilisé autrement, existe toujours sur nos plateaux de théâtre, nous le verrons avec le spectacle *Historia de amor* de la compagnie *Teatrocinema* mais nous pouvons également citer Claude Régy avec ses mises en scène de *4.48 Psychose* de Sarah Kane ou de *La Barque le soir* de Tarjei Vesaas ou encore *Go down Moses* de Roméo Castelluci. Aujourd'hui, ces tulle sont principalement utilisés avec de la vidéo-projection mais comme nous l'avons mentionné plus haut, nous voyons une continuité dans les techniques et dans la manière dont celles-ci peuvent répondre à des recherches et besoins dramaturgiques.

Comme nous l'avons évoqué plus haut, le XIX^{ème} siècle a vu arriver de nombreuses avancées technologiques. L'une des plus importantes étant l'électricité qui arrive dans les théâtres dans les années 1880 et ne les quittera plus. Cette invention a offert au théâtre des opportunités de travail très larges et méconnues à l'époque, nous pensons notamment aux possibilités d'atmosphère scénique élargies liées à la variation de l'intensité lumineuse et à l'éclairage uniforme du plateau. L'électricité a impacté l'esthétique théâtrale et lui a offert de nombreuses nouvelles possibilités scéniques. Le XIX^{ème} a été un siècle de mutations importantes dans de nombreux domaines notamment avec la photographie et à sa suite le cinéma, sur lequel nous reviendrons.

L'utilisation des technologies au théâtre a souvent fait l'objet de nombreux débats. Certains penseurs avançant que ces multitudes d'effets entraînent le théâtre vers une forme de spectacularisation qui nuit au texte et au jeu de l'acteur. Ces débats autour de la machinerie au théâtre ne datent pas d'hier et se sont posés à chaque avancée technologique utilisée en plateau. Mais comme le rappellent Chantal Hébert et Irene Perelli-Contos, « l'évolution du théâtre est tributaire des avancées techniques et technologiques aussi car il existe un rapport d'interdépendance entre la salle et la scène par le regard du spectateur »¹¹. Ainsi, les « nouvelles » technologies permettent de réfléchir à d'autres formes de visualisation et d'élaboration de spectacle. Notons d'ailleurs que « l'évolution technologique entraîne avec elle toutes les autres formes d'expression et qu'aucun art ne peut ignorer les techniques nouvelles. »¹². Elles ajoutent : « Scène, machine, écran, acteur, chacun soutenant et complétant

¹¹ Hébert, C., & Perelli-Contos, I. (2006). Théâtre et (nouvelles) technologies : un espace d'interaction, Théâtre et nouvelles technologies. Éditions universitaires de Dijon, 47 – 55

¹² Serge Rezvani dans Chollet, J. (n. d.). Le théâtre et ses technologies, Théâtre occidental, le mélange des genres, Encyclopédie Universalis, [En ligne] consulté le 15 juillet 2022. URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/theatre-occidental-le-melange-des-genres/1-la-scene-et-les-ecrans/>

les autres, arrivent à former ensemble un support permettant les envolées physiques et poétiques de l'auteur-acteur, tout en stimulant les envolées visuelles et mentales des specta(c)teurs ». ¹³

Cependant, il faut garder à l'esprit que les avancées technologiques, quelles qu'elles soient, dépendent d'un contexte particulier et ne produisent pas le même effet en fonction de l'endroit où elles sont utilisées. Georges Banu dans son article *Théâtre et technologie ou Celui qui dit oui / celui qui dit non*, en 1999, nous dit que l'utilisation des technologies n'est pas équitable en fonction des zones culturelles. Dès lors, une même technologie n'aura pas le même impact si elle est utilisée sur un plateau à New-York que si on la retrouve sur un plateau de théâtre à Lima.

Georges Banu marque une distinction entre ce qu'il appelle la culture généralisée et la culture avancée.

Cette dernière est permise car, « à partir d'un certain moment, personne n'échappe aux effets des mutations technologiques primordiales. C'est comme pour la mode : en dehors des costumes immuables transmis par la tradition, il est impossible d'accuser un retard vestimentaire supérieur à vingt ans. La scène entretient une relation similaire aux technologies. Elle finit toujours par les incorporer. Ce fut le cas avec la lumière électrique que tous les théâtres, sur une durée de vingt ans, avaient intégrée à la fin du siècle dernier en même temps que les villes. Scène du théâtre et scène urbaine ont adopté simultanément une technologie qui s'est constituée en vécu partagé de la communauté »

14

Voilà ce qui est, selon Banu, la technologie généralisée. Il ajoute que le recours aux « nouvelles » technologies se justifie « par l'assimilation de la technologie à un symptôme de modernité auquel le théâtre, sous peine de tomber en désuétude, doit se soumettre. » ¹⁵. Joseph Danan va dans le même sens et affirme : « vouloir préserver la scène de techniques nouvelles ou relativement neuves comme la vidéo est une absurdité aussi grande que de décréter qu'il n'y a plus de spectacle possible hors de leur utilisation et que le théâtre tel qu'on le connaissait est un archaïsme voué à la disparition » ¹⁶.

¹³ Hébert, C., & Perelli-Contos, I. (2006). *Op. Cit.*, p. 54

¹⁴ Banu, G. (1999). *Théâtre et technologie ou Celui qui dit oui / celui qui dit non*. Jeu n°90, 152-160, [En ligne] consulté le 20 juin 2022. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/jeu/1999-n90-jeu1073589/16513ac/>, p.153

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Joseph Danan dans Maurin, F. (1996). *Théâtre et technologie*, Théâtre/Public n°127.

Nous pourrions dès lors penser que ce qui relève de la technologie avancée est amené à se généraliser dans le futur. Nous pensons qu'il est important d'apporter de la nuance ici. Certaines technologies se généralisent, l'exemple de l'électricité est flagrant. Pour autant, pouvons-nous affirmer qu'il en est de même pour toutes les autres avancées techniques ? Comme nous l'avons vu le théâtre a toujours évolué avec son temps notamment grâce à ces inventions technologiques mais certaines de celles-ci ont été abandonnées par la suite. Le risque étant comme nous venons de le mentionner plus haut de se cantonner aux effets de ces technologies, au spectaculaire et donc à quelque chose de plus superficiel.

Ici, nous avons souhaité nous pencher, plus particulièrement, sur les technologies modernes. Vidéos, écrans, projections, etc. Nous les voyons apparaître sur nos scènes depuis presque une centaine d'années déjà. Nous avons vu que le XIX^{ème} siècle a été marqué par de nombreuses avancées technologiques ayant amené leur lot de bouleversements en ce qui concerne la manière de concevoir la scène et ayant contribué à faire de notre théâtre ce qu'il est. Parmi les plus influentes : le cinéma.

Théâtre et « nouvelles » technologies, l'influence du cinéma

Souvent considérés comme frères ennemis, le théâtre et le cinéma se nourrissent réciproquement l'un de l'autre à différents moments de leur histoire. Le cinéma a d'abord usé de la forme traditionnelle des théâtres avec un regard frontal et une séparation nette entre l'écran et la salle ainsi qu'avec le rideau qui s'ouvrait sur l'écran. Cependant, les liens ne s'arrêtent pas à la forme de la représentation. Le cinéma va avoir besoin du théâtre pour faire jouer les acteurs dans un espace donné, avec des meubles et des décors. En effet, il faut arriver à mettre en action plusieurs personnes selon une partition discrète et rythmée. Ce rapport à l'espace et au décor est très prégnant au théâtre et le cinéma devra donc s'inspirer de la scénographie. Aussi, et très rapidement, le cinéma va, d'une certaine manière, récupérer le public populaire qui allait au théâtre à la fin du XIX^{ème} siècle.

Les liens entre théâtre et cinéma reposent aussi sur un certain goût pour un cinéma qui joue avec les conventions théâtrales comme les plans fixes et longs cadrés frontalement et recréant une surface de jeu délimitée comme la scène de théâtre. On le voit aussi avec Chaplin et son goût pour le cube scénique frontal et sa réticence à utiliser les contrechamps dévoilant la totalité du décor. C'est aussi visible chez les acteurs comiques qui regardent la caméra et utilisent une gestuelle qui a pour but d'interpeller le spectateur « absent » du cinéma. Aussi, de

nombreuses pièces sont adaptées au cinéma. Cependant, si aujourd'hui nous pouvons réellement parler d'un goût pour un cinéma reprenant les conventions théâtrales, il est important de noter que lorsque le cinéma apparaît, il n'a pas véritablement d'autre choix que de se raccrocher au théâtre. En effet, les moyens de l'époque ne permettaient pas grande fantaisie et il n'existait pas encore de tradition cinématographique. On importe et on recopie le théâtre au cinéma ainsi, nous voyons plutôt du théâtre filmé que du cinéma. Cela est aussi vrai pour les acteurs, les premiers acteurs de cinéma sont des acteurs de théâtre.

Il faudra d'ailleurs attendre la fin des années quarante pour voir apparaître la technique de l'*Actors studio* sous l'impulsion du réalisateur Elia Kazan et de la productrice de théâtre Cheryl Crawford. Ceux-ci demandent au comédien Lee Strasberg d'assurer la direction artistique et de prendre en charge le laboratoire. Il mènera de nombreuses recherches et s'inspirera de Stanislavski qu'il a eu l'occasion de rencontrer lors d'une conférence que donnait ce dernier à New-York en 1923. Il suivra également des cours avec deux anciens élèves de Stanislavski, Richard Bolevslavsky et Maria Ouspenskaya. Son apport à l'*Actors studio*, sa méthode est marquée par sa propre expérience de comédien et de ses lectures et rencontres avec d'autres artistes, dramaturges, metteurs en scène, penseurs, etc.

« La méthode est un amalgame du travail de Stanislavski, Vakhtangov, Meyerhold, et le Group Theater. Observer et analyser leur travail est essentiel pour se former une compréhension pratique d'une approche théorique de notre travail, l'entraînement de l'acteur, et de son utilisation dans diverses formes de production. Les gens feraient une erreur s'ils considéraient une seule de ces sources comme pouvant représenter à elle seule toute l'essence de la méthode. »¹⁷

Même si nous pensons principalement cinéma quand nous entendons parler de l'*Actors studio*, nous voyons que celui-ci a été créé pour permettre au comédien confirmé de se perfectionner dans un lieu privé hors de toute contrainte et pression commerciale et ce, que cela soit pour le théâtre ou le cinéma. Dès lors, nous pourrions nous demander s'il existe une différence dans le jeu d'un acteur de théâtre ou de cinéma et si oui, laquelle. Premièrement, en ce qui concerne l'aspect psychologique, au théâtre l'acteur doit extérioriser un fait intérieur avec son corps, sa voix, son intonation. Les mimiques, le sujet qui pense, ressent, tout cela ne se voit pas au théâtre. Maintenant, le dispositif de la caméra en scène peut permettre d'accéder à ces émotions

¹⁷ Lee Starsbeg dans Magrin-Chagnolleau, I. (2020). La Méthode de l'Actors Studio : Genèse, Pratique et Phénoménologie, Être en scène, être en jeu. Statuts, esthétiques, processus et techniques pour l'interprète et le performeur. Presses universitaires de la Méditerranée. [En ligne] consulté le 11 juillet 2022. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02342281>, p. 5.

notamment grâce aux gros plans mais dans toute une série de spectacles cela est toujours vrai.

Walter Benjamin nous dit :

« L'acteur de théâtre présente de manière définitive sa performance artistique au public. La performance de l'acteur de cinéma est bien différente, car elle réclame la médiation de tout un appareillage. Il en découle deux sortes de conséquences : Tout d'abord, les appareils ne sont pas tenus de respecter la performance qui parvient au public. Elle sera soumise à une série de tests optiques (mouvements de caméra, gros plans). Ensuite, l'acteur de cinéma n'a pas la possibilité d'adapter son jeu aux réactions du public. »¹⁸

Nous pouvons donc comprendre qu'un acteur de théâtre devrait donc savoir plutôt jouer de son corps et de sa voix en sachant répondre à l'énergie et aux réactions du public alors que l'acteur de cinéma devrait plutôt savoir maîtriser ses expressions faciales et savoir jouer de celles-ci pour transmettre au spectateur tout un panel d'émotions. Il est évidemment aussi question pour ce dernier de savoir faire cela non pas face à un public mais bien face à une caméra. Benjamin continue :

« Pour Pirandello, les acteurs de cinéma se sentent en exil mais aussi en exil d'eux : En exil de la scène, même. Ils remarquent avec une sensation de dépit, d'indéfinissable vide et même de faillite, que leur corps est subtilisé, supprimé, privé de sa réalité, de sa vie, de sa voix, du bruit qu'il provoque en se remuant, pour devenir une image muette qui tremble un instant et disparaît en silence. Ils jouent devant une petite machine. »¹⁹

Cette vision pose question. Nous pensons que la distinction entre les deux n'est pas si simple et que chaque discipline demande un travail bien particulier aux acteurs. Pour autant, dans la pratique, nous pouvons également voir de nombreuses porosités entre les deux et ainsi voir des acteurs de théâtre jouer au cinéma et inversement. Nous pouvons par exemple citer Isabelle Huppert, Gérard Depardieu, Michel Piccoli, Denis Podalydès, Annie Girardot, Jeanne Moreau et bien d'autres.

Nous avons tendance à penser la relation entre théâtre et cinéma comme unilatérale du théâtre vers le cinéma. Or, il est de plus en plus courant de voir sur scène des procédés cinématographiques et ce depuis presque une centaine d'années déjà. Il est d'ailleurs intéressant de noter que plusieurs cinéastes se sont tournés vers la mise en scène de théâtre. On pense évidemment aux projections sur scène, que celles-ci soient filmées sur scène et immédiatement

¹⁸Benjamin, W. (2003). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Editions Allia, Paris, p. 37.

¹⁹*Ibid.*

reproduites ou non, mais aussi à la stéréoscopie (procédé inspiré des films en 3D et permettant la projection d'images en relief sur le plateau). Si le cinéma et ses techniques ont influencé la manière de faire et de penser le théâtre de certains metteurs en scène, le théâtre a, comme nous l'avons vu, toujours été traversé par les « nouvelles » technologies et a toujours su les prendre à son avantage.

Cependant, nous aurions tort de penser que la vidéo, les écrans et la projection soient les seules choses que le théâtre a empruntées au cinéma. René Prédal, dans son ouvrage *Quand le cinéma s'invite sur scène*²⁰, liste toute une série de choses pour lesquelles le cinéma aurait influencé le théâtre. Il est important de noter que ce qu'il avance et que nous allons lister dans la suite de ce paragraphe n'arrive pas dès les années vingt et l'apparition des premiers écrans sur scène. Il faudra attendre qu'une forme de tradition cinématographique se mette en place. Prédal dit qu'on peut commencer à parler d'influence cinématographique au théâtre à partir des années septante. Dans sa liste, nous pouvons retrouver l'écriture des répliques qui se calquerait sur les dialogues de cinéma et serait donc plus verbale, plus quotidienne. Nous retrouvons aussi la mise en scène de textes qui ne seraient pas écrits pour le théâtre par des auteurs dramatiques comme des romans, des essais, des rapports, etc. La « forme » s'en verrait aussi influencée. Plus de découpage en actes mais plutôt des tableaux qui se juxtaposeraient pour fonctionner comme des séquences. Dans la même idée, on abandonne le lever et baisser de rideau ainsi que les entractes pour assurer une forme de continuité dans le récit. Il ajoute que les thèmes et la structure ont également changé sous l'influence du cinéma. Il s'explique en disant qu'en renonçant aux règles des trois unités, du dénouement, etc., il est possible d'avoir recours au flash-back, à des montages parallèles, etc. Ceux-ci permettraient de ne plus se limiter à des conflits psychologiques ou sentimentaux et donc d'aller vers des spectacles pouvant mettre en scène plus de personnages, pouvant toucher à la sociologie ou encore à l'histoire.

Si ce que Prédal avance n'est pas faux, nous pensons qu'il convient tout de même de nuancer ces propos. Nous ne nions pas l'influence du cinéma mais nous pensons que le théâtre évolue également en même temps que la société et ses usages. Dès lors, pour ce qui est des répliques, nous pensons que ce côté plus naturel, plus parlé vient également de cela et pas que d'une influence cinématographique. Aussi, l'abandon de la règle des trois unités arrive bien avant, nous le voyons avec Voltaire qui prônait déjà plus de vraisemblance et avançait l'idée que cette règle ne correspondait pas à la vie et à la société dans laquelle il évoluait. Se rapprocher de la « vraie vie », n'est pas une idée venue uniquement avec l'avènement du

²⁰ Prédal, R. (2013) *Quand le cinéma s'invite sur scène*, Editions du cerf, Paris, p.17.

cinéma. Enfin, si le cinéma peut apporter des solutions et des moyens plus simples d'amener sur le plateau de théâtre des flash-backs, des inserts, du montage, etc., ce que nous avons vu précédemment nous montre que le théâtre n'a pas attendu le cinéma pour tenter ce genre de choses. Déjà avec l'écyclème, il y avait la possibilité de montrer ce qui se passe dans un espace extra-scénique invisible. Ces procédés se démocratisent avec le cinéma mais ne sont, à notre sens, pas révolutionnaires. Il n'en reste pas moins que le cinéma a contribué à affirmer un nouveau statut de l'image au théâtre. On ne va d'ailleurs plus entendre ou écouter du théâtre mais nous allons bien voir une pièce comme nous allons voir un film.

Impact des « nouvelles » technologies au théâtre

Comme nous l'avons mentionné plus haut, ces « nouvelles » technologies ne sont pas réellement nouvelles et sont sur nos plateaux de théâtre depuis une centaine d'années. Ce qui semble être nouveau, ce sont plutôt nos rapports à celles-ci et l'usage que nous en faisons. Nous allons tenter de voir, en passant par les grandes figures du théâtre, comment ce rapport a évolué, quel était le but derrière ce recours aux « nouvelles » technologies. Béatrice Picon-Vallin dit que l'on peut s'apercevoir de trois moments clés dans l'histoire du théâtre avec les écrans et que ceux-ci sont liés à des moments de crise sociale, politique, idéologique et où « les frontières entre les arts du spectacle, comme entre les autres arts et ceux de la scène, se font, à chaque stade, de plus en plus poreuses. »²¹. Ces trois moments sont les années vingt et trente en Russie et en Allemagne, les années soixante aux Etats-Unis et à Prague et les vingt dernières années grâce aux progrès de la vidéo et l'arrivée de technologies plus pointues. Elle écrit cela dans son ouvrage *Les écrans sur la scène* publié en 1998. Dès lors, lorsqu'elle dit « ces vingt dernières années, nous pouvons en fait entendre ces quarante dernières années.

Les premiers grands metteurs en scène à avoir eu recours aux images filmées et projetées sont Vsevolod Meyerhold et Erwin Piscator. Ceux-ci projettent généralement sur un écran suspendu en haut du cadre de scène d'abord des textes, des images, des dessins ou des slogans mais très vite, la vidéo arrivera. Un des matériaux de prédilections des deux sont les documentaires, un moyen donc, d'introduire sur le plateau de théâtre l'actualité et par extension, une forme de réalité. Pour Meyerhold et Piscator, la technique permettait un changement de la fonction du théâtre qui amènerait à une transformation sociale. Le but de Piscator était de créer un lien entre la scène et la salle, de les relier notamment à des fins

²¹ Picon Vallin, B. (1998). *Les écrans sur la scène*, Editions L'Age d'Homme, Lausanne, p. 14.

politique. « Piscator avait une conception cinématique du théâtre, un théâtre non-narratif qui s'appuie sur l'impact que procurent les images projetées. Le théâtre étant conçu comme un instrument d'éducation sociale, la scène à un rôle de médium pour la transmission d'informations par collage et montage. »²².

« Par une utilisation massivement constructiviste de ces techniques intermédiaires, Piscator put contribuer à modifier la visualisation du spectacle théâtral en tenant compte des nouveaux rythmes perceptifs du public qu'avaient impulsés l'intrusion de la technique dans la vie quotidienne, le travail industriel et jusque dans l'organisation des loisirs de masse dont le cinéma était l'emblème. (...) Pour Piscator, le plus de lisibilité propre à l'intermédialité scénographique – machine à découper du sensible (documentaire) en unités intelligibles – devait servir à extraire de l'action de la pièce un maximum de sens social et politique par contiguïté ou succession de documents agencés dans une certaine perspective par les vertus d'un montage opérant une imbrication toujours plus insistante des causalités socio-historiques. (...) L'insertion de photographies, de films, de tableaux ou dessins dans la scénographie transférera dans l'enceinte théâtrale des pratiques constructivistes et inter-artistiques avec la conscience très vive, propre à presque toute l'avant-garde de l'époque, que ce constructivisme-là est d'abord au diapason d'un progrès socio-politique dont le progrès technique est un vecteur essentiel. »²³.

Piscator insistait sur le fait qu'il ne voyait pas la technique comme un but et qu'elle n'avait jamais été une fin en soi. Ce qui l'intéressait, c'était bien la fonction dramaturgique de la technique et ainsi de créer une scène « une 'machine sociologique' complexe, capable d'inscrire le matérialisme historique dans la scénographie »²⁴.

Passons aux années soixante. Les avant-gardes américaines s'emparent de ce que Jean Baudrillard appellera bien plus tard la société écranique.

« Nous vivons aujourd'hui dans l'imaginaire de l'écran, de l'interface et de la redondance de la contiguïté et des réseaux. Toutes nos machines sont des écrans. Nous sommes aussi

²² Sobieszczanski, M. & Masoni Lacroix, C. (2010). Du split-screen au multi-screen, la narration vidéo-filmique spatialement distribuée, Editions Peter Lang, Bern, p. 48.

²³ Combes, A. (2020). Machinations intermédiaires, Le théâtre politique weimarien d'Erwin Piscator, Cahiers d'Études Germaniques n°79, 109-130, [En ligne] consulté le 01 août 2022. URL : <https://journals.openedition.org/ceg/12481>, p. 110-111.

²⁴ *Ibid.* p. 113

devenus des écrans, et l'interactivité des hommes est devenue l'interactivité des écrans. »²⁵.

Ce constat, Jean Baudrillard le fera dans les années nonante. Dans les années soixante aux Etats-Unis, le recours à la vidéo et aux écrans semble être, à l'inverse de ce que l'on a pu voir avec Meyerhold ou Piscator, une fin en soi. L'impact du cinéma est très présent, nous voyons par exemple émergé les expériences de « cinéma-élargi » de Robert Whitman, la « scène-film » de Robert Blossom, etc. En Europe, c'est Josef Svoboda qui s'institue comme un maître de la recherche de l'apport des projections, des écrans et de la vidéo sur le plateau de théâtre. Denis Bablet dira d'ailleurs que personne n'est allé aussi loin que lui dans les « domaines de l'image, du spectacle, audio-visuel fondé sur la projection multiple, de la combinaison de l'image fixe ou cinématographique et de l'action dramatique »²⁶. Retenons notamment ses différentes inventions comme la technique du polyécran ou la *laterna magika*, qui est la combinaison de l'action scénique en direct et d'un film préenregistré et qui ont, toutes les deux, été présentées lors de l'exposition universelle de Bruxelles en 1958. Selon Marc Bouchet, « il semble que les créateurs étaient à cette époque avides d'explorer tous azimut les possibilités offertes par les technologies du domaine audio-visuel tels qu'on le désignait alors, ainsi que de les agencer à des dispositifs cinétiques. »²⁷. Ces années semblent donc être marquées par la recherche de ce que l'on peut faire de ces technologies, comment les combiner, ce qu'elles offrent, etc.

Le dernier moment clé est donc la fin du XXème et le début du XXIème siècle. Aux projections, aux écrans et à la vidéo s'est ajouté le dispositif de la caméra en scène. Avec elle s'est développée la possibilité de diffuser des images scéniques filmées en direct et traitées par un logiciel pendant la représentation. Mais quel est le but de l'utilisation de ces technologies aujourd'hui ? Parfois nous les retrouvons dans un but naturaliste, elles font parties de nos vies et sont donc présentes sur scène, elles se « représentent ». Parfois sans fondement dramaturgique, elles sont là pour répondre à une exigence de modernité, à un effet de mode. Cependant, dans certains cas, des metteurs en scène convoquent ces nouvelles images pour « transformer leur structure, modifier leur espace, manipuler le temps, moduler leur

²⁵ Machinal, H. (2016). Devenirs de l'humain et fiction contemporaine : imaginaires de la fin, corps biotechnologiques et subjectivités numériques, *Études britanniques contemporaines* n°50, [En ligne] , consulté le 03 août 2022. URL : <http://journals.openedition.org/ebc/3175>, para. 26. (librement traduit de l'anglais).

²⁶ Bablet, D. (1970). Josef Svoboda, Editions L'Age d'Homme, Lausanne, p. 223.

²⁷ Boucher, M. (2010). Vision périphérique et disposition des écrans, Du split-screen au multi-screen, la narration vidéo-filmique spatialement distribuée, Editions Peter Lang, Bern, p. 50.

dramaturgie, mettre en abyme la scène et les acteurs. »²⁸. Nous pourrions en parler plus en détails dans l'analyse de nos cas mais nous pouvons déjà souligner que nous pouvons retrouver sur nos plateaux différents types d'écrans, les moniteurs vidéo peuvent être incrustés dans la scénographie, toute surface réfléchissante ou pouvant accueillir une projection peut devenir un écran. C'est notamment le cas du corps de l'acteur, nous pouvons le voir dans *Qui, moi ?* de Jean-François Peyret. Dans celui-ci, il projette sur le visage d'une actrice photo-effigie et joue de l'interférence entre ces deux images, le corps de l'actrice étant également une image donnée à voir aux spectateurs.

Ces avancées technologiques nous poussent donc à interroger le statut de ces nouvelles images et par extension de nous pencher sur la notion du théâtre d'images sur laquelle les auteurs peinent à se mettre d'accord. Ariane Martinez met en avant trois critères qui permettent de déterminer si un spectacle relève du théâtre d'images : « une dramaturgie fondée sur l'image, une prééminence de la dimension matérielle du plateau, et, enfin, un traitement indisciplinaire des corps en scène. »²⁹. René Prédal, lui, place le théâtre image du côté de la monstration plutôt que du côté de la déclamation. C'est-à-dire que le théâtre d'images s'attelle plus à montrer et à faire qu'à dire. Il est important de noter qu'image ne veut pas forcément dire image créée par les « nouvelles » technologies, certains spectacles relèvent du théâtre d'images sans avoir recours à ces dernières. « Car l'image peut demeurer exclusivement du côté du spectacle vivant (l'idée d'image s'opposant à texte mais pas à vivant) »³⁰ Cependant, René Prédal met tout de même en avant le fait qu'il y a trois façons de faire du théâtre d'images : « soit composer des 'tableaux vivants' (qui, malgré leur dénomination, figent et non animent), soit introduire le cinéma, c'est-à-dire un écran avec des images en mouvement, soit dédoubler ce qui se déroule sur scène par un enregistrement (et la projection) en live »³¹.

Tout cela nous amène à la notion de scène-image ou d'image habitable développée par Clarisse Bardiot. Les images en mouvement ont envahi l'espace scénique depuis plus d'un siècle, elles se sont répandues et sont aujourd'hui admises et acquises. Plus que les gros plans sur le visage des acteurs ou que la présence de la caméra sur scène, nous assistons parfois à ce qui semblerait être une fusion de la scène et des écrans, c'est ce que Bardiot appelle la « scène-image ».

²⁸ Picon-Vallin, B. (1998). *Op. Cit.*, p.17.

²⁹ Martinez, A. (2009). Défense et illustration du théâtre d'images à travers quelques allers-retours entre le XIXe siècle et aujourd'hui, *Annuaire théâtral* n°46, p.159.

³⁰ Prédal, R. (2013) *Op. cit.*, p.20.

³¹ *Ibid.*

« Dans la scène-image, les interprètes et/ou les spectateurs sont immergés dans des images en 3D, grâce à divers stratagèmes optiques, à des machines de vision. La contradiction entre tridimensionnalité du plateau, corps en volume et bidimensionnalité des images projetées sur un écran disparaît. [...] Le numérique, avec l'interactivité, permet d'agir sur ces dernières, de les modifier, en temps réel ou différé. Il ne s'agit plus de changer de décors, les uns à la suite des autres, mais de créer un espace qui soit en mouvement perpétuel, souple et malléable, où l'image répond instantanément à l'action et offre un voyage immobile, dirigé soit depuis la régie par un technicien, soit depuis le plateau par un interprète. Les images deviennent ainsi des espaces habitables. Le phénomène est loin d'être marginal. Il concerne de nombreux metteurs en scène et chorégraphes contemporains et rejoint une autre quête : celle de l'anéantissement de toute distance entre l'image et l'œil, ce qui revient à supprimer l'écran – ou du moins à le faire disparaître – l'écran ultime étant la rétine. »³²

Ces images habitables peuvent prendre différentes formes : les hologrammes ou Pepper's ghost (qui doivent leur nom à John Henry Pepper, celui qui a amélioré le dispositif de base en remplaçant le miroir « normal » par un miroir sans tain, incliné à 45°, disposé à l'avant-scène et violemment éclairé pour donner l'impression que le reflet « flotte » derrière le miroir), la stéréoscopie (procédé inspiré des films en 3D et permettant la projection d'images en relief sur le plateau), la projection d'images sur des tulles, etc. Le but étant à chaque fois de jouer avec les moyens, et du théâtre et du cinéma, sur les questions de profondeur et de dimension. La notion « habitable » pose question ici. Nous sommes d'accord avec le fait que les projections ou les écrans amènent sur le plateau des images « habitables ». Et, nous le comprenons d'autant mieux lorsque nous pensons au spectacle de la compagnie *Teatrocinema*. Nous le verrons par la suite, mais dans *Historia de amor*, l'acteur doit véritablement jouer avec l'image, habiter celle-ci. Ce que l'image nous montre est l'espace de jeu des acteurs. L'image ne vaut d'ailleurs que quand l'acteur s'y intègre. Cependant, il ne s'agit, à notre sens, pas de créer des espaces « habitables », le plateau de théâtre l'est et ce, que l'on ait recours aux « nouvelles » technologies ou non. De plus, nous pensons également que la présence d'écrans sur scène n'induit pas automatiquement des images « habitables ». Nous reviendrons sur cela lors de l'analyse de nos spectacles.

Pour autant, nous pensons que les images, analogiques ou numériques, créées bel et bien sur le plateau, ouvrent sur d'autres réalités, sur d'autres temporalités. Forsythe

³² Bardiot, C. (2018). *Op. Cit.*, p.341-342.

avance l'idée que la vidéo permet de « désynchroniser le présent »³³. Béatrice Picon-Vallin nous dit que la scène s'en trouve changée.

« L'image ouvre l'espace théâtral à l'infiniment intime comme à l'infiniment grand. Le mouvement de son propre transfert lumineux suscite une expansion vers l'extérieur, vers un espace autre et un temps différent, qui peut concerner le passé, le présent (ailleurs) et le futur, le réel et l'imaginaire, le vécu et le fantasmé, à égalité, pourrait-on dire. Qu'elle soit matière ou signal, l'image permet toutes les magies, les glissements, les apparitions, Les possibilités de de stratification, de surimpression intensifient encore la coexistence d'espaces et de temps hétérogènes sur la scène, dans un processus d'hybridation où s'approfondit l'« entre-deux » caractéristique de l'espace théâtral. »³⁴.

Nous le voyons encore une fois, les technologies répondent à des besoins déjà mis en évidence des siècles auparavant et apportent des solutions à la réalisation de ceux-ci. Pour autant, il faut veiller à ne pas tomber dans l'excès et choisir, par souci de facilité, de tout projeter. Peter Missotten met en garde contre cette attitude naïve. Il dira : « cette naïveté risque de tuer la raison d'être du théâtre, qui réside probablement dans sa lenteur intrinsèque. »³⁵ (à laquelle il oppose la vitesse du cinéma).

Les « nouvelles » technologies interrogent donc la question et la fonction de l'image. Pourtant, le théâtre étant un dispositif de mise en vision, il offre donc automatiquement une image aux spectateurs. Cela nous pousse donc à questionner notre rapport aux images vidéo. Pour ce faire, nous nous sommes tournés vers le travail mené par Véronique Caye dans son ouvrage *Vera Icona, Abécédaire de l'image scène*. Véronique Caye est vidéaste et metteuse en scène. Dans ses spectacles, elle utilise l'image vidéo qui occupe « une place centrale dans la dramaturgie qu'elle partage à part égale avec le texte et le jeu de l'acteur. »³⁶. L'« image scène » prend plusieurs formes : vidéos tournées en amont ou en direct, diffusées ou projetées sur des écrans, qu'elles soient abstraites ou narratives. Elle dit que « par sa faculté de représenter le réel en son absence, de l'augmenter ou de le commenter, d'agir sur l'inconscient du spectateur, 'l'image scène' ne peut pas être seulement décorative ou anecdotique. »³⁷. Ce dernier point nous semble particulièrement intéressant. Aujourd'hui, nous retrouvons de plus en plus de

³³ William Forsythe cité dans Picon-Vallin, B. (2002). Les nouveaux défis de l'image et du son pour l'acteur, Vers un « super-acteur »?, L'acteur entre personnage et performance, Etudes Théâtrales n°26, Louvain-la-Neuve, p. 64.

³⁴ Picon-Vallin, B. (1998). *Op. Cit.*, p. 27.

³⁵ Missotten, P. (2012). Comment organiser l'absence sur scène, Le cochon virtuel ne sent pas, Études théâtrales n°53, Louvain-la-Neuve, p. 115.

³⁶ Caye, V. (2021) *Vera Icona*, Abécédaire de l'image scène, Editions Hématomes, Liège, p.16.

³⁷ *Ibid.*, p.17.

mises en scène ayant recours ces technologies et nous sommes en droit de questionner leur cohérence et la justesse de leur application : y-a-t-il une vraie démarche dramaturgique ou est-ce-que le metteur en scène succombe à un effet de mode ?

Parler d'effet de mode nous semble péjoratif. En effet, notre rapport aux images n'est pas une question de mode mais dépend de notre rapport au monde et à la société dans laquelle on vit. Ernst Gombrich pense que « l'image évolue, mais l'écologie, le contexte social agit en retour sur les raisons pour lesquelles on fait des images et sur la manière dont on les fait. »³⁸. Nous comprenons donc pourquoi les écrans, et autres vidéos ou images projetées prolifèrent sur les plateaux de théâtre, ça n'est que le reflet, le symptôme de notre société contemporaine. Ici, la notion de symptôme nous ramène à la vision de Georges Didi Huberman. Il dit : « en aucun cas ce que j'entends par symptôme ne se réfère à un désir de désignation clinique. Le mot n'est pas là en vue d'une clinique mais d'une critique. »³⁹. Il avance, par exemple, qu'un gros plan sur un acteur pourrait évoquer les réseaux sociaux et serait le symptôme d'une « reconnaissance du moi dans une société individualiste. »⁴⁰.

L'image et les écrans sont omniprésents dans nos sociétés occidentales. Nous le voyions déjà dans les propos de Jean Baudrillard. Tout nous pousse de plus en plus à utiliser nos ordinateurs, tablettes et autres smartphones. Certaines villes investissent dans des écrans pour l'espace public, pensons à New-York par exemple. Notre rapport à l'image a été érotisé notamment avec le cinéma, la publicité. L'image est l'outil de communication par excellence du XX et XXIème siècle. C'est une interface qui crée et guide notre rapport au monde, qui imprègne quotidiennement nos vies. C'est devenu un instrument de la réalité qui conditionne notre rapport au réel et altère la perception que nous avons de celui-ci.

« Résultant d'une construction sublimée du réel, la séduction que l'image opère sur nous (par la lumière et les contrastes qui la construisent, sa perfection, sa taille parfois) devient un mètre étalon, une référence, voire une norme de perfection qui définit notre rapport à ce que nous voyons et décline le réel en un environnement moins excitant, moins érotique, moins stimulant. Dans sa perfection, l'image n'est pas fidèle au réel, elle le dépasse, car elle le sublime. »⁴¹

³⁸ Eribon, D. & Gombrich, E. (2010). Ce que l'image nous dit, Editions Arléa, Paris, p. 83.

³⁹ Criqui, J.-P. (2012). L'histoire de l'art face au symptôme, entretien avec Georges Didi Huberman, Les Grands Entretiens d'Artpresses, Paris, p. 21.

⁴⁰ Caye, V. (2021). *Op. Cit.*, p.31.

⁴¹ Véronique Lemaire dans Caye, V. *Op. Cit.*, p. 135.

Ce n'est donc pas étonnant de voir les « nouvelles » technologies envahir nos plateaux de théâtre. Notre société et nos coutumes sont en réalité le contexte de production de ces images.

Dans la suite de son ouvrage, Véronique Caye cartographie les différents types d'« image scène ». Elle liste l'image sans image, l'image poème, l'image cinéma, l'image temps, l'image télévision et l'image narration. Nous nous intéresserons plus spécialement aux particularités de chacune de celles-ci dans notre analyse de cas. Nous tenterons en effet de voir quelles modalités de l'« image scène » se retrouvent dans les spectacles sur lesquels nous avons choisi de travailler.

Travailler sur ces notions nous amène aussi à interroger la notion du dispositif scénique et de son évolution. Aujourd'hui, Arnaud Rykner le définit comme « un espace physique que le spectateur peut voir et auquel il est amené à donner un sens. Ce faisant, le dispositif possède un centre autour duquel différentes polarités de signification se rencontrent et interagissent. Les « nouvelles » technologies ont amené sur nos plateaux des dispositifs technologisés qui, par la technique qui leur est propre, imposent un rythme, une temporalité particulière. Cela nous amène à nous intéresser au dispositif rythmique de Meyerhold et à tenter de voir si nous pouvons le relier aux dispositifs technologisés. Meyerhold pense ce dernier comme une « machine à jouer » qui serait « d'abord conçue comme un instrument, un support, un accessoire dynamique (et à certains égards cinétique) pour le jeu et une plateforme (ou une série constructive) pour la présentation des mouvements du corps des acteurs réglés par la biomécanique. »⁴². Cet accessoire dynamique voir cinétique qui impose un rythme à l'acteur pourrait-il être les prémices d'une forme technologisée très poussée et précise comme nous pourrions le voir avec le spectacle *Historia de amor*.

Ce questionnement nous semble d'autant plus intéressant lorsque l'on se penche sur une réflexion de Fernand Léger dans son ouvrage *Fonction de la peinture* : « Le cinéma, c'est l'âge de la machine, le théâtre, c'est l'âge du cheval. Ils ne s'entendront jamais. Souhaitons-le d'ailleurs, car le mélange est déplorable. »⁴³. Pour appuyer son idée, il citait Meyerhold sans réellement connaître son travail ni la manière avec laquelle il avait réussi à instrumentaliser les techniques du cinéma pour le théâtre. En réponse à cette réflexion, il nous semble intéressant de citer Josef Svoboda : « le théâtre moderne a droit aux nouvelles techniques comme les

⁴² Poliakov, S. (2019). Quel appareil théâtral ? Appareil n°21, [En ligne] consulté le 12 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/3213>, p.5.

⁴³ Léger, F. (1997). *Fonctions de la peinture*, Edition établie présentée et annotée par Sylvie Forestier, Gallimard, Folio essais, Paris., p.165-166.

maisons modernes ont droit aux ascenseurs, aux buanderies et aux séchoirs. »⁴⁴. Nous revenons toujours à l'idée que le théâtre n'est pas un art archaïque voué à disparaître mais bien un art vivant, ancré dans la société et évoluant avec elle.

Cela nous pousse également à nous questionner sur la notion d'accident. Cette dernière fait, à notre sens, référence au côté vivant et direct du théâtre. Comme nous l'avons mentionné plus haut, aller au théâtre c'est faire l'expérience d'une rencontre entre une équipe artistique et un public dans un lieu donné qui n'est jamais le même et dans un temps réel partagé. De ce fait, chaque soir, le spectacle peut être différent et ce, malgré le fait que le texte et la mise en scène ne sont pas voués à changer et que les comédiens ont travaillé et répété de nombreuses heures. Se confronter à du vivant c'est prendre le risque que tout ne soit pas cadré, millimétré et que quelque chose puisse ne pas aller dans le sens qui était prévu. Les machines et donc les « nouvelles » technologies viseraient à réduire ce côté imprévisible, spontané alors que nombreux auteurs s'accordent à dire que ce n'est pas seulement l'effet de présence mais bien cette possibilité de l'accident qui confère au théâtre son « aura » particulière comme le disait Walter Benjamin. Le comédien Dirk Roofthoof qui a dû, à plusieurs reprises dans sa carrière, jouer dans des dispositifs technologisés avance cette même idée. Lors d'un entretien, il lui est demandé quelle était l'évolution de son rapport à la caméra.

« Oui, les caméras sont restées les mêmes, mais mon rapport aux caméras a changé, parce que je les maîtrise autrement, ou moins, ou mieux. Il n'y a aucune logique là-dedans, je n'ai pas encore trouvé le moyen de conquérir ces caméras et je ne veux pas les conquérir. Je dis toujours que la force du théâtre c'est que les gens viennent pour voir si on réussit, mais aussi pour sentir la possibilité que l'on rate. Et ce sont ces deux possibilités concomitantes, qui se passent en même temps, qui m'excitent dans le théâtre. »⁴⁵.

Georges Banu dit que : « l'emploi des technologies réduit la place de l'accident ou permet facilement des solutions de rechange : on peut rattraper une erreur ou camoufler une absence. »⁴⁶. Nous pensons que là encore, il convient de nuancer ces propos. En effet, si nous sommes d'accord avec la première partie de la citation de Banu, la seconde nous pose question. Il fut un temps où la machine nous semblait infaillible. Il est vrai que la machine, pas ses propriétés propres, semble moins imprévisible, pourtant, dans les faits cela n'est pas si simple.

⁴⁴ Josef Svoboda dans Bablet, D. (1970). *Op. Cit.*, p.21.

⁴⁵ Perrot, E. (2018). Guy Cassiers : « L'acteur et l'écran : un expérience jouissive », *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, p. 411.

⁴⁶ Banu, G. (1999). *Op. Cit.* p.148.

L'acteur est humain et peut donc à tout moment chuter, oublier son texte, rater un passage, etc. Nous pouvons facilement comprendre que ce genre de petits accidents arrivent moins souvent avec les technologies que nous avons sur scène actuellement. Si nous parlons de vidéo projetée, nous comprenons aisément que la vidéo filmée et pré-enregistrée ne réservera pas de surprise. Cependant, pour ce qui relève de l'« imprévisible humain », l'acteur est formé et compense, réagit directement aux probables accidents. Cela fait partie de sa pratique et de son métier, il peut donc réagir vite. Il se peut même que les spectateurs ne remarquent pas que quelque chose dans la conduite du spectacle ne s'est pas passé comme prévu. Cela est beaucoup moins vrai avec la machine et les technologies. Si le risque qu'un accident survienne nous paraît moins élevé, il sera beaucoup plus compliqué de réagir et de solutionner un problème lié à la technique que de réparer une « erreur » qu'un acteur aurait commise. Nous évoquerons dans la suite la place des régisseurs dans ces dispositifs ultra technologisés mais nous pouvons déjà dire que leur travail est impacté par ces dernières.

Meyerhold s'inspire du taylorisme, du productivisme. Béatrice Picon-Vallin écrit d'ailleurs que « Tout constructivisme voue un culte à la machine (sentie comme un organisme vivant, plus vivant dans son organisation rationnelle que l'homme, chaotique) et à l'usine dont on attend les nécessaires miracles économiques. »⁴⁷. La vision biomécanique du jeu de l'acteur que prône Meyerhold en appelle donc à un corps « rythmé, cadencé, uniformisé, biomécanique qui devient un maillon indispensable à l'ensemble de la chaîne de production de l'œuvre scénique »⁴⁸. Le corps du comédien semble donc être considéré comme l'un des rouages d'une machine qui doit s'accorder aux autres rouages (les autres acteurs, le dispositif, etc.). Qu'en est-il de la question de l'accident ici ? Le jeu et le mouvement de l'acteur dans cette vision biomécanique est extrêmement travaillé, décomposé et précis. Le risque d'accident est donc limité mais l'acteur reste un être humain et est, par essence, imprévisible.

Pour ce qui est des « nouvelles » technologies, les employer sur scène réduirait, comme nous venons de le voir, le nombre d'accidents, ces dernières seraient précises et faites pour pouvoir pallier n'importe quelle erreur. C'est notamment le cas pour les vidéos projetées qui sont enregistrées en amont, montées, minutées, etc. Georges Banu nous dit d'ailleurs que de nombreux metteurs en scène sont tentés d'aller dans cette ultra précision, rendant tout toujours plus net, plus insonorisé, plus programmé. Pour autant, un des points fondamentaux qui font du

⁴⁷ Picon-Vallin, B. (1990). Meyerhold, Les voies de la création théâtrales / Arts du spectacle, n° 17, Editions du CNRS, Paris, p.96.

⁴⁸ Lemaire, V. (2017). Corps et pouvoir ou « Le corps du temps », A propos de *El año de Ricardo* d'Angelica Liddell, *Corps parlant, corps vivant*, Etudes théâtrales n°66, Louvain-la-Neuve, p.87.

théâtre ce qu'il est, c'est bien la présence d'êtres humains face à d'autres êtres humains. Cela ne change pas ici, les « nouvelles » technologies sont ce qu'elles sont et réduisent en effet le risque d'accident pour toute une partie du spectacle mais les comédiens sont toujours là (la plupart du temps) et avec eux persiste l'imprévisibilité de la rencontre. Meyerhold dit d'ailleurs, « même si l'on ôte au théâtre la parole, le costume, la rampe, les coulisses, l'édifice théâtral enfin, tant qu'il reste l'acteur et ses mouvements plein de maîtrise, le théâtre demeure le théâtre. »⁴⁹. Il est à noter que dans le cas de la caméra en scène qui filme et reproduit en direct soit grâce à la projection soit aux écrans, le risque d'accident nous semble encore plus élevé.

Lors de l'apparition des « nouvelles » technologies telle la projection et la vidéo dans les années vingt, certains artistes se voulaient très optimistes et avançaient l'idée que comme l'électricité, cela allait révolutionner l'esthétique théâtrale et créer de nouvelles formes de spectacles. L'histoire nous a montré que cela n'a pas été le cas. Si elles ont vite suscité un intérêt, ces « nouvelles » technologies, utilisées sans fondement dramaturgique, s'essouffent vite et sont délaissées. Les « nouvelles » technologies produisent des effets contraires, Brecht à son époque parlait d'effet de distance, aujourd'hui nous vivons avec ces dernières, elles ne se sont pas insinuées que sur nos plateaux de théâtre mais bel et bien dans notre vie de tous les jours. Il faut d'ailleurs être attentif à tout cela. Les technologies sont si bien intégrées à notre quotidien qu'on risquerait d'en perdre notre esprit critique. Nous l'avons vu, nous sommes quotidiennement confrontés aux images. Le problème de celles-ci est qu'elles risquent de nous entraîner dans une forme de fascination, de flux par lequel se laisser porter et qui empêcherait d'entendre et de comprendre la paroles critique. C'est pourquoi de nombreux artistes plaident en faveur de l'idée des technologies intégrées.

« C'est pourquoi il semble plus intéressant de procéder au mouvement inverse qui consiste non pas tant à rejeter la technologie, qu'à en faire le principal soutien du spectacle sans que son intervention soit violemment visible. Elle ne se donne pas à voir et elle intervient de manière invisible pour accompagner les comédiens et faire résonner les mots, modifier la scène ou éclairer l'espace. On instaure ainsi un rapport plus discret entre l'histoire et l'actualité, entre l'écrit et la machine, entre le corps et l'éclairage. Cette solution nous permet d'éviter et l'intransigeant repli sur l'archaïque et l'illusoire optimisme technologique. La technologie intégrée a le mérite de rattacher le spectacle vivant dans un contexte sonore et visuel qui atteste la modernité sans l'ériger pour autant en centre explicite de ses préoccupations. Nous nous retrouvons dans ce qui est le domaine du théâtre, l'entre-deux du passé et du présent. De cette hybridation peut surgir

⁴⁹ Vsevolod Meyerhold dans Picon-Vallin, B. (2002). *Op. Cit.*, p.60.

une poétique théâtrale ouverte, non soumise autoritairement aux technologies avancées ni pour autant réfractaire. »⁵⁰.

Nous voyons donc ici l'idée d'une technologie qui serait là comme un soutien au drame et comme un accompagnateur pour le comédien. Lorsque nous sommes face à des dispositifs hyper technologisés, nous sommes en droit de nous interroger sur la place que prennent ces « nouvelles » technologies sur les plateaux. Il peut parfois nous sembler que ces dernières soutiennent moins qu'elles ne contraignent les comédiens, nous tenterons de le voir lors de l'analyse de nos cas. Il nous semble alors intéressant de questionner les rapports que les acteurs entretiennent avec ces avancées technologiques et la manière dont ces dernières impactent leur façon de travailler.

⁵⁰ Banu, G. (1999). *Op. cit.*, p.160

Chapitre 2 : l'acteur de théâtre

Place et évolution du comédien de théâtre au fil du temps

Comme le théâtre, la place et le jeu du comédien n'a de cesse d'évoluer. En effet, le jeu de l'acteur de l'antiquité grecque est très éloigné du jeu de l'acteur contemporain. Les méthodes, les conventions, les avancées techniques, les idéologies, tout cela a contribué à changer le jeu et la vision que nous avons de l'acteur, c'est pourquoi il nous semble intéressant de prendre du recul et de faire un bref retour historique sur les différentes visions du comédien.

L'acteur dans le théâtre grec, l'*hupokritès*., joue selon une méthode, un art, une *tekhne*. Il ne s'agit donc pas d'une appropriation réaliste du texte. Ici, la mimésis ne représente rien et se base sur des conventions.

« Elle (la mimésis) présente une forme stylisée, codifiée à l'extrême, qui vise, non à ressembler exactement au modèle mais à produire les mêmes effets sur le spectateur-auditeur. L'*hupokritès* fait apparaître visuellement et musicalement le personnage au moyen de trois sortes de conventions : le masque et le costume déterminaient des types de personnages animés par des postures corporelles précises et des signes produits par les mains et les bras, le registre plus ou moins aigu et les modulations de la voix traduisaient les émotions exprimées. »⁵¹

De plus, le théâtre grec étant très grand, l'acteur pouvait être assez éloigné du spectateur. Ainsi, ses mouvements devaient à la fois être amples et suffisamment clairs pour être compris de tous et ne pas laisser de place à l'ambiguïté. Nous pouvons donc supposer que les gestes étaient peu nombreux et que c'est plus l'art oratoire qui importait. Nous sommes donc plus dans une tradition orale qui va d'ailleurs se perpétuer. Comme nous l'avons mentionné plus haut, avant, dans la tradition théâtrale « européenne », il était plutôt coutume d'aller écouter du théâtre. Les acteurs étaient ainsi surtout appréciés pour leur virtuosité vocale. Cela va perdurer à la renaissance et à l'époque classique. Même si l'on commence, grâce notamment, à l'arrivée des toiles peintes, de la perspective et des changements de décor à vue à penser la scène comme une image, comme un tableau, les spectateurs venaient encore surtout écouter du théâtre. Il faut d'ailleurs dire que si la perspective a été une grande révolution, elle ne permettait pas aux acteurs de réellement se déplacer sur scène. Si ces derniers ne jouaient pas en front de scène, les règles de la perspective n'étaient pas respectées et cette dernière ne faisait plus du tout

⁵¹ Vasseur-Legangneux, P. (2004). Le jeu de l'acteur tragique, Les tragédies grecques sur la scène moderne : Une utopie théâtrale, Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, [En ligne] consulté le 14 avril 2022. URL : <https://books.openedition.org/septentrion/53322?lang=fr>, p. 160.

illusion. Cela commencera à changer à la fin du XVII^{ème} siècle, notamment grâce à Jean Bérain et son invention de la perspective en oblique. Celle-ci est une perspective trompée où l'édifice représenté ne l'est pas dans son entièreté mais de pied, permettant aux acteurs d'utiliser l'ensemble du plateau. Il est à noter que l'éclairage à la bougie ne permettait pas non plus aux acteurs de beaucoup se déplacer sur la scène. Le théâtre médiéval semble faire exception. Malgré une lacune historiographique assez importante, il semblerait que l'acteur du Moyen-Age usait un peu plus de son corps pour représenter les mythes fondateurs de la chrétienté dans les mystères de la Passion notamment par l'héritage des fêtes carnavalesques. Cependant, Marie Bouhaïk-Gironès, dans son article *Comment faire l'histoire de l'acteur au Moyen-Age ?* nous dit tout de même qu'à la fin du Moyen-Age, le théâtre est « jeu de paroles plus que de gestes et de corps. »⁵².

La vision de l'acteur et de son jeu va commencer à changer et l'on va voir petit à petit poindre des théories à ce sujet. L'une des premières est la réflexion que mène Diderot dans le *Paradoxe sur le comédien*. A un moment, Diderot avait pour projet d'amener plus de vérité au théâtre. Il n'était pas question de réalisme mimétique mais bien de rompre avec les conventions pour faire l'expérience de la vérité et atteindre « la nature des choses ». Il instaure d'ailleurs la notion de quatrième mur, cette inclusion dans la vie et l'intimité des acteurs qui jouent, inconscient d'être observés. Les acteurs ne s'adressent donc plus aux spectateurs Ce projet est une aporie, le théâtre en tant que dispositif de mise en vision et offrant donc des images, ne peut être la réalité. L'image est médiée et ne peut être vraie.

Pour autant, dans la suite de ses écrits, Diderot va se montrer comme précurseur de la modernité et ce, grâce à sa vision de l'acteur de théâtre. En effet, il fait la distinction entre le langage verbal et le langage du corps. Il est assez courant d'entendre qu'il a, d'une certaine manière, réinstauré la place du corps et du geste au théâtre. S'il rompt avec la déclamation, c'est parce que, selon lui, le langage verbal est le langage de la fiction. Il passe par la conscience et fait que le sujet entre en représentation. Le langage verbal crée une sorte de secondarité par rapport à l'événement lui-même. Et pour Diderot, ce langage ne nous permettrait pas de savoir si nous sommes du côté de la vérité ou du mensonge, à l'inverse du langage corporel qui, lui, ne serait qu'immédiateté et authenticité. Il postule que le langage du corps nous trahirait et, de ce fait, serait plus à même de faire passer les émotions. On le voit également dans ses pièces, *La Religieuse* en est un bon exemple.

⁵² Bouhaïk-Gironès, M. (2010). Comment faire l'histoire de l'acteur au Moyen Âge ?, Médiévales n°59, [En ligne] consulté le 20 avril 2022. URL : <https://journals.openedition.org/medievales/6109>, p. 118.

Dès lors quel serait le bon acteur pour Diderot ? Il a d'abord prôné l'enthousiasme. Le bon acteur serait celui qui devient son personnage, qui montre la réalité, toujours dans ce souci de vérité. Pourtant, ce n'est pas ce que nous pouvons retrouver dans le *Paradoxe sur le comédien*. En effet, nourri de la pensée de Rousseau, Diderot a été amené à repenser sa vision du jeu de l'acteur. Ainsi, dans son dernier ouvrage, il prône un jeu de sang-froid, un jeu de tête, bien loin finalement de sa théorie de l'enthousiasme même si les deux s'inscrivent toujours dans cette recherche de la vérité. Pour cela, il se base sur l'effet de dédoublement mis en avant par Rousseau. Cependant, au lieu de le condamner comme le fait ce dernier, Diderot en fait la condition de la raison humaine. Nous pouvons donc dire que finalement, pour Diderot, le bon acteur est celui qui a conscience d'être du côté de la fiction, de jouer un rôle. C'est un comédien doté d'une bonne maîtrise de soi et de sa sensibilité et qui possède un regard froid pour jouer « de réflexion » pas « d'âme ».

« Son paradoxe consiste en la volonté la plus aiguisée d'être soi, d'être vrai, tout en ne réussissant à l'accomplir qu'en étant hors soi, qu'en se faisant autre, cela implique de faire tout à la fois semblant, feindre et croire : il ne s'agit pas d'être le personnage mais de le jouer sans en être le jouet. Le théâtre exige une extraordinaire maîtrise jamais achevée du jeu dans toutes ses dimensions et, en même temps, un fondamental abandon, une radicale disponibilité à l'autre : possession et dépossession de soi. Il s'agit d'être à la fois dans le jeu et 'hors jeu'. »⁵³

Diderot semble donc avoir ouvert la voix à différents auteurs et penseurs et les recherches sur le jeu et la place de l'acteur semblent s'être intensifiées. Parmi les plus importantes, nous pouvons citer l'influence du naturalisme, notamment avec les théories d'André Antoine et de Constantin Stanislavski. Le premier crée en 1894 le *Théâtre Libre* et s'entoure d'amateurs et, un peu à la manière de Diderot, propose d'oublier les conventions théâtrales et de jouer « comme dans la vraie vie ». Son travail se base sur l'observation de la vie et de la nature et il offre au corps de l'acteur beaucoup de liberté. Avec Antoine, le comédien peut s'asseoir, se déplacer, jouer de dos, etc. Il est également important que l'acteur ne déclame pas uniquement le texte, il doit essayer de comprendre les émotions du personnage qu'il incarne. On voit donc apparaître une notion de psychologie. De plus, on parle souvent d'Antoine comme du premier metteur en scène car avec lui, la scène devient un langage, un réseau de signes. Il cherche à créer un équilibre sur le plateau et pense la scène comme un milieu clos où, encore une fois, les spectateurs assisteraient à une tranche de vie face à des comédiens

⁵³ Vivès, J. (2006). De la haine du théâtre et du comédien : Petit traité de l'ilon. *Insistance* n°2, [En ligne] consulté le 19 avril 2022. URL : <https://www.cairn.info/revue-insistance-2006-1-page-53.htm>, p. 59.

qui n'ont pas conscience d'être regardés. Pour renforcer tout cela, Antoine va plonger la salle dans le noir, ce qui est assez révolutionnaire pour l'époque et va, également par souci économique, amener sur scène des objets du quotidien. Cela a évidemment un impact sur le jeu du comédien, c'est d'ailleurs pour cela qu'il a choisi de s'entourer d'amateurs et non pas d'acteurs professionnels qui ne voudraient ou ne pourraient jouer comme il l'attend.

Stanislavski est souvent comparé et lié à Antoine car leurs recherches vont plus ou moins dans le même sens. Ce dernier cherche l'exactitude et le détail et est reconnu pour son travail sur un naturalisme psychique. Il travaille donc beaucoup sur l'intériorité du personnage. Il va mettre en place un système permettant à l'acteur d'être habité, nourrit par des sentiments réels et vécus pour faire en sorte que l'action soit émotionnellement juste. Comme nous l'avons évoqué, c'est en s'inspirant des travaux de Stanislavski que l'école de *l'Actors Studio* va se développer.

« Le problème de l'acteur stanislavskien n'est pas de jouer bien, mais juste, et à partir du juste d'atteindre le vrai. Pour y arriver, il faut que l'acteur puisse contrôler le phénomène de l'inspiration, principe de toute création artistique. En effet, la particularité de la pratique théâtrale réside, selon Stanislavski, dans le surgissement forcé mais aux allures spontanées, de l'inspiration. (...) Partant de cette constatation, Stanislavski pose le contrôle de l'inspiration comme point de départ du Système, dont le but est la création subconsciente à travers la technique consciente. Dans le langage stanislavskien, le terme subconscient signifie le complexe incontrôlable de sentiments, que l'acteur doit apprendre à stimuler volontairement et à faire surgir 'naturellement', dans la situation non naturelle de la scène. Autrement dit, le training stanislavskien vise à apprendre à l'acteur à contrôler l'incontrôlable, au moyen d'une technique consciente qui, contre toute inspiration hasardeuse, permet la création subconsciente. (...) L'inspiration, longtemps considérée comme le point de départ spontané et naturel de l'interprétation d'un personnage, est, chez Stanislavski, le résultat d'un travail ardu, permettant à l'acteur d'arriver à la faculté suprême de son art, qui consiste à revivre la vie du personnage et à l'incarner sur la scène, avec la même intensité et vérité, tous les soirs. »⁵⁴.

Nous comprenons donc pourquoi, comme Antoine, Stanislavski a, lui aussi, choisi de travailler avec des amateurs pour pouvoir chercher et affiner sa méthode avec des acteurs n'ayant d'autre formation que la sienne et n'étant ainsi pas coincés par une quelconque habitude de jeu.

⁵⁴ Perelli-Contos, I. (1988). Stanislavski et Meyerhold : pionniers de la pédagogie théâtrale. *Études littéraires* n°20(3), [En ligne] consulté le 05 mai 2022. URL : <https://www.erudit.org/en/journals/etudlitt/1900-v1-n1-etudlitt2235/500812ar/abstract/>, p. 16-17.

Cependant, Stanislavski va plus loin. Il est, en effet, l'instigateur d'une vraie pédagogie théâtrale montrant que l'art de l'acteur est le fruit d'un véritable apprentissage. Pour ce qui est de la scène et des décors, Stanislavski cherchait lui aussi à recréer sur le plateau les atmosphères les plus naturelles possibles et aller ainsi, naturellement, vers le détail.

Nous avons déjà rapidement abordé le travail de Meyerhold mais il nous semble important d'y revenir et de préciser sa vision de l'acteur. Meyerhold était élève de Stanislavski et a su s'en détacher pour montrer les limites de sa théorie et ainsi mettre en place sa propre pédagogie. Il était praticien et non théoricien mais il reste de nombreuses notes prises par ses élèves qui nous permettent de comprendre sa vision. Il pense le théâtre comme une réalité artistique autonome et est contre l'illusion de la réalité au théâtre. L'acteur ne doit donc pas représenter la vie, il doit la remanier, la déformer par un acte créateur artistique en vue de permettre aux spectateurs, par la suite, de faire fonctionner leur imagination et restaurer la réalité. Son théâtre est donc celui de la convention. Pour Meyerhold, le bon comédien est donc « un acteur qui, libéré du psychologisme, a comme tâche de développer des actions scéniques en utilisant les moyens expressifs de son corps. »⁵⁵. Car, pour lui, l'art de l'acteur repose sur la maîtrise qu'il a de son corps.

« S'opposant au training stanislavskien centré sur l'exploration de l'état psychoaffectif de l'acteur, Meyerhold propose une nouvelle méthode d'entraînement, la biomécanique, susceptible de procurer à l'acteur une connaissance scientifique de son matériau, dans le but de le rendre apte à réaliser, rapidement et avec précision, les consignes reçues de l'extérieur. Inspirée de la théorie de F.W. Taylor, la biomécanique consiste en douze séquences, quasi acrobatiques, auxquelles l'acteur doit s'exercer pour savoir mobiliser tous ses moyens. (...) Le taylorisme, méthode d'organisation scientifique du travail, est applicable au théâtre comme à tout travail ayant pour but la production maximale dans un minimum de temps. Il aide l'acteur à faire l'économie du temps par le choix de mouvements précis, lui permettant un rendement maximal. L'acteur doit, à l'instar de l'ouvrier, coordonner son jeu avec les conditions de la production, de sorte que son travail devienne 'une production nécessaire à la bonne organisation du travail de tous les citoyens' ».⁵⁶

Le travail de Meyerhold fait donc du corps de l'acteur la dynamique du récit et de l'espace, il est le langage de la scène. Pour ce qui est du plateau, comme nous l'avons vu, avec Meyerhold, nous pouvons plus parler de dispositif que de décor. En effet, comme le mouvement fait le sens,

⁵⁵ *Ibid.* p. 19.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 23.

la scène doit être un établi de jeu, une fabrique à créer du sens offrant donc aux acteurs de grandes possibilités de mouvement.

Nous avons abordé le naturalisme d'Antoine et Stanislavski, le constructivisme de Meyerhold, il nous reste maintenant à voir la vision du courant symboliste sur le jeu de l'acteur. Ici, l'acteur ne doit pas incarner le personnage, il doit en être le symbole, une forme stylisée et codifiée. Les symbolistes refusent l'imitation de la vie et le réalisme, tout doit être symbole, schématisation, stylisation et suggestion. On y voit un retour au texte et à l'acteur, ainsi qu'une économie de moyens pour rendre une plus grande force de frappe aux mots et à la poésie. Le jeu de l'acteur est donc épuré, codifié, intellectualisé. C'est dans ce courant de pensées que nous allons voir apparaître la notion de sur-marionnette chère à Gordon Craig ou Maurice Maeterlinck.

Cette idée de l'acteur comme d'une sur-marionnette ne vise pas à faire de celui-ci un pantin. Ce que Craig recherche, c'est un être qui n'a pas de pulsion propre et ne laisse transparaître aucune dimension humaine, il tendrait à l'abstraction la plus profonde. En effet, comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, l'acteur, parce qu'il est un humain doté de sentiments et d'émotions propres, risque d'amener sur le plateau de théâtre le chaos, l'accidentel.

« Tout ce qui est accidentel est contraire à l'Art. L'art est l'antithèse même du Chaos, qui n'est autre chose qu'une avalanche d'accidents. L'Art ne se développe que selon un plan ordonné. Il ressort donc clairement que pour créer une œuvre d'Art, nous ne pouvons nous servir que de matériaux dont nous usons avec certitude. Or, l'homme n'est pas de ceux-là. Toute sa nature tend à l'indépendance ; toute sa personne montre à l'évidence qu'elle ne saurait être employée comme « Matière » Théâtrale. Les gestes de l'acteur, l'expression de son visage, le son de sa voix, tout cela est à la merci de ses émotions... Son visage et ses membres, s'ils n'échappent pas à tout contrôle, résistent bien faiblement au torrent de la passion intérieure et manquent de le trahir à tout instant. »⁵⁷

Craig est donc très virulent avec les acteurs, il ira jusqu'à dire que pour sauver le théâtre, les acteurs devraient mourir de la peste car ils rendent l'art impossible. La marionnette lui apparaît donc être la solution qui permettra de sauver le théâtre car elle est libérée de toute préoccupation psychologique et ne chercherait pas à incarner mais à symboliser.

⁵⁷ Craig, E. G. (1999), L'acteur et la surmarionnette, De l'art du théâtre, Editions Circé, Arles.

« Aucun acteur ne peut être aussi polyvalent qu'une marionnette - car une marionnette peut même changer de tête ; elle peut avoir trois identités qui peuvent toutes, si nécessaire, apparaître sur scène en même temps. Les marionnettes seraient donc une bénédiction pour l'Angleterre en ce qu'elles arriveraient à point nommé pour montrer le chemin encore une fois à leurs vieux camarades, les acteurs. (...) Je voudrais que l'acteur comprenne que la marionnette n'est ni un ennemi détesté ni un concurrent mais un de ses plus chers camarades. C'est ici que M. Lewis⁵⁸ entre en jeu : il est un des liens qui unissent l'acteur et la marionnette - même les liens les plus ténus dans les chaînes les plus longues ne doivent pas être oubliés - ne doivent pas être brisés. »⁵⁹.

Nous voyons donc que ce que prône Craig ce n'est pas la fin de l'acteur qui serait remplacé par la marionnette. C'est bien le lien entre les deux et ce que ce lien peut amener sur scène qui l'intéresse. Ce n'est donc pas la marionnette seule mais les pouvoirs de la marionnette médiée par la conscience de l'acteur qui peuvent accomplir la vision de Craig à savoir un théâtre du symbole, du verbe. Cette sur-marionnette « ne rivalisera pas avec la vie, mais ira au-delà ; elle ne figurera pas le corps de chair et d'os, mais le corps en état d'extase, et tandis qu'émanera d'elle un esprit vivant, elle se revêtira d'une beauté de mort. »⁶⁰.

L'acteur au milieu des « nouvelles » technologies

Certains auteurs font preuve d'une forme de méfiance vis-à-vis de la machinerie car elle pourrait se substituer au texte et/ou à l'acteur. L'acteur, l'élément qui donne sa particularité au théâtre, du vivant face à du vivant. Qu'en est-il lorsque les « nouvelles » technologies s'immiscent sur la scène ? Peuvent-elles réellement remplacer les acteurs comme cela semble être le cas dans la mise en scène de la pièce *Les aveugles* de Maeterlinck par Denis Marleau ? Comme nous venons de le voir, le symboliste Craig rêvait d'un théâtre délivré de l'acteur trop prompt à se laisser aller à l'émotion et risquant d'amener le chaos sur le plateau. Les « nouvelles » technologies sont-elles la solution pour les metteurs en scène qui s'inscriraient dans la lignée des idées de Craig ?

Nous parlions plus haut d'une méconnaissance et d'une mécompréhension du travail de Meyerhold par Fernand Léger. Ce qu'il nous semble intéressant de noter ici est que Meyerhold,

⁵⁸ Clunn Lewis est un marionnettiste anglais admiré par Gordon Craig.

⁵⁹ Craig, E. G. (2005). Marionnettes et poètes. L'Annuaire théâtral n°37, 131-159, [En ligne] consulté le 09 juillet 2022. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/2005-n37-annuaire3683/041599ar/>, p. 136-137.

⁶⁰ Craig, E. G. (1999). *Op. cit.*, p.99.

même s'il n'a pas pu poursuivre plus loin ses aspirations technologiques de projections et d'utilisation de techniques cinématographiques sur scène, avait très vite eu conscience de l'intérêt et de l'importance de suivre de près ce nouvel art qu'était le cinéma. Cependant, et comme nous l'avons également vu plus haut, pour lui, le théâtre c'est l'acteur. Cela teinte très fort sa pensée sur les nouvelles technologies. En effet, là où Craig voyait une « sur-marionnette », Meyerhold voyait un « super-acteur ».

Le « super-acteur » est « celui qui connaîtrait les grandes traditions théâtrales et les revisiterait, celui qui composerait son jeu après avoir décomposé son matériau de travail, metteur en scène de lui-même, celui qui ne craindrait pas que les images s'introduisent sur le plateau, car il aurait conscience que le nouvel art du XXème siècle, le cinéma, se développe avec et en même temps que le théâtre d'avant-garde, son théâtre. »⁶¹.

Cette vision des images et des technologies était très en avance sur son temps et nous montre la place et le pouvoir que Meyerhold donne aux acteurs sur les images. Ce sont ces derniers qui ont la main et qui doivent continuer à l'avoir. Il a d'ailleurs souvent critiqué le travail de Piscator qui, à son goût, néglige le comédien.

« En six mois, Piscator a cru pouvoir créer à Berlin un théâtre révolutionnaire. Pour cela, il a construit une scène moderne et il a porté toute son attention sur le perfectionnement matériel de la technique théâtrale. C'est être unilatéral. Le problème qui se pose au metteur en scène a des aspects multiples. La scène, le théâtre, ce sont des cadres. Il faut proportionner à cette ambiance les gestes, la voix de l'acteur. C'est ce que Piscator n'a pas cherché. »⁶².

Cette vision, cette attention portée au comédien, même si elle nous semble tout à fait légitime, est de plus en plus remise en question. En effet, on assiste à une spectacularisation de nos vies de tous les jours, une mise en vision sur les réseaux, dans les télé-réalités, ce qui participe au fait que n'importe qui peut devenir « acteur ». Ensuite, l'acteur peut parfois être dépassé, voire éjecté du plateau par son image virtuelle. Michel Desmarests parle de « l'angoisse d'être relégué à un être interfacé et toléré sur un plateau technicisé à l'extrême. »⁶³.

Cette idée avançant que la technique va finir par éjecter l'acteur est un des grands arguments des auteurs, penseurs et metteurs en scène qui sont contre l'intégration des

⁶¹ Picon-Vallin, B. (2002). *Op. cit.*, p. 60-61.

⁶² Vsevolod Meyerhold dans Picon-Vallin, B. (2002). *Op. cit.*, p.61.

⁶³ Desmarests, M. (2002) Les personnages virtuels face aux personnages incarnés : fuite de l'efficacité symbolique ?, L'acteur entre personnage et performance, Etudes Théâtrales n°26, Louvain-la-Neuve, p. 93.

« nouvelles » technologies sur les plateaux de théâtre. Ces derniers voient la technique comme destructrice des arts vivants. Il est vrai que la technologie permet maintenant de créer des acteurs virtuels, synthétiques. Pour autant, peut-on parler de disparition de l'acteur ? Nous tenterons de voir cela lors de notre analyse de la mise en scène de la pièce de Maurice Maeterlinck, *Les aveugles*, par Denis Marleau. Pourtant, comme nous l'avons vu, les images projetées, les écrans font maintenant partie de nos vies, de nos usages et donc de notre théâtre. Il convient donc de voir ce que l'acteur peut faire de cela. Ces « nouvelles » technologies représentent un défi pour les comédiens, une manière de repenser leur pratique et de développer des savoirs. Il conviendrait donc de voir l'« image scène » comme un compagnon de jeu, un partenaire et non pas comme un ennemi prêt à prendre la place de l'acteur.

« Pour ce faire, et si nous reprenons l'idée du « super-acteur » de Meyerhold, le bon comédien serait celui qui « saurait utiliser à la fois son corps-instrument (voix, mouvement) au mieux des techniques de jeu traditionnelles dont il se serait rendu maître, et les technologies les plus modernes de l'image et du son comme de nouveaux instruments de travail qui, loin de l'asservir, peuvent le doter de qualités supplémentaires, l' 'augmenter', comme on parle en photographie numérique de réalité augmentée. »⁶⁴.

Notons qu'il a été plus facile pour les acteurs de savoir utiliser et de s'appropriier les « nouvelles » technologies lorsque celles-ci se sont démocratisées et miniaturisées et pouvaient donc être plus facilement manipulées par l'acteur même. Nous pouvons par exemple le voir dans la mise en scène de Franck Castorf d'*Humiliés et offensés* d'après Dostoïevski où les acteurs se filment eux-mêmes. Il nous semble important aussi de mettre en avant la nécessité d'une formation et d'un apprentissage efficace car intégrer ces technologies sur le plateau de théâtre et au milieu des acteurs n'est pas chose aisée. Cela change considérablement la façon de travailler de toute l'équipe de création et chacun doit pouvoir s'y retrouver.

« Ces nouvelles technologies, ces artefacts que l'on pourrait confédérer à tort comme des matériaux ou des outils un peu plus compliqués que les matériaux et les outils traditionnels, sont d'une nature totalement différente. Ils portent en eux les germes d'une esthétique nouvelle avec laquelle ceux qui les utilisent doivent composer librement mais avec une connaissance suffisante de cette nature. »⁶⁵

⁶⁴ Picon-Vallin, B. (2002). *Op. Cit.*, p.62.

⁶⁵ Couchot, E. (2018). Automatismes, autonomie et esthétique dans les arts vivants, L'acteur face aux écrans, corps en scène, Editions L'Entretemps, Paris, p.21.

Nous voyons là qu'en plus d'un besoin de formation technique permettant de faciliter l'utilisation de ces « nouvelles » technologies, il est important de comprendre que ces dernières sont porteuses d'un esthétisme particulier qui a un effet sur la dramaturgie et qu'il est donc important de pouvoir se confronter, s'essayer à l'usage de celles-ci. Edmond Couchot parle d'ailleurs des technologies et des corps virtuels comme des acteurs. Si nous prenons la définition du dictionnaire *Le Robert*, l'acteur est un artiste. Les machines seraient donc capables de « faire de l'art », et seraient porteuses d'un plaisir esthétique de l'expérience du « beau ». Cela rejoint l'idée que la technologie, les machines peuvent être un partenaire de jeu pour les acteurs. Nous pouvons en voir un exemple dans la pièce de Christiane Jatahy, *Et si elles allaient à Moscou ?* d'après, la pièce *Les trois sœurs* de Tchekhov. Chacune des sœurs jouait avec sa caméra et avait une relation avec cette dernière qui dépendait de son comportement. Irina, la plus jeune utilise sa caméra comme si elle réalisait un documentaire, Olga, désignée comme la sœur « la plus statique »⁶⁶ possède une caméra qu'elle ne déplace qu'avec un trépied et dont le rôle est uniquement de révéler l'architecture de l'espace. Enfin, Macha est plus dans la séduction et entretient avec sa caméra un rapport que l'on pourrait qualifier de plus romantique.

Nous parlions plus haut de la question des images. Sur scène, les comédiens sont confrontés à celles-ci et cela pose de nombreuses questions. Béatrice Picon-Vallin s'interroge d'ailleurs comme ceci :

« N'y aurait-il pas de spectacle vivant possible aujourd'hui sans acteurs présents sur le plateau, réellement présents, puisque souvent, lorsque ceux-ci sont en scène en même temps que leurs propres images, ces dernières, malgré leur platitude et en raison de leur rayonnement, attirent d'avantage l'œil que les corps en volume qui sont leurs modèles ? »⁶⁷.

Il est intéressant de noter que celle qui prône, en 2002, la possibilité pour les corps médiatisés et les corps vivants de « s'enlacer », se questionne en 1998, sur la nécessité de la présence des acteurs sur le plateau.

Dans sa formulation, l'auteure se veut provocatrice, mais, il n'empêche qu'elle soulève un point intéressant. Si c'est bien l'interaction entre le comédien bien présent sur scène et son image qui intrigue, intéresse et attire, ces images représentent un vrai défi pour l'acteur qui se

⁶⁶ Jatahy, C. (2018). *Au croisement du théâtre et du cinéma, L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, p. 337.

⁶⁷ Picon-Vallin, B. (1998). *Op. Cit.*, p.9.

doit « d'être à la hauteur de son double photographié ou filmé. »⁶⁸. D'un point de vue chronologique, le comédien n'a pas tout de suite eu affaire à son image, à son double. Il s'agissait d'abord, comme nous l'avons évoqué plus haut, de faire entrer le monde extérieur sur la scène de théâtre. Il s'est ensuite vu confronté à sa propre image et au fur et à mesure que la technique se développait, aux images de son corps manipulé, divisé, agrandi, rétréci, dissocié, etc. Il doit être conscient de ceci et cela crée un nouveau rapport du comédien à son propre corps. Nous avons vu plus haut que le dispositif de la caméra en scène, notamment avec les gros plans, pousse l'acteur à voir son corps autrement. Au théâtre, le spectateur est rarement suffisamment près du comédien que pour voir les détails de son corps, le mouvement des doigts par exemple. La caméra sur scène elle peut tout montrer et ce dans les moindres détails. Nous pouvons donc assister à des changements d'échelle assez surprenants. Nous le voyons dans le spectacle *Kiss & Cry* de Jaco Van Dormael et Michèle Anne De Mey. Le spectateur peut ici voir le mouvement des mains mais celles-ci, agrandies par la caméra deviennent des corps nus.

Dans le premier chapitre de ce travail, nous avons montré que les images numériques ou analogiques créaient de nouveaux espaces scéniques. Ceux-ci sont découpés par des écrans, des surfaces de projections, des tulles, etc. Nous avons également vu que tout peut être une surface de projection, un écran, une toile, un mur, du tissu, même le corps de l'acteur. Quelle est alors la place du comédien dans ces dispositifs où son corps et sa chair sont présents sur scène dans leur entièreté, soumis à ses limites et à la gravité et en même temps confronté aux images vidéo qui agrandissent l'une ou l'autre partie de son corps. Nous voyons là un double effet de présence où l'acteur doit être capable de mobiliser et de mettre en mouvement, au service du texte ou de la pièce, à la fois le tout et la partie. La plupart du temps, l'image, même si elle peut dédoubler le corps de l'acteur, ne peut pas réellement jouer à sa place. L'acteur même en fond de scène ou en coulisse est vu par les spectateurs. Quand il est en scène, si une caméra filme une partie de son corps en gros plan, son corps entier reste visible, il doit donc conserver un certain état de corps et ne pas uniquement se concentrer sur la partie filmée. Nous le verrons lors de notre analyse du spectacle *La dernière nuit du monde* de Fabrice Murgia et Laurent Gaudé. En effet, dans celui-ci, le personnage féminin est assis de profil et son visage est filmé en gros plan. Nous verrons comment cela impacte son jeu dans la suite de ce mémoire. Béatrice Picon-Vallin parle de « corps en pointillé » pour définir ce phénomène.

« La coexistence des différents registres de présence implique une tension entre corps vivant et corps dématérialisé, propice là encore au développement de l'imaginaire.

⁶⁸ *Ibid.*

L'acteur sait qu'il peut être vu de partout (les caméras peuvent le filmer même hors de scène), mais qu'il n'est plus l'objet d'un regard constant du public, puisque l'attention se partage entre lui et ses images. Son corps est alors perçu comme en pointillé. »⁶⁹

Son idée étant que le point soit le corps physique du comédien et l'espace, son image. L'acteur doit donc être conscient que les spectateurs, même s'ils sont face à deux réalités, à deux registres de présence différents, les regardent de façon simultanée, les deux se produisant dans un même espace-temps.

La pensée de Josette Féral va dans le même sens. La co-présence de corps charnels et de corps virtuels crée un effet de « présence-absence », de « ressemblance-différence » que les acteurs ne doivent pas nier et qu'il faut prendre en compte pour faire en sorte que le côté virtuel n'efface pas le côté humain.

« L'effet de cette proximité de corps virtuels et de corps réels est qu'elle décorporéise les êtres de chair et qu'elle recorporéise l'image. Elle décorporéise les corps réels tout d'abord en mettant de l'avant la copie, le double ou le réalisme virtuel. Le corps réel du performeur se trouve contaminé et transformé lui-même en son image. Son aspect 'représentation' est accentué. Loin de s'ouvrir à une multiplicité de sens, il semble limité par son double virtuel qui l'enferme dans son mode de fonctionnement. En ce qui concerne le corps virtuel, l'image est animée par la proximité du performeur. [...] Mais le travail du corps, sa force de résistance, son énergie concrète sont perdus. »⁷⁰.

La pensée de Michel Desmarests semble aller dans le même sens. Il annonce le danger que peut représenter le « mise entre parenthèse des corps vivants »⁷¹. Il se questionne : « Les acteurs (sur)vivants sur le plateau technicisé à l'extrême ne deviennent-ils pas malgré eux spectateurs de ce nouvel espace ? »⁷². Menez Chapleau va plus loin et parle de la chosification technologique de l'acteur. Ce dernier se réduit, transformé en objet. Chapleau cite *La métaphysique des mœurs* de Kant et dit que le comédien, maintenant perçu comme une chose, est donc utilisé comme un « moyen » et non plus traité comme une « fin ». Ainsi, il convient de voir le corps de l'acteur, car il s'agit bien ici de l'enveloppe corporel, de cette machine vivante, comme un « matériau parmi d'autres, vecteur de possibilités fragmentables, reproductibles, modifiables. »⁷³. Nous comprenons donc qu'il ne s'agit pas ici de faire

⁶⁹ Picon-Vallin, B. (1998). *Op. Cit.*, p. 29.

⁷⁰ Féral, J. (2018). *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions l'Entretemps, Paris, p.426.

⁷¹ Desmarests, M. (2002). *Op. Cit.*, p. 96.

⁷² *Ibid.*

⁷³ Chapleau, M. (2018). *L'acteur chosifié, nouvelles technologies et composition théâtrale, L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, p.178.

disparaître l'acteur, le vivant de la scène mais qu'il s'agirait plutôt d'un changement de paradigme dans notre façon d'appréhender la place de celui-ci. Cependant, cette vision se retrouve déjà dans l'histoire du théâtre, évidemment à des degrés différents et pas de la même manière mais nous pouvons commencer à le voir déjà avec la biomécanique de Meyerhold par exemple. Il convient cependant de comprendre que les technologies ont intensifié ce phénomène. Ce faisant, nous pouvons mieux comprendre l'idée de Beatrice Picon-Vallin lorsqu'elle parle de « transformabilité technologique »⁷⁴ en faisant référence à l'ouvrage de Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'heure de sa reproductibilité technologique*. En effet, la technologie transforme autant qu'elle reproduit et ce, notamment avec le corps de l'acteur, qui se voit transformé en images, en hologrammes, en spectres. L'acteur peut donc être ainsi chosifié, reproduit puis transformé par les « nouvelles » technologies, devenant alors un élément du plateau comme un autre. S'il n'est pas voué à disparaître selon Chapleau, il est tout de même réduit à un outil, là où on le pensait comme l'élément majeur du théâtre, celui qui faisait du théâtre ce qu'il est.

Nous pensons qu'il était important ici d'apporter de la nuance. Nous ne pensons pas que l'image prenne toujours le pas sur l'acteur et écrase celui-ci. C'est, à notre sens, le défi de l'acteur de réussir à cohabiter, à faire en sorte que la force et l'impact du corps vivant restent présents. C'est d'ailleurs en grande partie cette confrontation entre ces corps vivants et virtuels qui rend intéressant, selon nous, l'intégration des « nouvelles » technologies sur scène. Béatrice Picon-Vallin cite en exemple La mise en scène de *Caldéron* de Pasolini par Jean-Marc Musial. Dans celle-ci, le metteur en scène filme lui-même les acteurs. Elle dit :

« C'est le filmage et ses contraintes qui font naître le jeu théâtral, précis, juste et comme codifié pour entrer dans le cadre. Loin de se sentir dépossédé de son image, l'acteur, conscient de la multitude des interactions qui s'établissent pour que le spectacle advienne, comprend la forme, il la pense et sait se placer et orienter son regard, donnant au metteur en scène qui cadre à vue la rigueur et l'intensité contrôlée de son jeu qu'il considère comme l'exécution d'une partition composée de séquences courtes, élaborées en fonction des différents relais technologiques convoqués. »⁷⁵

Nous voyons donc qu'ici, la technologie, loin d'écraser l'acteur, lui permettrait de se dépasser de contrôler son jeu. Nous évoquons plus haut la question de la formation de l'acteur qui doit aujourd'hui savoir interagir avec les technologies.

⁷⁴ Picon-Vallin, B. (1998). *Op. Cit.*, p.24.

⁷⁵ Picon-Vallin, B. (2002). *Op. Cit.*, p.66.

« La scène est sans doute un des rares lieux à la fois expérimentaux et ludiques où penser les mutations technologiques en présence des corps vivants, ceux des acteurs et des spectateurs. Elle donne les moyens de s'interroger sur le concept de présence, et sur la façon de la créer, de la modifier, de l'intensifier, car l'image, directe ou différée, d'un acteur est souvent, parce qu'elle est infiniment modifiable et mobile, plus fascinante que l'acteur sur la scène. L'image de l'acteur dont on ne sait s'il est vraiment présent ou non sur le lieu scénique, sa 'présence-absence', suscite toujours une interrogation extrêmement forte de la part du spectateur. L'acteur peut donc prendre conscience, dans pareil laboratoire théâtral, des différents registres de présence qui sont à sa disposition et dont il aura à organiser la partition. »⁷⁶

Nous voyons donc que si Béatrice Picon-Vallin se montre plus positive face aux « nouvelles » technologies, elle insiste tout de même sur la nécessité de rechercher, d'expérimenter, de former et de théoriser le jeu de l'acteur dans ces « nouveaux » dispositifs technologisés. Le langage scénique se complexifie et il est important de préparer les comédiens et de leur permettre de comprendre ce dernier. Picon-Vallin écrit cela en 2002, vingt ans plus tard ce besoin de formation se fait, à notre sens, toujours ressentir. Sans avoir mené une recherche exhaustive, nous nous sommes penchés sur les programmes des différentes écoles formant les futurs comédiens en Belgique francophone et nous avons pu constater qu'aucune ne propose clairement un cours destiné à la recherche et l'expérimentation des technologies au théâtre.

Il convient, selon nous, de différencier les dispositifs où les images projetées ou diffusées sur les écrans sont pré-enregistrées, montées, travaillées et le dispositif de la caméra en scène, qui filme en direct et diffuse ou projette dans le même temps l'image sur scène. Dans le premier cas, l'image est indépendante là où l'image prise en direct n'existe pas sans le plateau, sans les acteurs sans le moment *t* de la représentation. L'image pré-enregistrée serait plus comme une incursion du cinéma sur la scène, un ailleurs qu'en tant que spectateur nous ne pourrions voir qu'à ce moment précis. De ce fait, notre attention se portera naturellement plus sur l'écran que sur l'acteur. Quand l'image diffusée est filmée en direct, même si les écrans ont tendance à attirer notre regard, l'acteur peut jouer de cela et exacerber cette présence vivante, chaude, que l'on peut opposer à la froideur de l'image et de ses pixels. Il convient de dire que sur un plateau de théâtre, et c'est d'ailleurs ce qui fait que cela reste du théâtre et non un spectacle multimédia, si imposante et multiple l'image soit-elle, elle ne peut être l'unique centre

⁷⁶ *Ibid*, p. 67.

d'attention du spectateur. Il y aura toujours un moment où le regard de ce dernier se centrera sur l'acteur présent sur le plateau.

Ce dispositif offre, à notre sens, une possibilité à l'acteur de prendre le pouvoir. Car avec ce dernier, même s'il doit par la suite jouer des effets de présence que l'image crée, l'acteur a la main. Il est absolument nécessaire dans ce dispositif. S'il n'est pas face à la caméra, lui ou une partie de son corps, l'image n'apportera rien. La caméra est donc assujettie à l'acteur et au corps bien présent de ce dernier. En évoquant son spectacle, *Rouge décanté*, Peter Missotten parle de cette relation de pouvoir entre l'acteur et la caméra. « Avec *Rouge décanté*, je ne voulais faire que de l'image en live, ou presque. Toutes les caméras fixes sont là pour redonner le pouvoir à l'acteur principal. S'il le veut, l'acteur se met hors du champ de vue de la caméra et c'est fini. »⁷⁷.

Cela pourrait sembler un peu simple car, s'il est vrai que dans les faits l'acteur a le pouvoir, il existe une pression « sociale » envers le metteur en scène d'abord, le public ensuite de ne pas se dérober à la scène et donc aux caméras. Cependant, il est à noter que dans ce spectacle précis, les acteurs même s'ils doivent se placer devant une caméra, peuvent choisir dans le champ de laquelle ils souhaitent se placer. Missotten parle du corps de l'acteur comme d'un corps métronome auquel il est important de redonner le pouvoir face à toutes ces technologies. Ce pouvoir est différent, voire inexistant, lorsque les images filmées en direct sur scène ne le sont pas au moyen de caméras fixes mais « capturées » par des caméramans. Nous utilisons ce terme comme une référence à la vision de Missotten qui considère qu'une fois que l'on introduit des caméramans sur scène, cela devient une partie de « chasse »⁷⁸ où les acteurs deviendraient les accessoires de ces derniers. Il est intéressant de noter que Missotten s'intéresse beaucoup aux effets des caméras sur scène et, comme c'est le cas avec les caméras fixes, de cherche des moyens de filmer tout en laissant à l'acteur le pouvoir. Pour ce faire, il utilise parfois des lentilles très longues pour que le caméraman ne soit pas sur le plateau ou fait en sorte que le caméraman et le comédien ne suivent pas une partition bien écrite mais que ce soit le comédien qui impose le tempo et que « tout le reste ne soit qu'un décor qu'il peut employer ou non. »⁷⁹. Il est intéressant de noter que là où Peter Missotten semble refuser la partition, Véronique Caye dit que « 'l'image scène' ouvre à de nouveaux modes d'écriture dramatique. Ceux-ci relèveraient plus de l'écriture musicale que de l'écriture théâtrale. Il

⁷⁷ Missotten, P. (2017). Le corps métronome, entretien avec Jonathan Chatel et Pierre Piret, Corps parlant, corps vivant, Etudes théâtrales n°66, Louvain-la-Neuve, p. 179.

⁷⁸ *Ibid.*

⁷⁹ *Ibid.*, p.183.

s'agirait d'écrire une partition pour plusieurs instruments : image, espace, son, texte, corps. »⁸⁰. Par cette formulation, nous pouvons retrouver dans la pensée de Véronique Caye, la notion de chosification de l'acteur que nous avons vue plus haut. En effet, le corps se retrouve dans la liste des « instruments » et serait donc un moyen, un outil pour la scène.

Les technologies sur la scène de théâtre nous poussent également à interroger la notion de la prothèse.

« La prothèse est un appareil dont l'objet est de combler la disparition ou pallier l'altération d'un membre sectionné ou d'un organe défaillant du corps humain, en le répliquant aussi efficacement que possible dans sa fonction, sa forme ou son aspect. Au-delà de la réparation, le corps prothétique est un corps étendu par les artefacts dont l'homme a l'ingéniosité pour prolonger son action, la faciliter, l'augmenter, la démultiplier. Au-delà de l'utilisation médicale pour le soin des amputés, la technologie dans son ensemble par ses machines et appareils divers apparaît relever de cette inclination à élaborer un corps prolongé de plus en plus intelligemment, simultanément à la propension à investir un espace humanisé, aménagé afin d'être à la main, au doigt et à l'œil. Cette double disposition concrétise un entre-deux décisif entre le corps et le monde. »⁸¹

Nous sommes à une époque où la frontière entre le physique et le virtuel devient de plus en plus floue et nous sommes en droit de nous interroger. « Le vivant va-t-il étendre son territoire dans la machine, ou est-ce la technologie elle-même qui gagnera le terrain du vivant ? »⁸². Il semblerait que la machine gagne. Pourtant, l'utilisation de la machine nous rappelle à quel point nous avons également besoin de la physicalité. Marcel Freydefond, en se basant sur différents spectacles mêlant les corps organiques à des corps technologisés (robot, exosquelette muni de capteurs, etc.), parle de l'ambiguïté que l'on peut retrouver dans ce genre de spectacle.

« Cela invoque à la fois une valorisation de la dimension physique, organique, animale et charnelle et en même temps une transformation de notre rapport physique au monde, via une dématérialisation ou une désincarnation dont le numérique ou la génétique constituent un des vecteurs principaux. »⁸³

⁸⁰ Caye, V. (2021). *Op. Cit.*, p. 101.

⁸¹ Freydefond, M. (2017). Prothèse : monde, lieu, parole, Corps parlant, corps vivant, *Études théâtrales* n°66, Louvain-la-Neuve, p.63.

⁸² Aurélien Bory dans *Ibid.*, p. 64

⁸³ *Ibid.*, p. 66.

La pensée de Peter Missotten semble s'accorder avec celle de Marcel Freydefond. Missotten, dans ses spectacles a recours à la technologie et joue notamment beaucoup avec les voix, nous pouvons citer *Quartett* ou encore *The Waste Land*. Pourtant, il insiste sur le risque que pourrait comporter une surutilisation de la technologie où celle-ci ne serait plus une prothèse qui « améliore » l'homme mais qui le remplace. Il insiste d'ailleurs sur l'importance du corps de l'acteur qu'il a nommé, comme nous l'avons évoqué plus haut, le corps métronome. Il utilise le terme métronome, car le comédien est, pour lui, le gardien du temps réel du théâtre. Il parle de l'accélération constante de notre monde, et des rapports au temps instaurés par le cinéma ou internet par exemple. Le cinéma accélère le temps car il peut nous faire voir des années en deux heures, internet découpe le temps. Le théâtre, c'est le temps réel qui résiste et auquel on ne peut échapper car nous avons en face de nous ces comédiens bien vivants donc le corps vit en temps réel avec son rythme organique propre. Il est ce rempart qui fait que le théâtre est ce qu'il est, inscrit dans son temps.

Nous avons là abordé la question de la confrontation et des effets de présence de deux types de corps mais nous allons maintenant tenter de voir quel est l'impact des « nouvelles » technologies sur le jeu de l'acteur. En effet, la technologie amène des spectacles d'un genre nouveau et ces derniers doivent être associés un jeu nouveau. Izabella Pluta liste les constats qu'elle a pu tirer dans son étude du rapport entre l'interprète et la technologie.

1. L'acteur est confronté au processus de médiatisation, ce qui fait émerger de nouvelles fonctions de l'interprète et des rôles d'ordre hybride.
2. Un objet technologique introduit une logique différente et provoque de nouvelles situations scéniques pour l'acteur en influençant son travail d'interprétation et son expression.
3. Un objet technologique s'inscrit dans la partition du rôle de l'acteur et cela de manière très diversifiée, souvent inattendue et inhabituelle pour une représentation théâtrale. Il acquiert alors une fonction, soit dynamique, soit statique, sur le plan scénique et dramaturgique. Il est un élément de scénographie, aussi bien qu'un accessoire scénique, et en arrive à devenir un partenaire de l'acteur en synergie avec ce dernier.⁸⁴

L'acteur, mis en présence de ces « nouvelles » technologies, sera donc amené à jouer avec deux registres. Pluta distingue « l'acteur scénique » et « l'acteur écranique », ici tous deux sont des versions du comédien vivant. L'acteur scénique est le comédien de théâtre « traditionnel ». Le

⁸⁴ Pluta, I. (2018). Le jeu de l'acteur et le dispositif technologique : vers des techniques hybrides ?, L'acteur face aux écrans, corps en scène, Editions L'Entretemps, Paris, p. 91.

jeu de « l'acteur écranique » est un jeu cinématographique. Ce dernier utilise des effets propres au cinéma (travelling, cadrage, ralenti, etc.) qui « impliquent principalement l'image mais également l'acteur, et cela du point de vue de la position du corps ou de l'interprétation de son/ses personnage(s). »⁸⁵.

« Ses gestes seront vus sur un plan à la fois macroscopique et microscopique ; le jeu doit s'occuper du grand et du petit, de l'impression globale qui sera rendue sur le plateau, comme de détails infinitésimaux que l'écran permettra d'appréhender. Il faut, dans un même geste, jouer à la fois pour le théâtre et pour le cinéma. Comment le faire sans dénaturer ni l'un ni l'autre, sans tomber dans l'artificialité ? Selon nous, la posture de Pierre-Yves Cardinal, hésitant en répétition et recherchant la note juste parmi une pluralité de possible, illustre cette difficulté et ce nouveau défi posé aux comédiens, défi né de la nécessité d'articuler la présence vibrante du spectacle vivant à la précision extrême du jeu de cinéma. »⁸⁶

Dans ces nouveaux dispositifs technologisés, l'acteur doit savoir trouver l'équilibre entre ces deux formes de jeu. Nous pouvons donc voir cela soit comme une contrainte, ou nous pouvons plutôt penser que cela permet aux artistes d'aller plus loin dans leur travail et d'expérimenter de nouvelles formes, de nouveaux codes. Les technologies remettant sans cesse en question, d'autant plus avec la vitesse à laquelle elles évoluent, la pratique des comédiens. Il sera donc intéressant de nous pencher plus concrètement sur des expériences théâtrales et de voir le rapport entre corps vivants et corps virtuels qu'elles proposent. Sans prétention d'exhaustivité, nous avons choisi de travailler sur des spectacles ayant chacun un rapport à la technique différent.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 93.

⁸⁶ Paringaux, C. (2018). Vidéo et création dans *Vanishing Point* de Marc Lainé, *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, p. 353.

Partie 2 : Méthodologie

Chapitre 3 : étude comparée, approche sémio-pragmatique et critères d'analyse

Nous allons ici mettre en perspective quatre spectacles au regard d'une analyse sémio-pragmatique se basant sur différents critères de l'outil d'analyse mis en place par Patrice Pavis⁸⁷. Nous avons pu assister à deux des quatre mises en scène en 2021, *La dernière nuit du monde* et *Kingdom*. Pour les deux autres spectacles, *Historia de amor* et *Les Aveugles*, nous avons pu nous procurer une captation.⁸⁸

Il convient de revenir quelque peu sur la méthode de l'approche comparée. Cécile Vigour dans son ouvrage, *La comparaison dans les sciences sociales*, en propose deux types qui ne s'excluent pas. Il y a premièrement l'approche par les cas. Il s'agit alors d'un examen minutieux de plusieurs cas en incluant une des différentes dimensions relatives aux cas. La deuxième approche passe par les variables. Lors de l'étude, différentes variables sont mises en évidence, celles-ci sont choisies par le chercheur en fonction de leur pertinence au vu de la problématique. Dans notre cas, nous allons mêler les deux approches. La première pour avoir une vue d'ensemble sur les spectacles étudiés. Nous allons regarder de façon globale le spectacle en mettant en avant les différents rapports aux technologies à l'œuvre dans ceux-ci. La seconde nous permettra d'aller un peu plus en détails en nous basant sur des critères mis en avant par Patrice Pavis dans son ouvrage, *L'analyse des spectacles*. Il convient de faire cela en se rappelant que, même si les critères que nous mettons en place décomposent d'une certaine manière la mise en scène en une série d'éléments, cette dernière est une expérience totale qui à notre sens, n'est pas la somme de tous les éléments mais le résultat augmenté de leur mise en présence. C'est pourquoi, nous tenterons d'être attentifs à l'impact des différents éléments dans la mise en scène ainsi qu'au spectacle dans son ensemble.

⁸⁷ Pavis, P. (2016). *L'analyse des spectacles*. Théâtre, mime, danse et cinéma. Éditions Armand Colin, 3ème ED, Paris.

⁸⁸ Les captations des deux premiers spectacles sont disponibles en suivant ces URL : <https://www.rtf.be/auvio/detail-la-derniere-nuit-du-monde?id=2793909> & <https://festival-avignon.com/fr/audiovisuel/kingdom-de-anne-cecile-vandalem-2021-captation-integrale-83548>.

Pour ce qui est des deux autres spectacles, les captations m'ont été fournies sans possibilité de partage ou de téléchargement pour des raisons de confidentialité. Voici donc des liens redirigeant vers un teaser/extrait de chaque spectacle : <https://teatrocinema.cl/repertorioc/historia-de-amor/> & <https://vimeo.com/user27290266>.

Cécile Vigour prévient également des différents biais auxquels nous devons faire attention lors de l'analyse des données. Si nous sommes amenés à mettre en évidence des similitudes, il sera important de ne pas tirer de conclusion hâtive. Cela vaut également pour les possibles différences observées, il faut veiller à ne pas les confondre avec la diversité des modèles. Il convient d'être attentif lors de la généralisation et de ne pas oublier l'importance de la singularité. En effet, si l'auteur dit « qu'il ne s'agit pas d'étudier les cas pour eux-mêmes, mais de produire des connaissances »⁸⁹, elle affirme aussi que la singularité est partout et qu'on ne peut pas tout généraliser.

L'approche sémio-pragmatique s'intéresse à la fois à la forme et au contenu du spectacle ainsi qu'à la manière dont les spectateurs le reçoivent et dont les acteurs le vivent. Etymologiquement, la racine 'sémio' vient du mot grec *semêion* qui signifie le signe. La sémiologie et la sémiotique ont donc la même racine, la sémiologie est associée au logos donc au discours, la sémiotique quant à elle est associée à la *teknê*, donc à l'art de faire, la technique⁹⁰. Dans les faits, la sémiologie concentre son intérêt sur les systèmes de signes internes à un énoncé et leur signification. La sémiotique va un peu plus loin et « s'intéresse aux conditions de la saisie et de la production du sens comme rapport entre un plan de l'expression et un plan du contenu, entre le texte et les conditions pratiques, matérielles, de son énonciation ainsi que de son interprétation »⁹¹. L'intérêt ne se porte dès lors plus tellement sur la proposition en tant que telle mais plutôt sur « son ancrage dans une praxis énonciative, au sens étymologique d'action de l'homme sur l'homme »⁹².

Dans nos vies de tous les jours, nous voyons bien que la représentation théâtrale ne permet pas une signification claire et définie par tous en tout temps. Chacun, au vu de la situation et de son propre bagage, interprètera cet énoncé différemment. Si nous nous intéressons à l'approche sémio-pragmatique telle que Pierce la conçoit, nous pourrions la définir comme suit :

« Dans la description phénoménologique de l'expérience, l'approche sémio-pragmatique prend en compte tous les éléments de signification *hic et nunc* inscrits dans

⁸⁹ Vigour, C. (2005). La comparaison dans les sciences sociales: Pratiques et méthodes. La Découverte, [En ligne] consulté le 17 juillet 2022. URL : <https://www.cairn.info/la-comparaison-dans-les-sciences-sociales--9782707143044.htm>, p. 259.

⁹⁰ Mucchielli, A. (1996). Dictionnaires des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales. Éditions Armand Colin, Paris.

⁹¹ Pignier, N. (2006). Pour une Approche sémio-pragmatique de la Communication. Questions de communication n°9, p.419.

⁹² Ceriani cité dans *Ibid.*

le matériau de recherche en relevant tous les indices, qu'ils soient linguistiques ou extralinguistiques, contextuels, en s'attachant à leur portée de communication sociale (le lieu, le moment, l'identité des acteurs...) »⁹³.

Nous voyons encore une fois la nécessité de dépasser la seule recherche du sens donné par la proposition théâtrale, mais d'étudier aussi les éléments qui entourent celle-ci : la diffusion, la réception et la relation entre acteurs et spectateurs, entre l'acteur et le plateau, entre l'acteur et la technologie.

Pour ce faire, nous avons sélectionné différents critères, questionnements que l'on retrouve dans l'outil d'analyse de Pavis. Nous nous pencherons sur ces derniers après une description plus globale du spectacle. Le premier point sera de nous intéresser à la structuration de l'espace scénique et de son rapport avec l'espace du public. Ainsi nous tenterons de voir la manière dont l'acteur peut se déplacer sur le plateau et la relation qu'il peut créer avec le public. Vu que nous nous intéressons aux dispositifs technologisés, nous essaierons également de dégager la fonction dramaturgique de l'espace et des technologies présentes sur le plateau. Il nous semble intéressant de nous pencher sur la question du rythme global du spectacle. En effet, comme nous avons pu le voir dans le chapitre précédent, les technologies peuvent parfois offrir un autre rapport au temps et au rythme. Nous repensons également à la notion du corps métronome chère à Peter Missotten et qui insiste sur l'importance de laisser au corps vivant le contrôle sur le rythme de la représentation.

Nous nous concentrerons ensuite sur la question de l'acteur. Nous nous intéresserons à sa kinesthésie, au rapport qu'il entretient avec l'espace, les autres acteurs et les outils technologiques lorsqu'il sont présents sur le plateau. Pavis dit aussi qu'il est important de tenter de voir « Qui tient les ficelles du corps ? Est-il manipulé comme une marionnette ou donne-t-il lui-même, et de l'intérieur, ses ordres de marche ? »⁹⁴. Nous tenterons ainsi de voir si, dans nos cas, la technologie peut soumettre ou du moins diriger l'acteur. Nous interrogerons enfin le statut du comédien par rapport à la technologie, quelle est la place qui lui est réservée ou qu'il doit savoir prendre.

Lors de cette analyse, nous allons également revenir sur certains éléments mis en avant par Véronique Caye dans *Vera Icona, Abécédaire de l'image scène*. Nous avons évoqué les

⁹³ Oude Egberink, A., Arino, M., Julia, B. & Bourrel, G. (2013). Intérêt d'une approche sémiopragmatique peircienne pour une méthodologie analytique en recherche qualitative. *Recherches Qualitatives*, Hors série n°15, p 98.

⁹⁴ Pavis, P. (2016). *L'analyse des spectacles. Théâtre, mime, danse et cinéma*. Éditions Armand Colin, 3ème ED, Paris, p. 73.

différents types d'« images scène » qu'elle met en avant. Nous allons tenter de définir quelles sont celles que l'on peut retrouver dans nos différents spectacles. Dans un second temps, nous essaierons de voir si ces dernières impactent le comédien. Si oui comment et pourquoi tel type d'image à un plus grand impact sur l'acteur qu'un tel autre.

Il convient d'abord de définir les différents types que l'auteure met en avant.

1. L'image sans image : il s'agit ici des spectacles qui relèvent du théâtre d'images mais pour lesquels les metteurs en scène n'ont pas recours à l'image vidéo. Parmi ceux-ci, on retrouve Robert Wilson et Romeo Castellucci. (Ce type d'« image scène » nous concerne moins étant donné que notre corpus se base uniquement sur des spectacles ayant recours à l'image vidéo.)
2. L'image poème : « L'image est au service du poème s'écrivant sur la scène. Elle crée un espace visuel, mental et onirique indissociable de l'œuvre. »⁹⁵.
3. L'image narration : cette image est un ressort dramaturgique permettant de conter une histoire. Pour appuyer sa définition de l'image narration, Véronique Caye prend en exemple le spectacle *Eraritjaritjaka* de Heiner Goebbels. Au milieu de la représentation, le comédien quitte le plateau et une image est projetée sur ce qui servait de décor. Celle-ci montre le comédien prendre un taxi, rentrer chez lui et cuisiner. Les musiciens finissent par rejoindre le comédien dans ce qui semblait être son appartement. La surface sur laquelle l'image était projetée tombe et laisse apparaître l'appartement de l'acteur qui n'était en fait que l'arrière du décor. Ici, l'image raconte sa propre histoire, histoire mise à mal lors de la révélation du subterfuge.
4. L'image cinéma : nous retrouvons ce type d'image dans les spectacles où les acteurs sont filmés en direct et leurs images sont retransmises sur n'importe quel écran ou surface de projection. C'est un peu comme si un film se montait sous les yeux des spectateurs. La caméra étant sur scène, les metteurs en scène deviennent des cinéastes jouant des codes du cinéma sur un plateau de théâtre.
5. L'image télévision : il s'agit ici pour les artistes de s'emparer des codes de la télévision particulièrement des séries, télérealités ou autre soap opéra. L'auteure nous donne l'exemple de la mise en scène de *La dame aux Camélias* de Franck Castorf. Dans ce spectacle, les codes repris de la télévision sont le montage en temps réel et la manière de filmer, caméra à l'épaule, qui est plutôt liée au genre documentaire. La façon de voir les acteurs, elle, relève plus de la télérealité. En effet, ceux-ci sont cachés dans une sorte

⁹⁵ Caye, V. (2021). *Op. Cit.*, p. 35.

de maison et filmés. Ce n'est donc pas directement leur corps qui est à la vue des spectateurs, mais leur image projetée sur un écran.

6. L'image temps : les spectacles qui produisent ce genre d'image jouent de la technique et de la science pour mettre en abyme l'espace et le temps.

Véronique Caye a mis au point cette cartographie évolutive et subjective qu'il convient d'agrémenter, de questionner, etc. Nous tenterons dès lors de situer nos quatre cas dans cette cartographie.

Avant d'entamer cette analyse, nous pensons qu'il est important de clarifier certains points. Nous n'avons pas nié l'intérêt que pouvait représenter un travail d'enquête auprès des acteurs eux-mêmes pour les interroger sur leur pratique, la relation qu'ils ont avec ce nouveau partenaire de jeu que sont les technologies, etc. Nous avons d'ailleurs tenté de prendre contact avec plusieurs acteurs. Cependant, nous n'avons pas obtenu un échantillon suffisant pour nous permettre de réaliser cette enquête dans de bonnes conditions. C'est pourquoi nous avons choisi de nous tourner vers cette analyse et de tenter de répondre à la question de recherche que nous avons soulevée dans le début de ce travail en nous basant sur ces spectacles et sur différents ouvrages abordant cette question. Notons également que même si nous tenterons d'être le plus objectif possible, de nombreux éléments de cette analyse passeront par une interprétation qui nous est propre. Nous n'avons donc pas la prétention de dire que celle-ci vaut pour tous et en tout temps.

Nous avons également conscience des écueils que représente la captation théâtrale, surtout lorsque celle-ci est filmée pour être montée et que l'on voit donc une multitude de prises de vue et d'angles différents. Premièrement, nous ne vivons pas l'expérience théâtre de co-présence. Ensuite, à part si la caméra est fixe et que la captation ne souffre aucun montage, le spectacle qui nous est présenté est un spectacle retravaillé et vu par quelqu'un d'autre, nous ne le recevons donc pas de la manière dont les spectateurs présents dans la salle l'auront vu. Le montage est fait pour attirer notre attention sur des moments particuliers jugés importants par l'équipe artistique. Nous en sommes conscients et tenterons d'être attentifs à cela lors de notre analyse.

Partie 3 : Analyse

Chapitre 4 : La dernière nuit du monde

La dernière nuit du monde est une création originale écrite par Laurent Gaudé et mise en scène par Fabrice Murgia, fondateur et directeur artistique de la compagnie ARTARA. Ce dernier est également l'interprète du personnage principal. À ses côtés sur scène, nous pouvons retrouver Nancy Nkusi ou Nadine Baboy. Ce spectacle a été créé au Festival D'Avignon le 7 juillet 2021. Fabrice Murgia a, pour ainsi dire, toujours travaillé avec l'image vidéo diffusée sur écran ou projetée. Nous le voyons dans *Sylvia*, *La mémoire des arbres*, *Black Clouds*, *Children of nowhere*, etc. *La dernière nuit du monde* ne fait donc pas exception. Il dira qu'il pense le spectacle plus souvent en termes d'images que de texte et ajoutera que même s'il n'a pas l'habitude de travailler avec un écrivain, il pouvait avec les images, raconter une autre histoire sur base du texte de Gaudé.⁹⁶

Ce spectacle est un conte dystopique inspiré par les différentes recherches actuellement menées pour combattre la nuit et son inactivité. Fabrice Murgia⁹⁷ cite, par exemple, le projet russe visant à construire des satellites capables de refléter les rayons du soleil et faisant en sorte que le taux d'ensoleillement reste inchangé, gardant ainsi une surface éclairée 24 heures sur 24. Il cite aussi les recherches de l'armée américaine sur un oiseau qui ne dort pas pendant sept jours et dont les facultés ne semblent pas altérées. Il avance aussi les différents pays dans lesquels il est possible de « vivre la nuit ». C'est-à-dire qu'il est possible de faire ses courses, d'aller chez le coiffeur, de travailler pour une compagnie d'assurance, etc. Il s'agit là de mettre en avant toutes les tentatives capitalistes d'augmenter la productivité. Quand nous dormons, nous ne sommes ni consommateurs ni producteurs. Marx avançait déjà l'idée que le capitalisme finirait par modifier nos cycles naturels, organiques. C'est à partir de cette réflexion que Laurent Gaudé et Fabrice Murgia ont travaillé.

La dernière nuit du monde raconte l'histoire de Gabor, un homme qui travaille dans la communication et qui a grandement contribué au développement d'une pilule permettant de dormir uniquement 45 minutes par jour sans incidence sur le corps ou la productivité, cela s'appelle la nuit fragmentée. Il travaille pour une grande femme politique très impliquée dans le développement du phénomène de la nuit fragmentée. Le récit est donc celui de Gabor, il

⁹⁶ Capsule vidéo « Création studio théâtre national », <https://www.artara.be/spectacles/la-derniere-nuit-du-monde/>.

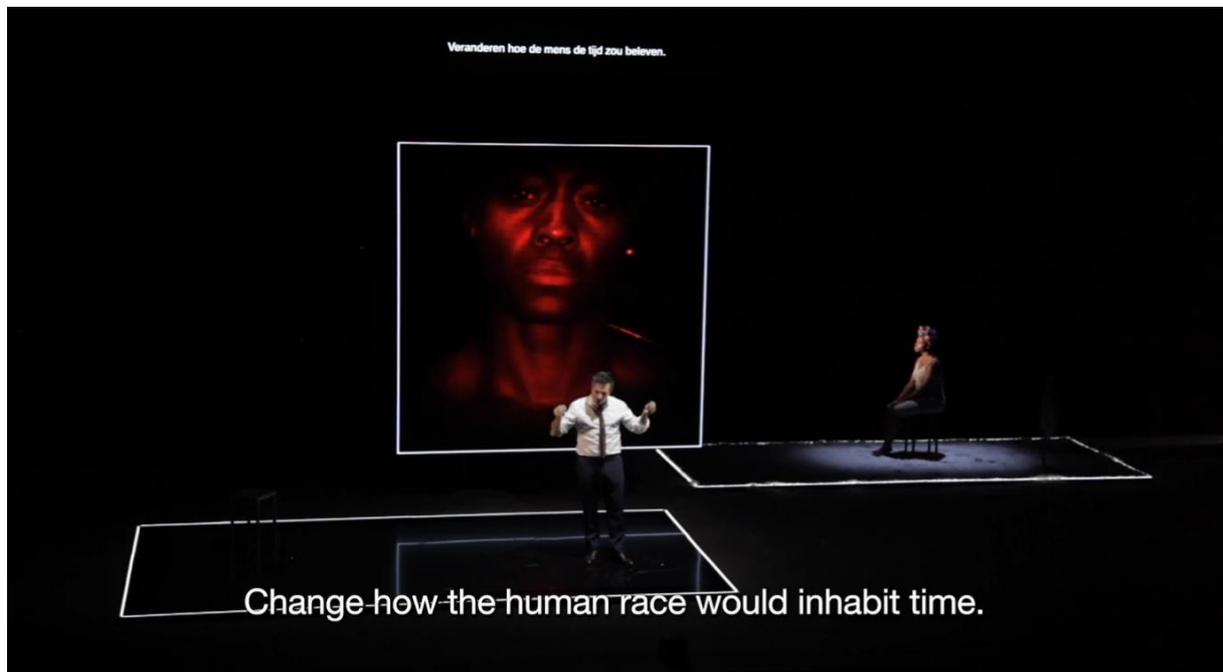
⁹⁷ *Ibid.*

s'agit d'un monologue peuplé⁹⁸ interprété par Fabrice Murgia et soutenu par le personnage féminin et la vidéo. Le personnage féminin est la femme de Gabor, Lou.

La pièce commence par l'aveu du meurtre qu'a commis Gabor, c'est le moment *t*. Après, le récit est découpé en quatre parties. La première relate les trois à quatre mois avant le lancement de la pilule. La seconde partie relate la dernière nuit du monde, la dernière nuit avant la prise en masse de cette pilule. Lors de cette nuit, Lou disparaît. La troisième partie raconte la dizaine d'années qui a suivi cette nuit et où Gabor n'a de cesse de chercher sa femme. La troisième partie se finit sur le meurtre commis par Gabor. Il tue la femme politique avec laquelle il a travaillé car elle lui avait caché un message qui aurait pu lui permettre de retrouver Lou. La quatrième partie est l'épilogue. Temporellement, il s'agit du temps présent qui continue. Nous voyons donc là de nombreux flashbacks et des changements de temporalité constants entre le passé, les souvenirs vécus et la prise de parole au présent.

Maintenant que cette description plus globale est faite, nous allons entrer dans le détail en nous intéressant aux différents éléments mis en avant dans le chapitre précédent.

1. Structuration de l'espace



⁹⁸ Terme utilisé par l'auteur de la pièce car beaucoup d'autres voix interviennent mais elles interviennent presque uniquement par la vidéo

Avant de décrire ce dernier, nous avons pensé qu'il serait plus parlant d'utiliser une photo du spectacle.⁹⁹ Le rapport scène/salle est un rapport traditionnel, frontal. La scène est découpée de manière géographique. Trois rectangles définissent l'espace de jeu. Les deux rectangles à l'horizontal sont l'espace de jeu des comédiens présents sur le plateau. Le rectangle à l'avant-scène est celui de Gabor, celui à l'arrière-plan est celui de Lou. Le rectangle vertical est l'espace de jeu de la vidéo, c'est l'écran. Il est principalement situé derrière le rectangle de Gabor et sert également à cacher le dispositif qui filme Lou. Chaque rectangle est entouré d'un fil de lampe led et si ce n'est pas toujours le cas pour l'écran, le cadre du rectangle des acteurs, lui, s'allume lorsque c'est à eux d'intervenir. Ils peuvent tous deux être allumés lorsqu'il s'agit de moments du passé revécus par les deux.

L'écran ne diffuse pas des images en permanence. Nous le verrons un peu plus tard, mais il nous semble ici être un vrai support à la dramaturgie. Les rectangles des acteurs représentent leur espace de jeu, ils n'en sortiront que dans les dernières minutes pour se rejoindre. Cet espace est assez restreint et limite fortement les déplacements des comédiens. La disposition de ces derniers ne leur permet également pas de dialoguer l'un avec l'autre. Dans le rectangle de Lou se trouve une chaise placée de profil face au public et face à la caméra cachée derrière l'écran. Dans son rectangle se trouve aussi de la fausse neige. Gabor, se trouvant à l'avant-scène, peut facilement établir un lien avec le public, il y a d'ailleurs une forme d'adresse à celui-ci. Ce rapport est donc rendu plus simple grâce à la disposition du rectangle. Lou, quant à elle, est placée la plupart du temps de profil au public. C'est donc plutôt son image, filmée en direct et diffusée sur l'écran, qui crée un rapport avec le public.

2. Fonction dramaturgique de l'espace et du dispositif

Le dispositif technologique repose à la fois sur des images pré-filmées, montées et diffusées et sur des images filmées en direct et diffusées dans le même temps. Les images filmées en direct ne concernent que le personnage de Lou. La plupart du temps, elle est assise, filmée de face avec un gros plan sur le visage, comme nous pouvons le voir sur la photo ci-dessus. Une assez grande place est laissée à la chanson. Lorsque Lou chante, elle quitte sa chaise, se place face au public et la caméra la filme alors de profil et ressert le plan sur sa bouche. Pour ce qui est des images pré-filmées, on retrouve des images de Gabor l'air hagard et fatigué ainsi que des images du meurtre qu'il commet sur son ancienne collègue. Les autres

⁹⁹ Les photos officielles ne permettant pas une vue d'ensemble sur l'architecture du plateau, nous avons fait une capture d'écran du trailer disponible en suivant cet URL : <https://www.artara.be/spectacles/la-derniere-nuit-du-monde/>, la capture d'écran a été fait à 1'10''.

images pré-filmées peuvent être des reportages montrant des gens racontant leurs rêves, des manifestations contre cette nuit fragmentée, des extraits de journaux télévisés¹⁰⁰ et de débats, mais aussi l'image de la collègue de Gabor, celle qu'il tuera et qui s'adresse à lui. Le plateau est plongé dans l'obscurité, seuls les fils de lumière entourant les rectangles et l'écran semblent éclairer la scène, Les images sont souvent en noir et blanc mais recouvertes d'un filtre rouge. Ces trois couleurs prédominent largement dans la mise en scène.

En ce qui concerne la fonction dramaturgique de l'espace, avoir recours à des rectangles bien séparés nous semble tout à fait pertinent étant donné que Lou a disparu et n'existe plus que dans les souvenirs de Gabor. Il n'existe plus de co-présence physique entre les deux au moment de la représentation. Lorsqu'il convoque les souvenirs qu'il a avec elle, son image est diffusée en grand sur l'écran situé juste derrière Gabor. Omniprésence, survivance de l'image quand le corps n'est plus là. Nous pourrions également penser que cet espace de jeu réduit est lié au fait que Lou n'existe que dans la tête de Gabor, cet espace fermé l'empêcherait donc de bouger, de se déplacer comme elle le souhaiterait. Pour ce qui est de Gabor, il semble renfermé depuis la disparition de Lou et soumis aux effets de la nuit fragmentée, il dépérit de jour en jour et s'enferme littéralement chez lui, c'est en tout cas ce que nous laisse entendre l'intervention de sa collègue lorsqu'elle vient le voir à la fin de la pièce.

Pour ce qui est des images pré-filmées, leur pertinence dans ce spectacle, ne font, à notre sens, pas de doute. Comme nous l'avons évoqué plus haut, les trois premières parties sont parsemées de flashback. Comme nous l'avons vu dans les précédents chapitres si le théâtre n'a pas eu besoin des « nouvelles » technologies pour avoir recours à ce procédé, celles-ci facilitent grandement les choses. De plus, ce spectacle est une dystopie qui pourrait se dérouler dans un futur pas si lointain. Dès lors, avoir recours à des formats que nous connaissons comme les journaux télévisés et à des journalistes que nous connaissons également vient d'une certaine manière rendre floues les limites entre fiction et réalité. Pour ce qui est du côté dystopique du spectacle, les images pré-filmées renforcent ce phénomène. Ces images sont en plus filmées dans différentes langues, étant donné que le passage à la nuit fragmentée va toucher l'ensemble de la planète. Voici un extrait du spectacle :

Les voix du monde :

Cela paraît inimaginable et pourtant ce sera bientôt une réalité : dans très exactement vingt-quatre heures, nous plongerons dans l'ère de la nuit fractionnée... The end of the

¹⁰⁰ Notons que ces derniers sont réalisés par des journalistes bien connus des chaînes belges, François De Brigode et Hadja Labhib par exemple.

night... A new way of sleeping, working and living... Est-ce que nous sommes bien en train de vivre cette révolution ? Beaucoup d'entre nous se le demandent mais je peux vous dire qu'ici, les gouvernements s'y préparent... Dapertutto, la gente si prepara a vivere anche di notte... Emmener les enfants à l'école à deux heures du matin, faire ses courses en pleine nuit, tout cela, c'est le monde de demain. Car l'enjeu est bien là : étaler l'activité du jour pour créer du travail. C'est le pari qu'ont fait nos gouvernements. 54 pays ont signé le protocole de la nuit fragmentée et ce n'est probablement pas fini... Etats-Unis, Europe, Russie, Japon, Chine, Brésil, Inde, Arabie saoudite, l'immense majorité des grands pays de la planète va relever ce défi : peupler la nuit pour désengorger le jour. Der Tag auch nachts. Le compte à rebours est lancé. Il ne reste plus que quelques jours... La ultima noche se acerca. Le monde retient son souffle. Feux d'artifices, bars, carnivals, concerts géant... Vu les préparatifs qui ont lieu dans chaque grande ville, tout laisse à penser que cette dernière nuit sera blanche !¹⁰¹

Nous pensons qu'avoir recours à ces images et à cette polyphonie renforce le côté dystopique, tout comme ces images de manifestations, d'inquiétude de la part de certains scientifiques, etc.

3. Rythme

Le rythme de ce spectacle est assez soutenu et saccadé. Cela est renforcé par la vidéo. Lorsque l'image de Lou est diffusée, le rythme semble naturel, organique, les deux acteurs se répondent via l'interface qu'est l'écran mais comme l'échange se fait en direct, en tant que spectateur nous ne ressentons pas de différence de rythme entre les deux. Ils s'écoutent et dialoguent comme cela pourrait être le cas dans un théâtre « traditionnel ». Les vidéos pré-enregistrées, elles, impactent et semblent prendre le contrôle du rythme du spectacle. Elles se suivent et se substituent rapidement les unes aux autres, se confondent parfois. Cela nous semble tout à fait cohérent avec le propos et l'effervescence liée à l'arrivée de cette nuit fragmentée mais cela a un effet considérable sur le rythme global de la pièce. Le personnage de Lou n'intervient et n'est visible qu'assez rarement lorsque ces images sont diffusées mais il arrive que l'image de son visage soit parfois confondue avec celle de personnages qui soutiennent le monologue de Gabor et n'apparaissent que sur l'écran. Là, elle semble, par son calme et son immobilité, contrebalancer ces présences frénétiques de l'écran.

Fabrice Murgia lui semble plus soumis au rythme imposé par les écrans. Il est devant ce dernier, interagit parfois avec lui et ce que l'écran diffuse est toujours lié à son propos. De plus, le frénétisme qui s'impose à lui est celui qu'il a contribué à développer, cela fait donc sens, selon nous. Il nous semble tout de même intéressant de noter que, à part pour les moments dialogués qui sont moins rapides, le comédien n'est pas complètement soumis au rythme

¹⁰¹ Extrait du spectacle *La dernière nuit du monde*. A retrouver en suivant cet URL : <https://www.artara.be/spectacles/la-derniere-nuit-du-monde/>.

imposé par les images. Elles défilent derrière lui et, par effet de contagion, le poussent d'une certaine manière à s'aligner, mais il ne leur répond pas directement. Il s'agit plus d'une illustration qui appuie le propos de façon général. Dès lors, si pour des questions de rythme global et d'esthétique, il est bien qu'il s'accorde à ce rythme, il n'est pas tributaire de ces images et le spectacle ne souffrirait pas d'un léger décalage entre les deux. Ceci n'est pas toujours le cas, nous le verrons avec le spectacle *Historia de amor*.

4. L'acteur

Comme nous l'avons rapidement évoqué ci-dessus, la kinesthésie des deux acteurs est assez différente voire opposée. Le personnage féminin, interprété par Nancy Nkusi lorsque nous avons pu voir le spectacle et lors de l'enregistrement de la captation, est très calme. Elle est majoritairement assise et ne se lève que lorsqu'elle vient chanter, toujours en restant dans son espace de jeu délimité. Même lorsqu'elle chante, elle bouge peu. Cela s'explique assez bien par le fait que son visage soit toujours filmé en gros plan ce qui oblige une forme d'inertie. Nous pouvons donc dire que la technologie la soumet ici à un certain état de corps. Fabrice Murgia nous montre le contraire. Il semble très agité, nerveux, il bouge beaucoup. Nous ne parlons pas ici de déplacement. L'espace de jeu, même s'il est restreint ne semble pas limiter le comédien. Sa gestuelle montre plus un état d'énervement, il bouge sur place. Nous avons plutôt l'impression d'un influx nerveux l'obligeant à gesticuler sans se déplacer de façon concrète. Nous pouvons avoir l'impression qu'il s'adapte au rythme que lui imposent les images qui se trouvent derrière lui. Cet état est tout à fait lié à ce que vit également le personnage de Gabor, il vient de tuer, il est petit à petit détruit par la pilule, anxieux, nerveux, etc. Ici, nous semblons encore remarquer l'intérêt dramaturgique de l'écran. Il apporte sur le plateau une certaine dimension qui s'accorde au récit. Ce qui fait qu'il a, à notre sens, une influence sur le jeu de l'acteur et son état de corps et rend ce dernier cohérent avec la trame narrative.

Nous voyons donc deux rapports bien différents à la technologie. La caméra fait d'une certaine manière exister Nancy Nkusi et la contraint à un certain calme. Fabrice Murgia lui, doit prendre sa place face aux écrans qui pourraient l'écraser et s'aligner à leur rythme. Dans le premier cas, pourtant, c'est un jeu tout à fait différent de ce que l'actrice a pu connaître dans sa carrière¹⁰². Il lui a fallu apprendre à écouter et à donner la réplique par écran interposé. Il lui a fallu apprendre à créer une connexion avec l'autre comédien et à soutenir son jeu sans le voir

¹⁰² Dans une rencontre avec le public lors de leur passage au festival d'Avignon, Nancy Nkusi explique que c'est la première fois qu'elle a eu à travailler avec la caméra. Rencontre disponible en suivant cette URL : <https://festival-avignon.com/fr/audiovisuel/dialogue-avec-fabrice-murgia-et-nancy-nkusi-pour-la-derniere-nuit-du-monde-81373>.

et en répondant à un objet fixe, inanimé, la caméra. Elle dit avoir beaucoup apprécié ce travail. Nous voyons donc là que la technologie a été un partenaire de jeu pour Nancy Nkusi, dans le sens où c'est avec la caméra qu'elle devait jouer et qu'elle devait apprivoiser. Pour ce qui est de l'effet de présence et de co-présence que nous avons abordé dans le deuxième chapitre, il est vrai que l'image diffusée prend énormément de place et que l'on pourrait être tenté de ne pas regarder l'actrice mais de se concentrer sur son image, froide et faite de pixels. Nous mentirions si nous disions n'avoir regardé que l'actrice, tout comme nous le ferions si nous disions n'avoir regardé que l'écran. La caméra l'a fait certes exister « plus fort », mais sa présence au plateau, ce rectangle lumineux qui lui appartient et la convoque à certains moments nous ramène dans le présent de la représentation, dans la rencontre entre des corps vivants et bien présents sur scène et dans la salle. Nous devons ajouter que les moments où elle se lève pour chanter et où son corps est baigné de lumière renforcent sa présence effective. Il existe donc bien deux registres de présence selon nous, l'image ne prend pas complètement le dessus et ne nous pousse pas à faire abstraction de l'actrice présente devant nous. Nous pensons qu'il convient d'ajouter deux choses. Premièrement, comme nous l'avons vu plus haut, à l'inverse du cinéma, au théâtre un gros plan ne permet pas d'effacer le corps. Si c'est bien son visage qui nous apparaît le plus explicitement, le corps de l'actrice est toujours présent et visible, elle doit être consciente de cela et tenir compte de cela dans son corps et sa gestuelle. Ensuite, elle doit faire un réel travail de jeu, cinématographique pour le coup, car il n'est pas coutume au théâtre de voir avec une telle netteté le visage de l'acteur. Ce gros plan implique une autre forme de travail et également un autre rapport aux spectateurs. Cela amène un rapport d'intimité plus fort, de sublimation. C'est ce que Deleuze appelle « l'image-affection », une « intimité optique »¹⁰³ se crée.

Attardons-nous maintenant sur le cas de Fabrice Murgia. Ce dernier ne joue pas avec une caméra mais avec des images. Celles-ci sont ses partenaires. C'est le cas lorsque c'est l'image de Lou ou de sa collègue qui lui parle et à qui il répond, mais c'est également le cas pour les images pré-filmées qui appuient son propos. Ces dernières imposent un rythme et le poussent à jouer, à s'accorder avec elles. Comme nous l'avons vu, par le rythme qu'elles imposent et leur forte présence derrière le comédien, elles pourraient écraser ce dernier. Nous pensons d'ailleurs que cela est renforcé par le fait que ces images, lumineuses par nature, contrastent très fort avec l'ambiance assez sombre du plateau. Les images, par le rapport que

¹⁰³ Lesage ; M.-C. (2025). Le soliloque et ses dispositifs scéniques : Jackie d'Elfriede Jelinek, mis en scène par Denis Marleau et Stéphanie Jasmin, L'Annuaire théâtral n° 58, 45-56 [en ligne] consulté le 24 juillet 2022, <https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/2015-n58-annuaire02870/1038319ar/>.

nous avons avec celles-ci au quotidien, attirent déjà plus vite et plus fort notre attention, il y avait donc un grand risque que ces dernières prennent le pas sur l'acteur. Cela est également renforcé par les images qui sont montrées et qui nous sont familières. Cependant, le comédien n'est jamais réellement confronté à sa propre image et lorsque les images pré-filmées sont diffusées, Lou n'est pas vraiment visible. Il est la seule présence humaine sur le plateau et qui plus est face à l'écran. Nous pensons donc que si l'image attire notre regard, la présence humaine, semblable nous attire également et d'autant plus car elle représente le seul contraste, vivant, chaud dans cette scénographie très épurée et froide. Nous pensons également que loin d'écraser l'acteur, les images lui offrent un terrain de jeu « mental » important dans cette mise en scène. Gabor est en fait, un personnage que le temps, la nuit fragmentée et la perte de sa femme ont rendu fou d'une certaine manière. Ces images, par leur rythme incessant, leur omniprésence lui permettent de jouer cela et, au lieu de l'écraser, lui confèrent ce caractère un peu dément, agité. Cela sert le personnage. Encore une fois, le fait qu'il soit le seul personnage vivant à ce moment-là, contraste, attire et lui permet de garder le contrôle de la représentation tout en s'appuyant sur la vidéo et le rythme qu'elle semble lui imposer. Nous avons donc vu deux rapports différents aux technologies. Dans cette mise en scène, celles-ci semblent plutôt agir comme des partenaires de jeu qui renforcent la présence vivante humaine sur le plateau, qui lui laissent une grande place. Il nous semble tout de même important de nuancer et de rappeler que l'acteur principal est aussi le metteur en scène. Ce double statut contribue peut-être à ce rapport « sain » aux technologies. Sachant qu'il allait les pratiquer en tant qu'acteur, le metteur en scène a peut-être un regard particulier, plus attentifs sur ces questions.

5. Quelle « image scène » ?

Nous pensons ici pouvoir observer une forme de l'image poème, image qui sert le poème et crée un espace visuel, mental, onirique. Cela nous semble assez marquant, l'image contribue à créer cette ambiance futuriste et dystopique et sert donc au récit, elle emmène les spectateurs dans un monde proche et à la fois assez éloigné de nous. Cela est renforcé avec l'épilogue où tout à coup le plateau se transforme en une plaine enneigée de Suède, le plateau s'éclaire, les acteurs sortent de leur rectangle, l'écran diffuse ces images de Suède et l'atmosphère change. Dans la même idée, nous pensons également observer une forme d'image narration. L'écran ici nous raconte l'histoire du monde, les manifestations, les interviews, les inquiétudes générales, les témoignages. Le metteur en scène aime à dire qu'il a eu envie de faire se raconter la grande histoire et la petite, celle du monde et celle de l'intime. Nous pensons donc que les images pré-enregistrées permettent cela.

Pour ce qui est de l'image cinéma et de l'image télévision, c'est un peu moins clair. Nous ne pensons pas retrouver la première dans cette mise en scène. Nous n'avons pas l'impression d'un film se montant sous nos yeux, le but de la caméra est ailleurs selon nous. Par contre, le metteur en scène a recours à la vidéo et à l'écran pour pouvoir proposer des flashbacks, une des techniques cinématographiques importantes. Pour l'image télévision, la caméra sur scène ne sert pas à cela non plus, les codes télévisuels ne sont pas repris et nous ne voyons pas de montage en direct. Pourtant, cette présence de vidéos reprenant, elles, les codes de la télévision nous pose question. Véronique Caye insiste sur le côté subjectif et évolutif de sa cartographie. Nous pouvons donc penser que l'image télévision et l'image cinéma se retrouvent d'une certaine manière ici.

Enfin, l'image temps ne nous paraît pas effective dans ce cas-ci. Certes les images permettent de montrer ce qui se passe ailleurs et à un autre moment, mais il s'agit, selon nous, de flashbacks et de souvenirs racontés au présent. Les images ne nous amènent pas dans un autre espace-temps mais nous font comprendre la situation telle qu'elle est à l'instant t sur le plateau.

Il serait évidemment trop tôt pour tenter de voir une quelconque incidence de ces types d'images sur la place de l'acteur et son rapport aux technologies. Nous tenterons donc de faire cela après avoir analysé nos quatre cas. Cependant, nous pouvons avancer l'hypothèse qu'il y aurait une corrélation entre l'image poème et le fait de voir l'image comme un partenaire pour l'acteur, une prothèse lui permettant d'« augmenter » son jeu étant donné le fait que l'image doit servir au poème, créer un autre espace. Elle devrait permettre à l'acteur d'aller dans le même sens. Nous tenterons de voir si cela se vérifie avec nos autres cas.

Chapitre 5 : Kingdom

Kingdom est un spectacle écrit et mis en scène par Anne-Cécile Vandalem et créé au festival d'Avignon en juillet 2021. Il est le dernier volet d'une trilogie sur le thème de la fin de l'humanité. Le premier spectacle a été créé en 2016 à Avignon, il s'agit de *Tristesses*. Le deuxième volet, *Arctique* est créé en 2018 et traite la question du réchauffement climatique. Ces deux spectacles avaient également recours aux « nouvelles » technologies et étaient à mi-chemin entre théâtre et cinéma.

Kingdom est librement inspiré du documentaire *Braguino ou la communauté impossible* de Clément Cogitore. Il raconte l'histoire de Philippe, Laurent, Zoé, Vania, Nastassja, Elena, Anja, Daryna, Mychka et leurs deux chiens. Philippe est le père de Laurent, le beau-père de Zoé et le grand-père de tous les autres personnages. Vania et Elena sont des adolescents joués par de jeunes adultes, les quatre autres enfants sont interprétés par 8 enfants, deux pour chaque rôle. Philippe a fui l'Europe il y a une trentaine d'années avec sa femme et ses enfants. Il dira : « Je ne rêvais plus là-bas. Mes nuits étaient pauvres. Quand ta vie est pauvre le jour, tu peux t'en remettre à tout ce qui t'entoure, à la société, à ton travail. Mais quand tes nuits sont pauvres, tu ne peux t'en prendre qu'à toi-même. C'est pour ça qu'on est partis. »¹⁰⁴. C'est dans la taïga en Sibérie qu'ils se sont installés pour vivre dans un royaume et jouir de la nature, des animaux, de ce que le monde a de plus beau à offrir, loin de toute civilisation. Une vie en autarcie, c'est ce que Philippe souhaitait pour sa famille. Malheureusement, peu de temps après leur installation, Lisa, sa femme est tombée malade et est décédée. Peu avant qu'elle meure, sa sœur est venue la voir et l'accompagner jusqu'au bout. Comme Philippe ne voulait pas rentrer, la sœur de Lisa, Emma, est venue avec sa famille s'installer juste à côté. Pendant tout un temps, tout se passait entre les deux familles cousines mais rapidement des bêtises d'enfants vont venir semer la discorde. Cela mènera à la mort du frère de Laurent et la fin de l'entente entre les deux clans, une barrière entre les deux terrains sera dressée, et la famille d'Emma deviendra ennemie. Les deux familles ne se verront et ne se parleront plus que pour se menacer.

Le point de vue de ce spectacle est la réalisation d'un reportage sur cette famille par une télévision que l'on suppose européenne. Deux caméramen viennent donc suivre le quotidien de cette famille qui a quitté le confort moderne pour vivre en autarcie. Cette autarcie nous amène dans un huis-clos où le terrain de la famille suivie par le reportage est bien délimité entre la rivière, la forêt et le terrain des voisins. Tout ce que les caméramen filment, notons qu'ils ne

¹⁰⁴ Vandalem, A.-C., (2021) KINGDOM précédés de TRITASSES et ARCTIQUE, Editions Actes Sud-Papiers, Arles, p. 148.

sont pas toujours deux sur le plateau, est retransmis sur un écran. Les personnages s'adressent parfois à la caméra. Surtout Philippe qui est soucieux de raconter son histoire, la construction de son « royaume ». Nous apprenons l'histoire que nous venons de résumer dans le paragraphe précédent par Philippe et Laurent, soucieux de transmettre leur histoire ou plutôt leur version de leur histoire aux enfants.

Certains récits reviennent à plusieurs reprises, notamment l'histoire du petit frère de Laurent, surnommé le Sioux. Ce qui a le don d'agacer les enfants. Anne-Cécile Vandalem a d'ailleurs choisi de centrer son récit et sa mise en scène sur les enfants, sur le regard qu'ils posent sur l'histoire de leur famille, sur leur vécu, sur leur vision de ces voisins ennemis et pourtant cousins. Il s'agit également là de poser la question de ce qui se transmet de génération en génération. Dans le déroulé du spectacle, nous allons comprendre que la famille ennemie que l'on ne voit jamais et sur laquelle on peut donc projeter ce que l'on souhaite, semble avoir une autre façon de fonctionner en tuant un trop grand nombre de bêtes, en permettant, contre de l'argent, à des braconniers de venir chasser dans la taïga, etc. Différents éléments, dont l'empoisonnement d'un des chiens et l'arrivée de nouveaux braconniers va renforcer l'animosité entre les familles. Elena, la fille aînée de Laurent, parce qu'elle va en cachette chez les voisins, peut amener sur scène un peu de leur vérité. Cela va d'ailleurs mener à une fin où l'image importante n'est pas celle qui est filmée et diffusée mais bien celle qui est évoquée par le récit qui offre alors toute sa puissance. C'est donc en suivant le reportage réalisé en direct et filmant les différentes interactions de la famille que nous comprenons leur histoire et le drame qui est en train de se dérouler. Passons maintenant en revue les différents éléments nous permettant d'aller plus loin dans l'analyse.

1. Structuration de l'espace



Comme nous pouvons le voir sur ces photos¹⁰⁵, l'atmosphère de la pièce est assez sombre. Devant la scène, un cours d'eau s'écoule, d'où la présence du bateau. Ce n'est pas figuré, il y a vraiment un couloir d'eau sur scène. Ce dernier marque la limite entre la scène et la salle et crée à la fois un effet de distance et d'immersion. L'immersion est renforcée par le côté très naturaliste de la scénographie, notons que la metteuse en scène va jusqu'à faire venir des chiens sur scène. Côté jardin, une forêt assez dense où l'on peut facilement perdre de vue les acteurs. Côté cour une maison en bois praticable et la fameuse barrière séparant les deux terrains. Pour ce qui est de l'écran, il est placé en hauteur sans être intégré à cette scénographie naturaliste, pour ne justement pas la corrompre.

Cette scénographie nous immerge directement dans un monde étranger, onirique. S'il ne s'agit pas de nous faire croire que c'est vrai, il s'agit tout de même de nous emporter ailleurs, en Sibérie avec les personnages. Ces derniers peuvent se déplacer partout, le plateau est praticable, aussi bien à l'avant-scène que dans la forêt ou la maison. Le dispositif caméra n'étant pas fixe, il nous est permis de suivre et de voir la famille même quand, enfermée dans la maison, elle n'est plus à vue. Nous devons tout de même préciser que si l'entièreté du plateau est praticable, cette scénographie prend beaucoup de place et peut amener un léger sentiment d'étouffement, d'enfermement.

2. Fonction dramaturgique de l'espace et du dispositif

Nous venons d'évoquer l'idée d'enfermement, celui-ci correspond bien à l'environnement décrit, cette taïga aussi merveilleuse et accueillante qu'hostile et menaçante. Les acteurs sont donc plongés dans cet ailleurs bien différent de ce que l'on connaît. La possibilité qu'ils ont de jouer avec l'espace, de se dérober à la vue des spectateurs, de se perdre marque le côté plus proche de la nature, plus connecté à cette dernière.

La fonction du dispositif est assez ambivalente. Nous ne pouvons pas dire qu'il n'a pas de fonction dramaturgique étant donné qu'il est totalement assumé et lié au récit, ce qui n'était pas le cas dans *Tristesses* et *Arctique*. Ici, le reportage en train de se faire et que nous voyons est prévu, conscientisé et, d'une certaine manière, joué. Les personnages sont conscients d'être filmés. C'est d'ailleurs ce qui rejoint le film documentaire de Clément Cogitore dont s'est inspirée la metteuse en scène, et où le réalisateur vient réaliser un reportage auprès d'une famille s'étant exilée en Sibérie. Anne-Cécile Vandalem explique que ce qui lui manque dans le théâtre, c'est de montrer le détail d'une main, d'un regard. Elle regrette le fait que le discours intérieur

¹⁰⁵ Photos prises par Christophe Raynaud de Lage lors du festival d'Avignon en juillet 2021

des personnages ne passe pas à moins que les spectateurs soient vraiment très près. C'est pour cela qu'elle en revient souvent à l'utilisation de la caméra en scène. Ici, la caméra sert également à montrer ce qu'il se passe dans la maison. Elle dira qu'il y a des choses qu'elle choisi justement de cacher pour pouvoir les montrer avec la caméra.¹⁰⁶ Ce dispositif donne donc une place particulière aux deux caméramen, nous verrons cela un peu plus loin dans l'analyse.

Nous pouvons quand même nous interroger sur le choix de conserver de l'œuvre de départ le côté reportage lorsque l'on sait qu'Anne-Cécile Vandalem a tout de même modifié l'histoire et qu'il s'agit d'une œuvre nouvelle et non d'une adaptation. Le dispositif prend tout de même beaucoup de place et est très présent, en tant que spectateur de théâtre cela peut être un peu déplaisant. Cependant, ici il permet à la famille de raconter son histoire sans tomber dans une forme de conte épique. De plus, l'importance accordée à l'idée de transmettre l'histoire aux générations futures est tout à fait pertinente avec le fait de filmer, de garder une trace de cette famille, du choix qu'ils ont fait de s'exiler et de leur vie idyllique dans les premiers temps puis rattrapée par les conflits humains et sociaux. Cette adresse des acteurs à la caméra nous montre vraiment cela. Cependant, en tant que spectateurs, nous pouvons très vite avoir l'impression de voir un film en train de se faire plutôt que d'assister à une pièce de théâtre. L'écran contraste très fort avec la scénographie naturaliste. Nous sommes là face à une forme de méta théâtralité, de mise en abyme d'un théâtre cinéma, il est très difficile de nommer ou de catégoriser ce spectacle. Il n'en reste pas moins qu'ainsi intégrée au récit et suivant les envies et besoins de la metteuse en scène, l'utilisation de la caméra sur scène et de l'écran nous semble pertinente.

3. Le rythme

Contrairement à ce que nous avons pu observer dans *La dernière nuit du monde*, ici la caméra en scène et l'écran ne semblent pas avoir d'incidence sur le rythme global de la pièce. Le jeu étant naturaliste, les caméras suivent et diffusent cela. Cependant tout le récit passant par la caméra, il y a une forme de partition entre les acteurs et les caméramen qui se doivent de s'accorder sur des déplacements, des changements de focus de la caméra et donc, d'une certaine manière, sur le rythme plutôt pensé ici comme le rythme propre au jeu de chaque comédien. Le rythme global est évidemment, comme dans toute pièce, impacté par le récit. Des moments de

¹⁰⁶ Anne-Cécile Vandalem dans Bechet, G. (2021, octobre). Anne-Cécile Vandalem : « Les enfants ne sont pas des acteurs », Bruzz, <https://www.bruzz.be/fr/culture/theatre-dance/anne-cecile-vandalem-les-enfants-ne-sont-pas-des-acteurs-2021-10-06>.

tensions vont faire s'accélérer le rythme alors que les moments de transmission des mythes de la famille vont le faire redescendre, etc.

4. L'acteur

Comme nous l'avons déjà mentionné, les acteurs jouent de façon naturaliste. Les rapports qu'ils entretiennent entre eux suivent ces codes. Un élément nous semble pourtant très intéressant, il s'agit du rapport entre les acteurs/personnages et les caméramen. En effet, ceux-ci peuvent être à la fois considérés comme des techniciens présents sur le plateau mais aussi comme acteurs incarnant des personnages. Notons tout de même que ceux-ci sont assez déshumanisés dans le sens où ils ne servent vraiment qu'à filmer la famille et n'interagissent qu'au travers de leur caméra. Nous avons vu la fonction dramaturgique du dispositif et le fait que celui-ci soit intégré au récit. Dès lors, ils viennent autant filmer les acteurs que les personnages.

Leur position est assez ambiguë et les rapports qu'entretiennent les acteurs avec ceux-ci également. Véronique Caye dit :

« Le caméraman qui filme en direct des acteurs sur un plateau développe une présence scénique incroyable. Cinq kilos de caméra sur les épaules, cela donne un corps planté, robuste, stable. Il vole parfois la vedette aux acteurs qui, se laissant filmer, adoptent un corps de cinéma et non plus de théâtre. »¹⁰⁷

Les caméramen ont une forte présence sur scène, notamment parce qu'ils suivent toute l'action en étant équipés d'un matériel relativement imposant et qui contraste surtout très fort avec l'environnement représenté sur scène. De plus, même si ici nous comprenons qu'il s'agit d'une partition bien écrite permettant au récit d'avancer, c'est à travers leur regard que l'on voit l'action se dérouler. Ils semblent ici être les marionnettistes de l'histoire surtout avec les personnages de Philippe et Laurent, soucieux qu'on raconte leur histoire. Les autres personnages, particulièrement les enfants, eux semblent plus dans un rapport de jeu avec celles-ci, on y voit une forme d'espièglerie. Ces enfants qui semblent assez angéliques sur scène mais dont la profondeur et l'intelligence est mise en avant par la caméra.

Ils sont des marionnettistes également pour nous, spectateurs car ils attirent et concentrent notre regard sur ce qu'ils ont envie de montrer. En effet, avec ce genre de dispositif, Véronique Caye avance que la scène est comme un champ cinématographique composé de l'espace, la lumière, les corps, l'image et la metteuse en scène d'abord, puis les caméramen

¹⁰⁷ Caye, V. (2021). *Op. Cit.*, p. 89.

choisissent quel sera le « focus cinéma » décidant où doit se poser le regard du spectateur. En effet, comme nous n'avons pas cessé de le mentionner, notre œil est attiré par les images et cela nous semble encore plus vrai ici que l'écran est placé en hauteur. Dans notre premier exemple, l'écran étant placé à hauteur du comédien, notre regard pouvait plus facilement passer de l'un à l'autre, c'est moins le cas ici.

Pour ce qui est des acteurs, nous pouvons mettre plusieurs éléments en avant. Premièrement, même si les caméramen sont aussi des acteurs, ce n'est pas avec ces derniers que ceux-ci interagissent mais bien avec l'objet caméra. Ce n'est pas le caméraman le réel partenaire de jeu mais bien la caméra et sa lentille. Cela implique donc un autre travail. Ensuite, c'est à leur image qu'ils sont confrontés sur le plateau. Nous voyons là deux registres de présence qui s'entrechoquent. Dans ce spectacle, nous avons parfois l'impression que l'image prend le dessus sur l'acteur, il est très difficile en tant que spectateur de se détacher de cette dernière. Le corps vivant est alors quelque peu effacé. Nous avons pu le constater lorsque la caméra filme l'intérieur de la maison et qu'une autre action se passe à l'extérieur sur le plateau, il est très compliqué de se concentrer sur celle-ci car nous voulons voir ce qu'il se passe dans cet endroit clos et nous en oublions de regarder ce qui se déroule devant nous.

Violaine Chavanne parle de ce phénomène et évoque la vision de Roland Barthes dans son ouvrage *La chambre claire*. Celui-ci dit que l'image est ce qui a été et n'est plus dès lors qu'il est capturé. Ainsi, « l'instant photographié ou filmé est mis à mort. »¹⁰⁸. Elle continue en prenant en exemple le spectacle *Mefisto for ever* de Guy Cassiers.

« Certes les acteurs de G. Cassiers sont toujours là. Mais le spectateur ne les voit plus en chair et en os. Il a assisté à leur disparition et ne voit, à leur place, que leur image, c'est-à-dire leur devenir fantôme. Aussi la vidéo montre-t-elle le corps présent des acteurs comme un corps déjà mort, les présences réelles comme des présence passées. L'image filmée aspire ce que la présence actuelle des acteurs a de vivant, elle la nie. »¹⁰⁹

Nous ne sommes pas complètement d'accord et ne pensons pas que l'image « tue » systématiquement le corps vivant de l'acteur. Il est des spectacles où l'image froide semble renforcer la présence effective et chaude de l'acteur. Pour autant, dans le cadre de *Kingdom*, nous pensons qu'il relève un peu de cela. Nous ne remettons absolument pas en question le jeu des acteurs, que nous avons trouvé remarquable, mais ce que nous en avons vu passe surtout

¹⁰⁸ Chavanne, V. (2018). Négation de la présence ou de l'image, L'acteur face aux écrans, corps en scène, Editions L'Entretemps, Paris, p. 130.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 131.

par l'image cinématographique et « tue », pour reprendre l'idée de Chavanne, en quelque sorte la présence des acteurs. Il nous semble tout de même important de préciser que si l'image tend à effacer la présence charnelle des corps, elle permet aux acteurs un travail très fin en ce qui concerne le jeu intérieur et qui contribue également à améliorer leur pratique. Notons enfin, que ce spectacle propose une forme hybride, ce n'est pas tout à fait du théâtre, ni tout à fait du cinéma. Ce n'est pas non plus, simplement du théâtre empruntant des techniques cinématographiques. Dès lors, l'acteur se trouve aussi dans un entre-deux un peu flou et hybride. Cela ne nous semble ni négatif ni réellement contraignant pour l'acteur. Il est simplement nécessaire comme nous l'avons mentionné plus haut, d'expérimenter, de former, de faire évoluer les pratiques.

Pour résumer, nous pouvons dire que ce dispositif et les images qu'il crée, semble happer le corps de l'acteur vivant au profit de son image. Cependant, ce dernier est tout de même tout à fait nécessaire dans la mise en scène. Même si notre regard est attiré par l'écran, les acteurs, lorsqu'ils ne sont pas filmés, ne s'arrêtent pas pour autant de jouer. Rappelons d'ailleurs qu'ici, le processus filmique fait partie de la mise en scène et c'est aussi à nous en tant que spectateur de savoir résister aux images et de nous concentrer sur la présence vivante faisant du théâtre ce qu'il est.

5. Quelle « image scène » ?

Dans *Kingdom*, nous ne retrouvons pas les modalités de l'image poème. En effet, ce n'est pas l'image filmée qui crée un espace visuel onirique, la scénographie s'en charge. Nous pouvons dire la même chose pour l'image temps. Pour ce qui est de l'image narration, il est un peu plus compliqué de se prononcer. Cependant, nous ne pensons pas qu'elle soit effective ici. Certes, la vidéo nous montre ce qui est caché, ce qu'il se passe dans la maison mais cette maison reste bien visible, elle est sur scène, fait partie de la scénographie et si nous ne pouvons voir les acteurs à l'intérieur, nous continuons à les entendre. L'image ne vient donc pas conter autre chose que ce qu'il se passe au plateau.

Qu'en est-il maintenant de l'image cinéma et de l'image télévision ? Nous pensons qu'il s'agit là des deux modalités de l'image que nous retrouvons dans la pièce. Nous l'avons déjà dit mais, un film est réalisé sous nos yeux et diffusé dans le même temps, autant dans la pièce que dans la salle de spectacle. La caméra fait le focus sur ce que l'on doit voir. Il y a là un choix scénaristique qui a été fait par la metteuse en scène. Pour ce qui est de l'image télévision, elle est aussi tout à fait effective ici, notamment grâce à ce reportage qui relate la vie de la famille. Cela rejoint d'ailleurs l'exemple donné par Véronique Caye, le caméraman est présent sur le

plateau, caméra à l'épaule. Nous pouvons suivre la famille même lorsque celle-ci est à l'intérieur de sa maison, cette dernière étant elle-même sur le plateau. Sur la cartographie de l'« image scène », nous pourrions placer *Kingdom* entre ces deux types d'images. Le spectacle joue en effet, des caractéristiques de chacune pour donner le résultat que nous connaissons.

Toujours sans vouloir généraliser ce que nous observons, nous pouvons néanmoins avancer l'hypothèse que l'image cinéma et l'image télévision auraient plus tendance que les autres types d'images à mettre à mal la présence de l'acteur en la substituant à la présence, exacerbée, de son image. Nous pouvons également penser qu'ayant recours à la caméra sur scène, elle impliquerait une autre forme de travail, de jeu de l'acteur qui doit apprendre à interagir avec la caméra qui devient son partenaire de jeu. Encore une fois, nous tenterons de voir si cela se vérifie avec nos autres cas.

Chapitre 6 : Historia de amor

Le spectacle *Historia de amor* de la compagnie chilienne *Teatrocinema* est une adaptation du roman de l'auteur français Régis Jauffret, *Histoire d'amour* mis en scène par Juan Carlos Zagal et Montserrat Quezada. Le spectacle a bien tourné en Europe également. Il a notamment été co-produit par Le Manège Mons-Maubeuge et par La scène nationale de Sète et du bassin de Thau. Créé en 2013, il est le dernier volet d'une trilogie dont le premier spectacle est *Sin Sangre*, créé en 2007 et le second, *El hombre que daba de beber a las mariposas*, créé en 2010.

Le nom de la compagnie nous donne un bon indice sur son travail et les propositions qu'elle amène sur scène. La compagnie s'est d'abord appelée *La Troppa*, elle a été fondée par Laura Pizzaro et Juan Carlos Zagal. Dès les premiers temps, nous pouvions voir chez ces artistes le souci d'expérimenter différents outils, des techniques nouvelles, etc. Après différents spectacles à succès, ils ont décidé de s'ouvrir à un nouvel espace d'expérimentation théâtral pour pouvoir développer un langage scénique qui leur était propre. Ils se sont ainsi entourés de personnes ayant un autre bagage professionnel pour former une équipe multidisciplinaire. Leurs missions se concentraient surtout sur la recherche de lien entre le théâtre, le cinéma et la littérature et sur la mise en place d'outils et techniques de production audiovisuelle sur la scène de théâtre. Nous voyons donc là qu'il s'agit avant tout d'une vraie recherche sur le théâtre, un théâtre qui évolue et s'approprie d'autres codes, mais tout part du théâtre.

Revenons maintenant sur la trame narrative de ce spectacle. C'est une adaptation très fidèle du roman de Régis Jauffret. Dans celui, nous sommes amenés à suivre la vie d'un homme le narrateur, dont on ne connaît pas le nom mais qui est interprété par Julián Marras. Il nous conte l'histoire en s'adressant à nous et « revit », et donc joue, ce qu'il nous raconte. Ce dernier est prof d'anglais et un matin dans le métro, il croise Sofia Galot, interprétée par Bernardita Montero. Il nous dit avoir à ce moment-là rencontré la femme de sa vie. Sans connaître l'œuvre de Régis Jauffret et en nous fiant au titre et à cette première scène, nous pourrions croire qu'il s'agit effectivement d'une histoire d'amour mais très vite le ton change et le narrateur nous emmène dans un registre tout autre. Il décrit de façon détaillée son corps et le sexualise très vite. Il va donc décider de la suivre, de se poster devant son lieu de travail et d'attendre la fin de sa journée. Il la suivra encore jusqu'à son appartement et finira par la violer. Il dormira chez elle et se fera réveiller par la police que Sofia a appelée. Ce personnage semble être dans le déni complet de cet acte de violence et pense que tout se justifie car elle est la femme de sa vie. La scène est même banalisée comme si ce qu'il racontait n'était finalement qu'une scène d'amour.

Après deux mois en prison, il reviendra la chercher la poussant plusieurs fois à déménager et à changer de travail. Il la retrouvera toujours et n'hésitera pas à harceler ses parents pour arriver à ses fins. Jamais il ne semble prendre conscience de ses actes et tente à tout prix de la convaincre de l'aimer. Il lui assure qu'ils auront une belle vie, se marieront et auront des enfants. Elle, ne trouvant plus aucune issue se « laisse séquestrer » comme prostrée, résignée, incapable de réagir. Notons d'ailleurs, que le seul mot qu'elle dit est « non ». Pour le reste, tout passe par des onomatopées. Elle finira par tomber enceinte et ils auront un garçon. Le narrateur nous raconte qu'elle est morte peu de temps après des suite d'une chirurgie qui s'est mal passée. Il dira avoir perdu l'amour de sa vie à 48 ans et ne s'être jamais remis avec personne. Il finit d'ailleurs la pièce en disant : « Avec elle j'ai connu ma seule et unique histoire d'amour ». Là encore, nous percevons la violence extrême dont fait preuve ce personnage. Violence exacerbée par le fait qu'il ne la considère pas comme tel mais bien comme des actes d'amour.

Comment représenter un tel récit sur scène ? La compagnie a pris le pari de réaliser un roman graphique animé sur scène. Comme toujours dans leur travail, on retrouve un mélange hybride entre théâtre et cinéma mais dans ce cas-ci un cinéma d'animation. Les spectateurs sont plongés dans une BD en train de s'écrire, de se dessiner et qui prend vie grâce aux comédiens. Nous allons maintenant pouvoir développer cela dans notre analyse.

1. Structuration de l'espace



Contrairement aux deux premiers spectacles, il est plus compliqué ici de comprendre avec la photo¹¹⁰ la façon dont la scène est organisée. Le plateau est pensé comme un accessoire dynamique. Sur celui-ci, on trouve des plateformes mobiles pouvant effectuer des rotations, celles-ci sont surtout utilisées pour changer l'angle de vue d'une scène. Sur cette plateforme les seuls objets visibles que l'on retrouve sont des éléments praticables : le lit, le fauteuil, le tabouret du bar, les chaises du restaurant. Sur scène, sont disposés des éléments invisibles mais permettant aux acteurs d'adopter la position la plus adaptée au cadrage de la caméra virtuelle. Il ne faut pas se méprendre, les acteurs dans ce dispositif ne sont pas filmés. Nous pourrions voir le spectacle comme un film vivant. Cette idée de caméra virtuelle est en fait liée au fait que le spectacle est conçu de telle sorte à ce que le public ait l'impression de regarder la scène à travers la lentille de la caméra, caméra virtuelle donc car l'action se passe bien sur scène, sans caméra. Nous verrons cela un peu plus loin mais les acteurs doivent suivre une partition très précise pour que l'illusion fonctionne. A part ces éléments physiques qui, finalement, n'importent que comme des éléments fonctionnels et n'ont pas de valeur esthétique, ce qui compte vraiment dans ce dispositif ne se trouve pas sur scène mais devant et derrière celle-ci.

En effet, l'illusion scénique nécessite deux surfaces de projection. Un tulle transparent est tendu devant la scène, ce qui met à distance le corps de l'acteur et lui ôte en quelque sorte une part de sa matérialité. A cela s'ajoute un cyclorama qui dissimule les côtés et le fond de la scène. Sur ceux-ci sont projetées des animations qui construisent l'espace dramatique. Un espace qui est donc en mouvement. Ces projections servent aussi, comme nous l'avons évoqué, à simuler une caméra et ses changements de plans. Ces animations nous montrent aussi les autres personnages comme les policiers, les parents de Sofia, un voisin. Les objets sont aussi remplacés par les animations, nous pouvons penser au sac à main, au téléphone, à une bouteille, etc. Sur la photo, nous pouvons donc voir que sur le tulle sont projetés la voiture, le « splash » et les gouttes d'eau. Derrière ce dernier, les acteurs jouent et enfin, derrière ceux-ci, nous pouvons voir la projection du bâtiment. Nous pourrions donc penser que le plateau presque nu laisserait une grande liberté aux acteurs de se déplacer sur celui-ci. Cependant, le dispositif demande aux acteurs une telle rigueur et une telle précision que dans les faits les acteurs ont, certes, un grand espace de jeu et mais ils ne peuvent pas user du plateau comme ils le souhaitent tant leur partition est millimétrée. Ils doivent naviguer dans l'espace scène entre ces deux surfaces de projection selon une trajectoire pré-dessinée.

¹¹⁰ Photo prise par Montserrat Quesada, directeur multimédia de la compagnie.

2. Fonction dramaturgique de l'espace et du dispositif

Outre le fait qu'il s'agisse là de la particularité de la compagnie de proposer des spectacles hybrides, du théâtre cinématographique ou du cinéma vivant, le dispositif nous semble ici assez pertinent. Le récit est froid, violent, assez dérangeant, il fallait donc trouver un moyen de représenter cela. Le représenter d'une façon plus naturaliste par exemple aurait été, à notre sens, très peu soutenable. De plus, le personnage principal nous raconte son histoire une histoire marquée par la violence mais il se raconte aussi une histoire. Histoire où la violence est remplacée par l'amour et où Sofia n'est pas une victime. Le recours au roman graphique et à l'univers de la bande dessinée, qui plus est en noir et blanc, nous semble donc assez intéressant.

Il s'agit là d'une forme de détour qui, par le dessin et le côté pictural du dispositif et la BD, peut montrer l'immontrable et représenter l'histoire que se raconte un homme, la fiction qu'il croit vivre. Pour ce qui est du recours à la projection comme technique, nous ne pouvons pas réellement juger de la fonction dramaturgique de celle-ci dans le sens où il pourrait exister d'autres moyens de montrer ce texte tout comme un film d'animation pourrait « suffire ». Il y a là quelque chose qui tient à la démarche de la compagnie. Cependant, cela fonctionne bien et nous offre un spectacle plaisant, cohérent et qui intensifie, grâce à ces images, le texte.

3. Rythme

La question du rythme est centrale dans ce spectacle. Il nous semble ici que les acteurs doivent s'adapter à un double rythme. Premièrement, celui prévu par le metteur en scène au niveau du récit. C'est-à-dire, celui de la BD. Etant donné qu'il s'agit ici d'un roman graphique, il y a une volonté de créer des images qui seraient comme une case de BD. La photo ci-dessus en est un bon exemple. Dès lors, pour créer ces images, ces cases, le rythme est quelque peu saccadé. Cela donne l'impression d'un arrêt sur image.

Ensuite, le rythme de la représentation dépend du rythme de la projection. Les acteurs doivent ici s'adapter au déroulement du film d'animation. Celui-ci ne s'arrêtera pas, ne ralentira pas et n'attendra pas les acteurs. Ce sont eux qui doivent suivre le rythme de la technique. Dans *La dernière nuit du monde*, les images étaient diffusées en fonction de l'avancement du récit. Les images n'étant pas diffusées en continu, si Fabrice Murgia prenait un peu plus de temps ou allait un peu plus vite, il était possible de lancer la vidéo un peu plus tôt ou un peu plus tard. De plus, la vidéo et l'acteur étaient indépendants l'un de l'autre donc même si la vidéo était lancée, le comédien pouvait toujours, dans une certaine mesure, aller à son rythme, il restait le

métronome comme dirait Peter Missotten. Dans *Historia de amor*, ce n'est pas du tout le cas. Les acteurs doivent suivre le cours du film. Pour citer quelques exemples, lorsque l'homme veut tirer la tenture sur sa chambre, il doit placer sa main au bon endroit puis effectuer le mouvement au rythme de la vidéo pour donner l'impression au spectateur qu'il réalise le geste. Une autre fois, Sofia tire son sac à main posé sur le sol. Là encore elle doit premièrement poser sa main au bon endroit pour respecter l'inflexion de la hanse du sac et deuxièmement, tirer dans les temps de la vidéo.

4. Les acteurs

Comme nous venons de le voir, ce dispositif impose un rythme très précis aux comédiens. Ces derniers travaillent selon une partition extrêmement précise que l'on peut comparer avec la partition d'un musicien classique. Pour que l'illusion scénique soit effective, le spectacle ne peut souffrir aucune fausse note de la part des acteurs. Ces derniers interagissent évidemment entre eux mais ils interagissent surtout, et ce façon permanente, avec l'espace et les objets virtuels projetés. Ils doivent être tout à fait synchrones avec ces derniers sinon, nous le répétons, le spectacle ne tient plus. Il faut vraiment qu'ils soient au bon endroit, au bon moment et pour ce faire, la partition chorégraphique qu'ils doivent suivre doit être d'une précision millimétrique. Il est fondamental que les corps, les projections, l'éclairage, les accessoires se coordonnent. Cette vision d'un plateau où les accessoires ne sont que fonctionnels et où le corps de l'acteur est vu comme le rouage d'une machine devant maîtriser son corps et connaître une suite de gestes très précis nous fait évidemment beaucoup penser à la pratique de Meyerhold.

La relation que les acteurs entretiennent avec la technologie est compliquée à cerner. D'une part, nous pourrions l'envisager comme une contrainte forte n'offrant à l'acteur aucune liberté. Il faut tellement être précis et rigoureux que l'on peut se demander ce qu'il reste de vivant, de ressenti. En exagérant un peu pour les deux, nous pourrions comparer cela au ballet classique où presque seule la technique compte. D'autre part, cela pousse l'acteur à penser sa pratique différemment, à travailler autrement, à expérimenter. Il y a un gros travail de mouvement, nous parlions de partition chorégraphique. Cela implique donc un travail sur le corps peut-être un peu différent de ce que l'on peut voir dans un théâtre plus traditionnel. Nous pouvons penser à la décomposition du geste, à des effets de corps plus particuliers, la tension du corps qu'il s'agit de feindre ici, par exemple. Dans deux exemples que nous avons cités plus haut, à savoir le fait de tirer la tenture ou le sac à main, le geste est fait mais les objets, remplacés ici par la projection, n'ont aucune résistance étant donné qu'ils n'existent pas physiquement.

La posture pose également question. Les acteurs sont parfois assis contre un mur qui n'existe pas, étendus sur un lit projeté. Nous pouvons également voir dans la photo qui va suivre la manière dont l'effet de contre-plongée est feint par l'acteur. Car, encore une fois, il joue avec une caméra virtuelle, il navigue dans ces images animées et c'est cela qui amène l'impression d'un dynamisme spatial comme nous pourrions l'avoir au cinéma.



Cette photo¹¹¹ illustre bien ce que nous venons d'expliquer. Si ce plan nous semble tiré d'un film, il n'en est rien. L'acteur semble regarder le spectateur de haut et a les mains posées sur la rambarde. Il faut donc maintenant faire l'exercice d'imaginer la photo sans le premier plan, c'est-à-dire sans la projection sur le tulle. L'acteur doit savoir comment placer son visage pour donner cette impression de hauteur et lever quelque peu les bras pour qu'ils soient justement placés sur la rambarde. Position très peu naturelle, comme nous pouvons l'imaginer. Nous pouvons donc penser que ce dispositif au lieu de contraindre pousse l'acteur à sa dépasser, à affiner sa pratique.

Qu'en est-il de la place et de la présence de l'acteur dans ce dispositif ultra technologisé où l'image est l'espace, le décor. Dans ce spectacle, pas de caméra en scène, dès lors les acteurs ne sont pas confrontés à leur propre image. Cependant, nous avons tout de même vu que nos

¹¹¹ Photo prise par Montserrat Quesada, directeur multimédia de la compagnie.

habitudes et nos modes de vie connectés font que nous sommes presque inexorablement attirés par l'écran, par l'image. Celle-ci est présente partout, nous pourrions d'ailleurs facilement penser être au cinéma si nous faisons abstraction de la voix, bien présente, de l'acteur et que nous oublions que nous sommes au théâtre. Pourtant, nous avons l'impression qu'il se passe plutôt l'effet contraire. Au lieu d'écraser l'acteur par la précision millimétrée des images, le dispositif lui rend toute sa place. Premièrement, les spectateurs sont conscients d'être au théâtre et s'attendent donc à être en présence d'acteurs bien vivants et les cherchent donc cet espace, cette architecture projetée. De plus, conscients d'être au théâtre avec des acteurs vivants, cela rend encore plus fascinante, voire presque magique la représentation. Le risque avec ce genre de dispositif est que l'illusion est si forte que le spectateur s'attarde plus sur la virtuosité de l'acteur qui joue avec ses images comme si elles étaient des partenaires ancrées, charnelles, que sur la représentation et le récit en tant que tel. Nous nous sommes d'ailleurs souvent surpris à ne nous concentrer que sur le geste pour tenter de voir « la faille », le placement de main, l'effort, bref le vivant. Notons qu'il s'agit peut-être là d'un écueil dû à la captation. La caméra est bien placée pour s'attarder sur ces détails et nous ne pouvons assurer avoir le même comportement pris dans l'immédiateté de la représentation, sans possibilité de mettre sur pause ou de reVISIONNER. Nous pouvons donc voir qu'un « excès » de technologie, peut renforcer l'effet de présence du corps vivant des acteurs. Même s'il s'agit d'une démarche hybride mêlant cinéma et théâtre, il n'en reste pas moins que le spectateur s'attend à être en présence de semblables dans la salle et sur la scène.

5. Quelle « image scène » ?

L'image cinéma et l'image télévision ne nous semblent pas présentes dans ce spectacle. Nous ne retrouvons en effet pas de caméra sur le plateau et nous ne pouvons pas réellement parler de techniques télévisuelles ou cinématographiques ici, tant le cinéma est intégré au modèle. Nous ne voyons pas un film en train de se faire, nous voyons en quelques sortes un film fini, déjà monté dans un temps qui précède celui de la représentation. Pour ce qui est de l'image temps, il est plus compliqué de se positionner. Cependant, l'image utilise la technologie pour créer un espace autre dans lequel les acteurs semblent entrer dans l'écran de cinéma, même dans l'image cinématographique. Si l'hybridation entre théâtre et cinéma fait partie de la démarche de base de la compagnie, mêlés de cette manière dans cette nouvelle forme nous amène à penser que l'on pourrait placer le spectacle, dans la cartographie de l'« image scène », à proximité de l'image temps.

Passons maintenant à l'image poème. Selon nous, cette modalité de l'image apparaît clairement dans *Historia de amor*. L'image crée l'espace et est en elle-même, dans sa forme de roman graphique animé, un poème et donc porteuse d'une esthétique. Pour ce qui est de l'image narration, nous pensons pouvoir affirmer qu'il y a un peu de cette modalité dans l'image du spectacle. En effet, l'image, également par son omniprésence, nous raconte une histoire. Nous pensons qu'il y a une forme de sous-texte repris dans le roman graphique que l'on percevrait moins sans ces images projetées. Si nous ne sommes pas complètement dans la modalité de l'image narration, à notre sens, le spectacle et les images qu'il utilise/crée s'y raccrochent tout de même un peu.

Dans notre analyse de *La dernière nuit du monde*, nous retrouvions les modalités de l'image poème et nous émettions l'hypothèse que ces dernières faisaient de l'image comme un partenaire pour l'acteur, une prothèse lui permettant d'« augmenter » son jeu. Nous avons aussi, en quelques sortes, mis cela en avant dans cette analyse dans le sens où les images créant ce nouvel espace poussaient l'acteur à aller très loin dans son travail, à peut-être expérimenter de nouvelles techniques, etc. Cependant, pouvons-nous vraiment voir l'image comme un partenaire dans *Historia de amor*? Nous n'en sommes pas sûrs. Pour reprendre l'idée constructiviste de Meyerhold, acteurs et images seraient, selon nous, plus comme les rouages d'une machine visant à fournir le meilleur résultat final, chacun faisant le travail qui lui est demandé. Nous voyons dans la notion de partenaire l'idée d'un échange, la possibilité pour l'un de s'appuyer sur l'autre et inversement. L'acteur base ses gestes sur la projection mais celle-ci ne lui répond pas et ne s'arrêtera pas si l'acteur venait à manquer un élément.

Chapitre 7 : Les aveugles

Denis Marleau, directeur artistique de la compagnie *UBU*, a mis en scène en 2002 le texte de Maurice Maeterlinck, *Les aveugles*. Cette mise en scène est assez particulière car il s'agit en fait d'une installation-théâtre, d'une fantasmagorie technologique comme le dit Marleau. Depuis son origine, les fondements de l'approche scénique d'UBU création sont « Leur pensée non hiérarchique sur les arts vivants, leur passion pour le texte littéraire et l'histoire de l'art et leur recherche sur le jeu d'acteur. »¹¹² Dès la fin des années nonante, Denis Marleau et Stéphanie Jasmin vont commencer à mener des recherches sur l'intégration de l'image projetée dans leur projet. Ces dernières se font surtout dans l'optique de mettre l'image projetée au service du personnage.

Cette passion pour le texte, ces images projetées mises au service du personnage sont tout à fait visibles dans cette adaptation moderne du texte et de la vision de Maeterlinck. Revenons d'abord rapidement sur la trame narrative de ce spectacle. Douze aveugles semblent perdus sur une île. Nous comprenons qu'au cours d'une balade en dehors de l'hospice, ils se sont posés et guettent maintenant le retour de leur guide pour rentrer. Le spectacle nous conte cette attente interminable et de plus en plus effrayante. Privés de la vue, ils doivent subir les bruits alentours, ces bruits inquiétants qu'ils essaient de reconnaître pour arriver à se situer. Petit à petit, ils perdent leurs repères, ne savent plus s'il fait jour ou s'il fait nuit et comprennent que la mort est tout près d'eux et qu'elle les guette. Il s'agit donc d'un théâtre extrêmement statique, difficilement jouable aujourd'hui et donc peu joué.

Si nous parlons d'installation-théâtre et de fantasmagorie technologique, c'est parce que Denis Marleau a fait le choix de soustraire les acteurs à la scène. Ceux-ci sont remplacés par leurs images pré-enregistrées et projetées. Sans entrer dans les détails sur la structuration de l'espace ou le jeu de l'acteur tout de suite, nous pouvons tout de même dire que l'image du visage des acteurs était projetée sur un masque moulé de leur visage. L'acteur disparaît ainsi au profit de son masque, animé ici par la projection, mais non vivant. Nous voyons donc comment, plus de mille cent dix ans plus tard, Marleau réalise le projet que Maeterlinck expose dans son *Menus propos* sur le théâtre. En effet, comme Craig, Maeterlinck ne voyait pas d'un très bon œil la présence humaine sur scène.

« Il faudrait peut-être écarter entièrement l'être vivant de la scène [...] L'être humain sera-t-il remplacé par une ombre, un reflet, une projection de formes symboliques ou un

¹¹² Site internet de la compagnie UBU : <https://ubucc.ca/ubu/>.

être qui aurait les allures de la vie sans avoir la vie ? Je ne sais ; mais l'absence de l'homme semble indispensable [...] Il est difficile de prévoir par quel ensemble d'êtres privés de vie il faudrait remplacer l'homme sur la scène, mais il semble que les étranges impressions éprouvées dans les galeries de figures de cire, par exemple, auraient pu nous mettre, depuis longtemps, sur les traces d'un art mort ou nouveau. Nous aurions alors sur la scène des êtres sans destinées, dont l'identité ne viendrait plus effacer celle du héros. »¹¹³

Ici, Marleau a su trouver le moyen de représenter « les allures de la vie sans avoir la vie ».

Cette absence de l'acteur, sur laquelle, nous reviendrons dans le quatrième point de cette analyse pose évidemment question. S'agit-il toujours de théâtre s'il n'y a plus cette co-présence vivante, ce face à face entre les acteurs et les spectateurs ? Marleau nous dit que oui.

« Moi, je crois que oui, répond Denis Marleau. Il y a un texte, une convocation et des spectateurs. Un début et une fin. En tout cas, les 700 représentations qu'on a données après notre passage au Musée d'art contemporain ont toutes eu lieu dans des théâtres. Le métissage des arts existe depuis toujours. Et puis, est-ce qu'on se demande si le théâtre de marionnettes est du théâtre ? »¹¹⁴

A cela nous pourrions répondre que le théâtre de marionnettes nécessite la présence humaine. La marionnette serait comme l'interface entre l'acteur et le spectateur. Cependant, même si nous considérons comme peu convainquant ce parallèle avec la marionnette, nous sommes d'accord avec le fait que le métissage des arts existe depuis toujours et que le théâtre évolue et propose de nouvelles formes. Ce rendez-vous, cette communauté de spectateurs constitue également un élément nous faisant pencher pour dire qu'il s'agit effectivement de théâtre. Enfin, acteurs, virtuels mais tout de même, et spectateurs sont plongés dans le même espace-temps, ils partagent là la même diégèse. Tout cela fait que nous avons choisi de travailler sur cette œuvre malgré la non-présence de l'acteur. Cela nous permettra de voir si, et jusqu'où, l'acteur disparaît vraiment lorsque lui est préférée la technologie.

¹¹³ Maurice Maeterlinck dans Kralj, L. (2002). Le théâtre d'Androïdes, Babel n° 6, [En ligne] consulté le 01 août 2022. URL : <https://journals.openedition.org/babel/1977>, para. 10.

¹¹⁴ Denis Marleau dans Siag, J. (2012, février). Les aveugles : ceci n'est pas du théâtre, La Presse, [En ligne] consulté le 29 juillet 2022, URL : <https://www.lapresse.ca/arts/spectacles-et-theatre/theatre/201202/19/01-4497609-les-aveugles-cest-nest-pas-du-theatre.php>.

1. Structuration de l'espace

La captation à laquelle nous avons eu accès avait un simple but archivistique. Il m'était donc compliqué de comprendre le rapport scène/salle. Je me suis donc tournée vers la thèse de Jean-François Ballay, *Disparition de l'homme et machinerie humaine sur la scène contemporaine : Denis Marleau, Heiner Goebbels, Jean-François Peyret* dans laquelle il nous parle de la réception du spectacle¹¹⁵. Il nous explique que les jauges des salles étaient réduites de manière à effacer la distance entre la scène et la salle et à inclure le plus possible dans le dispositif les spectateurs. Ces derniers étaient invités à se regrouper à proximité de la scène, le tout dans la pénombre. Une fois installés, le noir s'est fait et les douze aveugles sont apparus, comme nous pouvons le voir sur cette photo.¹¹⁶



¹¹⁵ Ballay, J.-F. (2012). *Disparition de l'homme et machinerie humaine sur la scène contemporaine : Denis Marleau, Heiner Goebbels, Jean-François Peyret*, Université Paris Sorbonne Nouvelle, [En ligne] consulté le 30 juillet 2022. URL : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01662202/>, p. 65-66.

¹¹⁶ Photo prise par Richard-Max Tremblay.

Comme nous pouvons le voir, seules les projections des visages des acteurs sont visibles pour les spectateurs. Nous avons évoqué le fait que ces images étaient projetées sur des masques moulés sur les visages des comédiens. Nous ne sommes donc pas face à une image plate, la projection bénéficie des propriétés volumiques du masque et cela donne le sentiment d'une épaisseur, d'une vraie présence. Nous évoquerons la question de l'acteur plus loin, mais nous pouvons déjà dire que les douze aveugles n'étaient joués, représentés que par deux comédiens, Les six aveugles femmes étaient jouées par Céline Bonnier et les six hommes par Paul Savoie.

Comme nous l'avons vu, le public était invité à se rapprocher de la scène et le seul éclairage présent sur scène et dans la salle étaient celui des projections. Cela contribue à plonger les spectateurs dans le spectacle. Ils font en quelques sortes l'expérience de la cécité et perdent, eux aussi, peu à peu leurs repères. Cela est exacerbé par le décor sonore que Pierre Piret décrit comme « incontestablement immersif »¹¹⁷. En effet, les sons (pas les voix des acteurs qui, elles, provenaient d'haut-parleurs disposés sous les bustes portant les masques) sont nombreux et délocalisés, les spectateurs sont donc immergés dans l'ambiance sonore aux côtés des *Aveugles*, nous vivons ce qu'ils vivent. Nous pourrions développer cela dans le point suivant mais Marleau place le texte et ses effets au cœur de sa pratique. Ici, il semble également jouer avec cela pour impliquer encore plus le public. L'un des aveugles dit : « Nous ne sommes pas seuls ici. Il y a longtemps que je me doute de quelque chose, on nous écoute ». Cela ramène le spectateur à sa position de regardant et à la fois ça le plonge dans le récit.

2. Fonction dramaturgique de l'espace et du dispositif.

Non seulement, le dispositif pensé par Marleau réalise le projet de Maeterlinck, à savoir un spectacle libéré du vivant mais il arrive également à mettre en image le texte avec beaucoup de justesse. Nous l'avons vu dans la volonté de Marleau de faire vivre l'expérience de la cécité aux spectateurs et de les placer dans la même position que les personnages. Ensuite, en faisant jouer les douze rôles par deux comédiens, nous arrivons à la même désidentification que dans la pièce. Les aveugles n'ont pas ou peu de caractéristiques propres. Ils sont désignés comme suit : trois aveugles nés, le plus vieil aveugle, le cinquième aveugle, le sixième aveugle, trois vieilles aveugles en prières, la plus vieille aveugle, une jeune aveugle, une aveugle folle. Ici, à part la distinction de genre, rien ne nous permet d'identifier les personnages. Ils sont égaux dans cette interminable attente vers la mort. D'ailleurs, ils sont douze mais nous pourrions dire qu'il s'agit là d'un récit choral. L'indétermination de ces personnages vivant la même chose est

¹¹⁷ Piret, P. (2021). « Fantasmagorie technologique » et incertitude perceptive : le travail de Denis Marleau, L'œil immersif, Etudes théâtrales n° 69-70, Louvain-la-Neuve, p. 80.

donc bien représentée par ces douze personnages qui se ressemblent en étant à la fois un peu différents.

Ajoutons également l'impossibilité pour les personnages de se mettre en mouvement dans le texte de Maeterlinck. Ces derniers ont perdu leurs repères, ont peur et ne peuvent donc pas se déplacer, ils sont figés dans cette attente. Il fallait donc trouver un moyen de représenter cela sur le plateau et on peut difficilement faire plus statique qu'un objet inanimé. Cela nous montre bien la démarche de Denis Marleau qui par passion du texte cherche à le sublimer sur scène par l'image que celle-ci soit analogique, numérique ou « traditionnelle », le théâtre étant un dispositif de mise en vision, il nous offre des images même sans utiliser les technologies. Nous le voyons également dans le souci qu'il a à mettre l'image vidéo au service du personnage et non du comédien, ou de la forme. La technologie et donc le dispositif sont réellement conçus et perçus par Marleau comme des outils, des matériaux au service du texte. Il ne les utilise pas par effet de mode et ne donne pas à voir le dispositif si ce n'est à la fin où il s'éclaire le temps d'un instant. Il ne semble vouloir faire preuve d'aucune prouesse technique, il ne cherche pas tant l'illusion, il réfléchit à ce qui rendra le plus justice au texte, à ce qui pourrait magnifier le texte sans le trahir. Il ne s'attendait d'ailleurs pas à ce que son dispositif crée une incertitude chez les spectateurs qui s'interrogeaient sur la présence ou non de comédiens au plateau. Nous pouvons donc dire que toute sa démarche, le travail qu'il a mené sur le corps et la voix des acteurs sont au service du texte et en cela, il s'agit de dramaturgie.

3. Le rythme

Parler du rythme dans ce spectacle nous semble moins intéressant étant donné que l'intérêt pour nous de l'analyser reposait sur le rythme qu'imposait ou qui était imposé à l'acteur. Ce faisant, nous pouvions ensuite tenter de voir si les technologies impactaient ce rythme et donc le jeu de l'acteur. L'acteur n'étant pas présent sur scène dans ce spectacle, nous n'allons pas nous attarder sur la question. Nous pouvons seulement dire que le rythme est assez lent, l'attente semble interminable et les voix enregistrées suivent un rythme de paroles relativement « normal ». Nous pouvons cependant avancer l'idée que ce rythme plutôt lent pourrait avoir contribué à la décision du metteur en scène de remplacer les acteurs par leur masque et leur image. En effet, l'inertie imposée aux personnages n'est pas tellement compatible avec le rythme organique du corps humain. Il aurait donc été compliqué pour des comédiens de conserver celle-ci et d'aller à l'encontre du rythme naturel de leur corps. Nous pourrions donc penser que pour éviter tout geste, tout mouvement parasite, Denis Marleau s'est penché sur ces projections.

4. L'acteur

Comme avons pu le voir, le corps de l'acteur est absent dans cette « installation-théâtre ». Remplacé par son image projetée, la technologie a donc fait disparaître l'acteur ici. Cependant, l'acteur a tout de même une place essentielle dans le processus de création. Il s'agit, en effet, de visages et de voix humaines et non de synthèse. Nous allons donc revenir sur le processus de création. Les acteurs ont, dans un premier temps, eu à réaliser un moulage de leur visage mais ce qui nous importe le plus ici, est le travail d'enregistrement préalable au spectacle. Ce travail a été très compliqué pour les comédiens. Non seulement parce que chacun jouait six rôles qu'il devait interpréter à la suite, plutôt dans une logique cinématographique. En effet, ceux-ci étaient assis sur une chaise, devant rester assez statiques, et devaient jouer uniquement par le visage leur rôle. Tout le jeu ne passait que par là, et par la voix évidemment. Ils devaient ainsi arriver à oublier leur pratique habituelle, voulant qu'au théâtre tout passe plus par le corps. Étant filmés en gros plan, un travail sur le jeu intérieur devait être fait. La réplique leur était donnée sans possibilité de jouer avec le partenaire si ce n'est avec la lentille de la caméra. Après l'enregistrement de l'image et de la voix. Les acteurs sont sortis du processus. Il convenait alors à Denis Marleau d'aller travailler sur scène et de diriger les masques comme il aurait dirigé les acteurs. Il s'agissait de trouver le bon angle pour d'abord placer les masques et ensuite, pour projeter l'image. Il dira d'ailleurs : « Je dirigeais des acteurs qui n'étaient plus là. Et pourtant, ils continuaient à m'émouvoir. Je réalisais profondément qu'avec le regard et seulement la voix, l'acteur pouvait être immensément présent, au plus près de la sensation et de la pensée »¹¹⁸. Cette soustraction de l'acteur nous amène aussi à repenser la notion d'accident que nous évoquons dans le deuxième chapitre de ce mémoire. Nous voyons bien ici que l'accidentel humain n'est pas possible. Pour autant, s'il venait à y avoir un problème technique dans ce cas précis, tout le dispositif serait mis à mal et avec lui, le spectacle, chose qui serait beaucoup plus facilement rattrapable si l'erreur, l'accident était de nature humaine.

Nous allons maintenant tenter de voir l'effet que cela a eu sur les spectateurs et tenter de comprendre ce mécanisme de présence/absence que l'on peut observer. Comme nous l'avons mentionné plus haut, la perception des spectateurs a été troublée par le dispositif et ceux-ci peinaient à comprendre ce qu'ils étaient en train de voir. Presque face à de la prestidigitation, nous percevons qu'il y a là un subterfuge, mais quel est-il ? Nous comprenons que les personnages se ressemblent trop pour être joués par des acteurs différents. Dès lors, il pourrait

¹¹⁸ Ballay, J.-F. (2012). *Op. Cit.*, p. 73.

s'agir de marionnettes, d'acteurs bien présents dont l'image est captée et dupliquée, d'effets de miroir peut-être. Cela nous laisse l'occasion de spéculer sur ce qui est vraiment face à nous.

Si le doute est possible, c'est notamment grâce au fait que les images soient projetées sur des masques moulés sur le visage de l'acteur. Comme nous l'avons vu, cela donne du volume à l'image, nous sommes donc face à une image en trois dimensions. Ainsi, si le masque donne à l'image son volume, il lui confère également sa qualité de présence. Cette présence animée par la vidéo, qui plus est par les similitudes entre le visage du masque et celui filmé, rend d'une certaine manière, l'acteur présent. Sommes-nous donc face à des acteurs qui se chosifient ou à des objets qui prennent vie dans cette chambre noire ? Nous sommes en tous les cas face à une forme de dématérialisation du comédien car il ne reste sur la scène que son image et en plus uniquement l'image de son visage. Nous avons vu plus haut qu'au théâtre lorsque l'acteur était filmé sur scène, même si une partie de son corps était filmée en gros plan, son corps restait visible et que nous étions donc face à un double effet de présence de l'acteur et de son image. Dans le dispositif des *Aveugles*, cela n'est pas le cas, l'image prend la place de l'acteur et le fait disparaître. Notons qu'il convient d'être attentif aux effets circonstanciels qui pourraient ici expliquer également le fait que le public ait pu douter de la présence effective ou non des acteurs. Le spectateur va au théâtre avec un horizon d'attente dans lequel figure la présence de l'acteur. Présence que l'on ne questionne plus tant elle est ancrée et indissociable de cet art, rappelons-le vivant et ce, malgré les tentatives qui ont été faites de soustraire l'acteur du plateau.

« Nous le voyons, ces expériences qui ont principalement marqué la première moitié du XXe siècle, ont tenté de « désanthropomorphiser » l'acteur en faisant disparaître ses caractéristiques humaines. Mais son corps n'a pas pour autant disparu et est resté indispensable à la réalisation de telles effigies. Et lorsque, plus proche de nous, le metteur en scène Heiner Goebbels monte son spectacle *Stifters Dinge* (2008) sans aucune présence physique de l'acteur, c'est pour nous rendre d'autant plus forte la présence humaine par la voix off de l'Homme qui ponctue la représentation. Corps caché, dissimulé, machinisé, robotisé, marionnettisé ou volatilisé, les tentatives d'abstraire le corps de l'acteur ont atteint leur objectif moyennant l'altération de sa physicalité ou de sa disparition, soulignant du même trait la condition nécessaire et

indispensable de la représentation théâtrale : la présence de l'acteur qui qualifie son art de vivant. »¹¹⁹

Le fait que les spectateurs aient pu douter nous amène à nous interroger sur le degré d'incarnation des images et ce qui fait que ces images peuvent sembler réelles. Nous l'avons vu, Marleau s'étonne de voir qu'avec le simple regard et la voix, l'acteur peut être « immensément présent ». Il est vrai que ce qui nous a marqué lors du visionnement se trouvait dans le regard des personnages, il est compliqué de rendre compte de cela en photo mais celle que nous pouvons voir ci-dessous, nous en donne déjà une idée. Est-ce-que la vie se trouve dans le regard ? ce qui revenait souvent auprès du public et des critiques était que Denis Marleau et Stéphanie Jasmin avaient réussi à extirper ce qu'il y avait du plus humain et de vivant chez l'homme, son regard et son souffle donc. Il nous semble intéressant de mentionner le fait que là où dans les autres spectacles, l'image pouvait écraser, « tuer » la présence de l'acteur en scène, pour reprendre l'idée de Barthes, ici et de façon assez paradoxale, l'acteur n'est pas présent et c'est donc l'image qui le fait vivre. Le spectateur est face à l'étrangeté de cette absence/présence du comédien. Il ne s'agit pas là en effet de faire croire qu'ils sont présents. Ce n'est pas comme au cinéma où l'on demande au spectateur une « suspension consentie de l'incrédulité »¹²⁰. Il s'agit vraiment de « mettre en doute la réalité physique de ce qui lui (le spectateur) est présenté »¹²¹.



¹¹⁹ Lemaire, V. (2011). Réalité et effet de réel dans la scénographie théâtrale contemporaine (1990-2010), thèse de doctorat, sous la direction de Besson Jean-Louis et Freydefond Marcel, Université catholique de Louvain-la-Neuve, p.80.

¹²⁰ Piret, P. (2021). *Op. Cit.*, p. 72.

¹²¹ *Ibid.*

5. Quelle « image scène » ?

Réussir à placer *Les aveugles* dans la cartographie de l'« image scène » n'est pas chose aisée. La forme et le dispositif étant assez novateurs et particuliers, les modalités des différents types mis en avant par Véronique Caye sont difficiles à adapter à ce modèle. Ici l'image est le personnage et les effets viennent plutôt de l'image telle qu'elle est prise dans ce dispositif particulier. Ici, pas d'image cinéma, télévision, narration ou temps selon nous. La modalité que l'on pourrait retrouver est l'image poème. Pas pour l'image prise seule mais bien pour l'image prise dans ce dispositif. Celui-ci, grâce à l'image, nous emmène dans un espace autre, un espace mental. Le fait que seuls ces visages, semblables par ailleurs, soient visibles et éclairés dans cette chambre noire nous conduit dans un ailleurs, dans le monde de Maeterlinck et cela sert au poème, le construit sur scène.

Nous voyons donc que l'image poème, contrairement à ce que nous avons pu mettre en avant dans notre analyse de *La dernière nuit du monde* ou *Historia de amor*, peut aussi mener à la disparition de l'acteur. Cela tend à montrer qu'évidemment l'« image scène » impacte le jeu, la place et la vision du comédien mais qu'il n'est pas possible de généraliser l'effet de celle-ci et que cela dépend non pas du type d'« image scène » mais de la façon dont l'équipe artistique la travaille. Ainsi le type d'« image scène » n'induit pas directement une façon de travailler avec l'acteur.

Chapitre 8 : Discussion et interprétation des résultats

Maintenant que nous avons analysé nos quatre cas, nous allons tenter d'interpréter ce que nous avons pu découvrir. A partir de ces interprétations, nous tenterons de dégager des pistes de réflexion futures.

Premièrement nos analyses nous ont montré qu'avoir recours aux technologies sur le plateau de théâtre pouvait donner lieu à des formes tout à fait hybrides. Sans vraiment savoir quel nom leur donner, nous avons pu voir une installation-théâtre, du théâtre cinématographie ou du cinéma vivant. Nous avons également vu que poussé à l'extrême le théâtre pouvait perdre de son côté vivant et voir disparaître le comédien. Même si celui-ci ne disparaît jamais vraiment mais se transforme si l'on peut dire. Cela nous pousse à nous interroger sur le futur du théâtre. Certes, les technologies ne se retrouvent pas sur tous les plateaux et dans les programmations de nos théâtres nous retrouvons encore, en nombre d'ailleurs, de pièces dites « traditionnelles ».

— Il convient d'ailleurs ici de faire une petite parenthèse. Nous avons tout au long de ce mémoire « personnifié » le théâtre. Il s'agit là d'une facilité d'usage, nous sommes conscients que « LE » théâtre n'existe pas mais qu'il existe plutôt une multitude de manières de faire, de voir et de penser le théâtre et celles-ci diffèrent en fonction des époques, des endroits, des coutumes, du vécu des artistes et des spectateurs et qu'en ce sens le théâtre n'est en aucun une entité unique vécue partout, par tous et en tout temps de la même manière. — Pourtant, ces spectacles hypertechnologisés nous invitent tout de même à réfléchir dans ce sens. Peut-on parler d'une vraie rupture provoquée par les « nouvelles » technologies ou d'une simple évolution comme le théâtre en a toujours connu ?

Comme nous l'avons vu plus haut, celles que nous appelons « nouvelles » technologies n'ont plus grand-chose de nouveaux. Pourtant les possibilités qu'offrent celles-ci se développent encore aujourd'hui et il est compliqué d'avoir du recul. Notons d'ailleurs que des questions soulevées dans des ouvrages publiés fin des années nonantes, le sont toujours dans des ouvrages publiés il y a à peine quatre ans. Ces technologies ne semblent pas avoir créé une vraie rupture sur les plateaux de théâtre, les écrans étant utilisés sur le plateau depuis un siècle maintenant. Mais ces dernières évoluent, et évoluent vite et posent irrémédiablement question. Nous retrouvons encore beaucoup de penseurs qui s'érigent contre les technologies au théâtre et voient cette évolution de façon négative. D'autres, comme René Prédal, voient en elles un moyen pour le théâtre d'évoluer avec son temps. Il propose des les considérer comme « perfectionnement inévitable et travailler alors ses conséquences sur le jeu des acteurs et la

mise en scène »¹²². Il va jusqu'à comparer cela avec le remplacement de la bougie par l'électricité. Nous voyons donc qu'il n'est pas simple de répondre à cette question. Celle-ci nécessiterait une recherche plus historique et plus complète sur les différents usages de la technologie sur les plateaux et ce, depuis l'arrivée des images, analogiques d'abord, sur le plateau.

Notre recherche a également soulevé une autre question, celle de la place des techniciens dans ces dispositifs. La régie n'est plus uniquement un support, elle produit des effets qui impactent l'acteur. Dès lors, peut-on considérer le technicien comme un nouvel acteur ? Quel est le lien entre les acteurs de la scène et les acteurs de l'ombre (même si certains tendent à être à vue) ? Ce questionnement serait évidemment à approfondir mais nous pouvons déjà apporter quelques pistes de réflexions et tentatives de réponse. Premièrement, nous pensons que le technicien, le régisseur a toujours été, à tout le moins, un actant. Notons que ce qui nous reste de la scénographie du XVII^{ème} siècle vient des *Mémoires de Mahelot* qui était décorateur donc en quelques sortes les régisseurs de l'époque.

Actant ou acteur, la limite est floue et les pratiques multiples. Prenons, par exemple, le cas de *Kingdom*. Dans ce spectacle, le technicien, le caméraman est un acteur, il a sa place dans la trame narrative. Mais si ça n'avait pas été le cas, aurait-il quand même été un acteur. Nous pensons que oui. En effet, il est sur le plateau, visible aux yeux de tous et son travail est également répété, il doit savoir où se placer, quel acteur/personnage filmer, etc. Dès lors, sa présence impacte l'esthétique du spectacle. Qu'en est-il des autres techniciens ? Benoit Bradel est vidéaste pour le théâtre et se pense en tant qu'acteur.

« Je me suis rendu compte récemment que travailler sur ces spectacles comme vidéaste me conférait un rôle d'acteur. Je suis présent dès le lancement du projet, je participe à toutes les répétitions, j'écoute, je réfléchis à ce que je pourrais proposer, toujours en tant qu'acteur mais par le biais des images : que filmer, comment faire apparaître et disparaître ces images ? Par la suite, au cours d'improvisations avec les acteurs, j'envoie tout à coup des images sur un écran ou un moniteur et je regarde ce qui se passe, je réagis et improvise en même temps que les comédiens. »¹²³

Pour ce qui du lien entre technicien et acteur, nous pensons qu'avec des dispositifs technologisés, ces liens se renforcent et qu'un partenariat se crée entre eux. Il est important que

¹²² Prédal, R. (2013). *Op. Cit.*, p. 135.

¹²³ Bradel, B. (2002). L'image est une actrice pas comme les autres, L'acteur entre personnage et performance, *Etudes Théâtrales* n°26, Louvain-la-Neuve, p. 78.

ceux-ci s'entendent sur le rythme, le cadrage, etc. Toute une série d'éléments pour lesquels ils se doivent de travailler de concert. Notons qu'encore une fois, cela dépend de l'usage que le metteur en scène fait de cette technologie, chaque dispositif a ses besoins particuliers. Nous pouvons le voir dans un entretien mené par Edwige Perrot avec Guy Cassier et ses acteurs. Katelijne Damen parle des techniciens comme de ses « camarades ». Dirk Roofhooft va plus loin.

« Depuis onze ans que je joue ce spectacle (*Rouge Décanté*), l'équipe technique est toujours restée la même. C'est formidable, j'ai quatre à cinq hommes autour de moi qui peuvent m'accompagner presque toute une vie et leur collaboration est très importante. On peut dire que je n'ai pas l'impression de faire un monologue mais de jouer avec eux. »¹²⁴

Cela tend à confirmer ce que nous avançons, les comédiens jouent avec les techniciens qui sont alors des partenaires et donc acteurs. Il pourrait être intéressant de multiplier les témoignages et de tenter de voir si cela se confirme et se généralise.

Enfin, une dernière question majeure s'est dégagée. Il s'agit de la question du son et de la voix des acteurs. Dans ce mémoire, nous avons choisi de nous concentrer sur l'image. Pourtant, les avancées technologiques ne sont pas uniquement visuelles ou matérielles. De nombreuses avancées ont aussi impacté le travail sonore de la voix notamment. D'abord, les micros de type « madonna » qui offrent au comédien plus de possibilités de moduler sa voix, de faire entendre le souffle, etc. Ensuite, il est possible de modifier la voix, de créer une ambiance particulière en fonction de la provenance du son, même de créer une présence uniquement sonore. Ces techniques de son et d'image peuvent autant accompagner les acteurs dans leur rencontre avec les spectateurs que les éloigner de ceux-ci en détournant leur attention vers ce que l'acteur a peut-être créé de toute part mais qui n'est pas lui.

La voix peut donc être retravaillée, modifiée et cela crée des effets. Une grande partie de nos perceptions de spectateur passe par le canal auditif. Et plusieurs metteurs en scène se sont déjà amusés avec cela. Nous pensons surtout à Peter Missotten. Dans son spectacle *Quartett*, il joue sur le playback et des acteurs masculins jouent avec des voix pré-enregistrées qui sont des voix de femmes. Il a donc reconstruit des personnages en mixant des corps et des voix différentes et pourtant tout le monde a cru que les acteurs parlaient réellement et qu'il s'agissait là de voix d'hommes. Il a encore expérimenté ceci dans *The Waste Land* où

¹²⁴ Perrot, E. (2002). *Op. Cit.*, p. 408.

l'enregistrement d'une voix servait à deux personnages. Là encore cela a produit des effets inattendus, les spectateurs trouvaient que l'un des deux prononçait mieux que l'autre alors qu'il s'agissait du même enregistrement. Nous avons également pu voir l'importance de la voix dans *Les aveugles*, celle-ci les ramenait sur la scène, faisait vivre ces masques. Nous n'avons pas pu développer ceci mais nous pensons qu'il pourrait être très intéressant à l'avenir de se concentrer sur ce point.

Voici les trois questions majeures soulevées par notre recherche et qui pourraient faire l'objet d'un approfondissement dans le futur. Il convient maintenant de conclure ce travail et de tenter de répondre à la question que nous avons soulevée dans l'introduction de ce mémoire.

Conclusion

L'objectif de cette recherche était de savoir quelle était la place de l'acteur dans les dispositifs hyper technologisés ayant recours à ce que nous avons appelé « nouvelles » technologies, à savoir l'image vidéo, la caméra en scène, la projection et les écrans. Cette question interroge aussi le rapport que les acteurs développent avec ces « nouvelles » technologies. Sont-elles un partenaire de jeu, un adversaire ? Mènent-elles à une aporie du théâtre où l'identité personnelle et les repères de l'acteur sont affectés ? Ou, au contraire, la technologie permet-elle de démultiplier les capacités physiques et sensorielles des corps ?

Pour ce faire, nous sommes d'abord revenus sur différents éléments nous permettant de comprendre le rapport entre théâtre et technologies. Nous avons pu voir que le théâtre a depuis toujours su s'adapter aux époques et aux évolutions propres à celles-ci, les « nouvelles » technologies ne font pas exception. Nous avons vu arriver sur le plateau de théâtre, les images projetées et la vidéo il y a un peu plus d'un siècle et depuis ces technologies n'ont cessé de se développer, de se perfectionner. De l'analogique nous sommes passés au numérique, nous avons vu arriver les écrans et le procédé de la caméra en scène. Nous nous répétons mais ces technologies ne sont donc pas nouvelles, mais nos usages le sont et les metteurs en scène ayant recours aux « nouvelles » technologies ne le font pas de la même manière ni dans le même but qu'auparavant. Ces « nouvelles » technologies créent de nouvelles images dont les metteurs en scène se servent pour « transformer leur structure, modifier leur espace, manipuler le temps, moduler leur dramaturgie, mettre en abyme la scène et les acteurs ». ¹²⁵

Après avoir interrogé le statut de ces nouvelles images et leur impact sur le théâtre, il convenait de nous pencher sur le rapport entre acteurs et « nouvelles » technologies. Nos lectures nous ont poussés à être attentifs à différents éléments lors de notre analyse de cas. Parmi ceux-ci, nous retrouvons l'idée de double présence de l'acteur lorsque celui-ci est confronté à sa propre image. Cette dernière, pouvant par la fascination qu'elle exerce sur nous, écrase l'acteur. Il y a donc une forme de tension entre le corps charnel et le corps virtuel. Rappelons tout de même que l'acteur reste tout à fait nécessaire pour que le théâtre reste ce qu'il est, c'est-à-dire un art vivant. Un autre élément était la question de la formation. En effet, les technologies peuvent nécessiter un autre type de jeu, éloigné du théâtre dit « traditionnel ». Nous pensons par exemple aux gros plans induisant un autre travail du corps, ces derniers n'étant normalement pas visibles dans le détail sur la scène de théâtre. Ensuite, la technologie

¹²⁵ Picon-Vallin, B. (1998). *Op. Cit.*, p.17.

modifie également l'espace scénique et donc l'espace de jeu du comédien ce qui a une incidence sur les états de corps de ce dernier. Enfin, et c'est sûrement l'élément le plus important de ce travail, il convient d'être attentif à ce que la technologie fait sur le corps de l'acteur.

Ce faisant, nous savons pu entrer dans l'analyse comparée de nos quatre spectacles : *La dernière nuit du monde*, *Kingdom*, *Historia de amor et Les aveugles*. Selon l'approche sémiopragmatique et en suivant une liste de critères préétablis, nous avons ainsi pu dégager des éléments permettant de répondre aux questions soulevées ci-dessus. Nous formulons dans l'introduction de ce travail l'hypothèse selon laquelle il est impossible d'apporter une réponse claire à ces questions car il existe autant de rapports aux « nouvelles » technologies et de visions de l'acteur dans ces dispositifs technologisés que de mises en scène. Nous ne pouvons donc rien affirmer mais nous avons pu dégager des tendances. Nous pensons d'ailleurs qu'il est plus intéressant de penser cela sur des sortes de continuum montrant la tension qu'il peut exister entre différents pôles. En effet, rien n'étant tout blanc ou tout noir mais plutôt situé dans des zones grises représentant des orientations différentes. Ainsi, nous pourrions imaginer une ligne où l'extrémité gauche représenterait la technologie comme un adversaire, l'extrémité droite, la technologie comme un partenaire. Chaque spectacle induisant un rapport à la technologie différent, nous approcherions ainsi plus aisément les tensions qui existent dans chaque œuvre. Nous pourrions faire cela pour chaque élément, l'écrasement du corps de l'acteur par l'image ou encore le contrôle qu'a celui-ci sur la représentation.

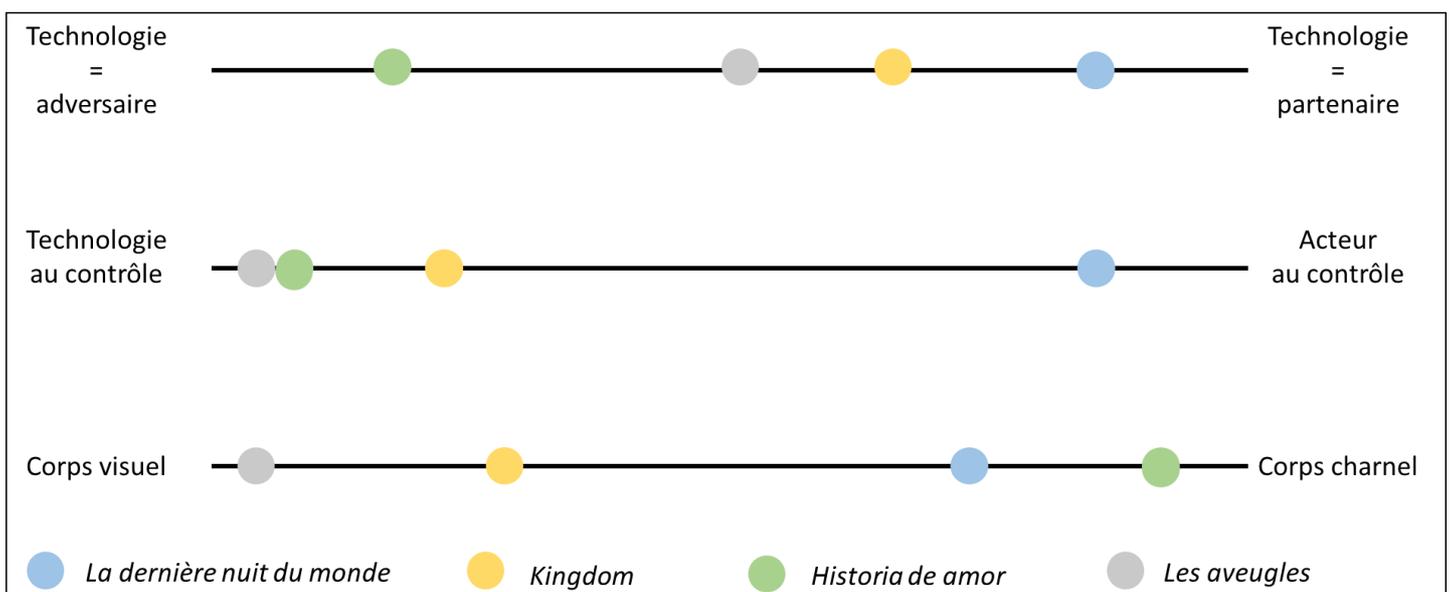
Dans *La dernière nuit du monde*, les technologies semblent être un support et un partenaire pour Fabrice Murgia, l'interprète principal. Elles impliquent un rythme qui ne contraint pas les acteurs mais leur insuffle une forme de dynamisme renforçant le propos. Ces dernières ont également poussé la comédienne à interroger sa pratique, à se perfectionner étant donné que c'était la première fois qu'elle devait jouer avec la caméra et s'adresser à celle-ci.

Pour ce qui est de *Kingdom*, nous avons vu que le dispositif de la caméra en scène et sa diffusion sur un écran ne se fondant pas dans la scénographie très naturaliste, avait plutôt tendance à écraser les acteurs. En effet, le spectateur est plus amené à regarder le film en train de se faire. De la même manière que *La dernière nuit du monde*, les acteurs ont dû apprendre à jouer avec la caméra tout en n'oubliant pas qu'ils sont sur un plateau de théâtre et donc visibles à tout moment par le public présent dans la salle. Pour ce qui est de la question du contrôle, les caméramen nous donnent l'impression d'être les marionnettistes du spectacle décidant quel acteur sera mis en lumière.

Historia de amor nous montre encore un autre rapport à la technologie. Dans ce dispositif bien particulier mêlant théâtre, cinéma et roman graphique, les acteurs semblent soumis à la technologie, cette dernière contrôle l'espace et le rythme. C'est dans ce dispositif que la technologie semble la plus contraignante pour les acteurs qui n'ont d'autres choix que de suivre une partition millimétrée et de s'adapter à celle-ci. Ce qui nécessite également un gros travail de l'acteur et une remise en question de sa pratique. Pourtant, et de façon très paradoxale, C'est dans ce spectacle que l'image semble le moins écraser l'acteur. Au contraire, par son omniprésence, elle nous rappelle à lui, à ce corps charnel, vivant. C'est dans la confrontation avec ce corps technologique ayant sa propre vie et sa propre respiration que l'acteur prend vie et transperce non pas l'écran de cinéma mais le tulle du théâtre.

Passons enfin à la mise en scène de Denis Marleau. *Les aveugles* nous montrent une version de Maeterlinck s'accordant bien au projet de ce dernier en soustrayant à la scène les acteurs. Ces derniers ont aussi dû revoir et approfondir leur pratique tant ce que leur a demandé Marleau est différent du travail de plateau, et ce, au niveau de l'état de corps, du rythme, du détail, etc. Pourtant, si l'acteur n'est pas présent dans l'espace scénique, le doute plane et l'image semble, de façon assez contradictoire à ce qu'avance Barthes, faire revivre l'acteur. Dans ce dispositif où l'image anime un objet et se transforme donc en image en trois dimensions, la présence de l'acteur se construit grâce à la technologie.

Nous allons maintenant tenter de placer nos cas sur le continuum que nous avons évoqué plus haut.



Nous pouvons donc dire que dans la majorité des cas, les technologies poussent l'acteur à repenser sa pratique et à expérimenter de nouveaux rapports aux corps, à l'espace, au rythme et aux nouveaux partenaires que sont parfois les techniciens. Nous avons notamment pu observer que les caméras en scène poussent les acteurs à privilégier « une conduite centripète de l'interprétation, non plus la projection au dehors, la prolifération du texte, la distribution à autrui, mais l'assurance à soi-même, la révélation, la prise de conscience »¹²⁶, un jeu intérieur, donc. Nous avons également pu remarquer que dans les différentes interviews que nous avons pu lire, les acteurs sont souvent assez enthousiastes à propos de leur travail lorsque celui-ci se fait avec les technologies. Nous l'avons vu avec Nancy Nkusi mais également avec les acteurs de Guy Cassiers qui soulignent l'importance que peut avoir un détail qui pourrait sembler insignifiant comme le mouvement d'un petit doigt et qui sont donc contents d'avoir la technologie pour exprimer tout cela. Ils avancent également le fait que leur image a souvent plus d'impact que les mots qu'ils peuvent prononcer. En ce sens, la technologie est une prothèse, une extension de leur corps faisant de ceux-ci des acteurs « augmentés ».

Nous avons donc pu voir que les rapports entre acteurs et technologies posent toujours question et nécessitent que l'on s'y plonge, que l'on expérimente, que l'on cherche. En extrapolant quelque peu, nous pouvons penser que dans la plupart des cas technologies et acteurs travaillent ensemble dans l'intérêt du texte ou de la mise en scène. Nous avons à de nombreuses reprises pu lire que ce qui fait le théâtre c'est bien la co-présence d'acteurs et de spectateurs dans un même lieu et dans un temps précis et partagé. De là, vient la difficulté à nommer le spectacle *Les Aveugles*, installation, théâtre, installation-théâtre ? Pourtant l'acteur reste central dans celui-ci sans pour autant nous faire tomber dans le cinéma, cela dépend donc bien des modalités du dispositif. Une chose est certaine, les technologies font partie de nos vies et donc de notre théâtre. Elles évoluent vite et nous avons fort à parier qu'elles vont continuer à se développer, modifiant par la même le jeu de l'acteur. A nous, à l'avenir, d'être attentif à ceci.

¹²⁶ Corvin, M (1998). Jacques Polieri, une passion visionnaire, Editions Adam Biro, Paris, p. 285.

Bibliographie

Ouvrages

- Aslan, O. (dir.) (1994). *Le corps en jeu*, C.N.R.S Editions, Paris.
- Bablet, D. (1970). *Josef Svoboda*, Editions L'Age d'Homme, Lausanne.
- Caye, V. (2021) *Vera Icona*, Abécédaire de l'image-scène, Editions Hématomes, Liège.
- Chabrol, M. & Karsenti, T. (2013). *Théâtre et cinéma. Le croisement des imaginaires*, Presses Universitaires de Rennes.
- Corvin, M (1998). *Jacques Polieri, une passion visionnaire*, Editions Adam Biro, Paris.
- Couchot, E. (1998). *La Technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle*, Editions Jacqueline Chambon, Nîmes.
- Craig, E. G. (1999). *De l'art du théâtre*, Editions Circé, Arles.
- Diderot, D. (2000). *Paradoxe sur le comédien*, Editions Garnier Flammarion, Paris.
- Eribon, D. & Gombrich, E. (2010). *Ce que l'image nous dit*, Editons Arléa, Paris.
- Farcy, G.-D. & Prédal, R. (2001) *Bruler les planches, crever l'écran*, Editions L'Entretemps, Paris.
- Féral, J. (2018). *L'acteur face aux écrans. Corps en scène*. Éditions L'entretemps, Paris.
- Garbagnati, L. & Morelli, P. (2006). *Théâtre et nouvelles technologies*. Éditions universitaires de Dijon.
- Guénoun, D. (1997). *Le théâtre est-il nécessaire ?* Éditions Circé, Paris.
- Guénoun, D. (2005). *Actions et Acteurs. Raisons du drame sur scène*, Editions Belin, Paris.
- Guidicelli, C., Plassard, D. & Bodson, L. (2013). *Surmarionnettes et mannequins : Craig, Kantor et leurs héritages contemporains*, Editions L'Entretemps, Paris.
- Hagemann, S. (2013). *Penser les médias au théâtre. Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*, Éditions L'Harmattan, Paris.
- Hamon-Siréjols, C. (2004) *Le constructivisme au théâtre*, CNRS Éditions, Paris.
- Hébert, C., & Perelli-Contos, I. (2001). *La face cachée du théâtre de l'image*. Presses Université Laval.

- Hémardinquer, H. & de Vulabelle, A. (1908). *La Science au théâtre*, Editions Henry Paulin et Cie, Paris.
- Larue, J.-M. (2015). *Théâtre et intermédialité*. Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve, d'Ascq.
- Léger, F. (1997). *Fonctions de la peinture*, Edition établie présentée et annotée par Sylvie Forestier, Gallimard, Folio essais, Paris.
- Lesage, M.-C. (2015). *Paysages UBU*, Editions Somme toute, Montréal.
- Martinez-Thomas, M. (2001). *Corps en scène*. Lansman (Carnières), Manage.
- Mèredieu, F. (2005). *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo. Art numérique*, Editions Larousse (Comprendre et reconnaître), Paris.
- Moynet, G. (1893). *La Machinerie théâtrale. Trucs et décors. Explications raisonnées de tous les moyens employés pour produire les illusions théâtrales*, Editions La librairie illustrée, Paris.
- Mucchielli, A. (1996). *Dictionnaires des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. Éditions Armand Colin, Paris.
- Pavis, P. (2016). *L'analyse des spectacles. Théâtre, mime, danse et cinéma*. Éditions Armand Colin, 3^{ème} ED, Paris.
- Picon-Vallin, B. (1990). *Meyerhold (Les voies de la création théâtrales)*, Editions du CNRS, Paris.
- Picon-Vallin, B., (dir.). (1998) *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, Éditions L'Age d'Homme, Lausanne.
- Pluta, I. (2011). *L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*. Éditions L'Age d'Homme, Lausanne.
- Prédal, R. (2013) *Quand le cinéma s'invite sur scène*, Editions du cerf, Paris.
- Sarrazac, J.-P., (dir.). (2001). *Lexique du drame moderne et contemporain*. Éditions Circé, Paris.
- Tesson, C. (2007). *Théâtre et cinéma*, Éditions Cahier du cinéma, Paris.
- Vandalem, A.-C., (2021) *KINGDOM précédés de TRITESSES et ARCTIQUE*, Editions Actes Sud-Papiers, Arles.

Vigour, C. (2005). La comparaison dans les sciences sociales: Pratiques et méthodes. La Découverte, [En ligne] consulté le 17 juillet 2022. URL : <https://www.cairn.info/la-comparaison-dans-les-sciences-sociales--9782707143044.htm>.

Articles d'ouvrages collectifs

Bardiot, C. (2018). Habiter les images, *L'acteur face aux écrans, Corps en scène*, Editions L'entretemps, Paris, 341-348.

Boucher, M. (2010). Vision périphérique et disposition des écrans, *Du split-screen au multi-screen, la narration vidéo-filmique spatialement distribuée*, Editions Peter Lang, Bern, 47-71.

Chapleau, M. (2018). L'acteur chosifié, nouvelles technologies et composition théâtrale, *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, 177-190.

Chavanne, V. (2018). Négation de la présence ou de l'image, *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, 129-136.

Couchot, E. (2018). Automatismes, autonomie et esthétique dans les arts vivants, *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, 21-33.

Dacheux, M. (2018). Percer le voile : la scène contemporaine à travers le filtre du tulle, *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, 267-274.

Hébert, C., & Perelli-Contos, I. (2006). Théâtre et (nouvelles) technologies : un espace d'interaction, *Thé@tre et nouvelles technologies*. Éditions universitaires de Dijon, 47 – 55.

Jatahy, C. (2018). Au croisement du théâtre et du cinéma, *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, 333-340.

Magrin-Chagnolleau, I. (2020). La Méthode de l'Actors Studio : Genèse, Pratique et Phénoménologie, *Être en scène, être en jeu. Statuts, esthétiques, processus et techniques pour l'interprète et le performeur*. Presses universitaires de la Méditerranée. [En ligne] consulté le 11 juillet 2022. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02342281>.

Noaman, D. (2018). Le rapport corps/écran : pour une esthétique de la performance, *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, 201-214.

Paringaux, C. (2018). Vidéo et création dans Vanishing Point de Marc Lainé, *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, 349-360.

Perrot, E. (2018). Guy Cassiers : « L'acteur et l'écran : un expérience jouissive », *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, 405-420.

Pluta, I. (2018). Le jeu de l'acteur et le dispositif technologique : vers des techniques hybrides ?, *L'acteur face aux écrans, corps en scène*, Editions L'Entretemps, Paris, 87-102.

Vasseur-Legangneux, P. (2004). Le jeu de l'acteur tragique, Les tragédies grecques sur la scène moderne : Une utopie théâtrale, Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 159-211, [En ligne] consulté le 14 avril 2022. URL : <https://books.openedition.org/septentrion/53322?lang=fr>.

Articles de revues

Banu, G. (1999). Théâtre et technologie ou Celui qui dit oui / celui qui dit non. *Jeu* n°90, 152-160, [En ligne] consulté le 20 juin 2022. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/jeu/1999-n90-jeu1073589/16513ac/>.

Bardiot, C. (2002). L'acteur interfacé : de l'omniprésence à la transparence de la technologie sur le plateau numérique, *L'acteur entre personnage et performance*, *Etudes Théâtrales* n°26, Louvain-la-Neuve, 87-91.

Bouhaïk-Gironès, M. (2010). Comment faire l'histoire de l'acteur au Moyen Âge ?, *Médiévales* n°59, 107-125, [En ligne] consulté le 20 avril 2022. URL : <https://journals.openedition.org/medievales/6109>.

Bradel, B. (2002). L'image est une actrice pas comme les autres, *L'acteur entre personnage et performance*, *Etudes Théâtrales* n°26, Louvain-la-Neuve, 77-79.

Chollet, J. (n. d.). Théâtre occidental, le mélange des genres, *Encyclopédie Universalis*, [En ligne] consulté le 15 juillet 2022. URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/theatre-occidental-le-melange-des-genres/1-la-scene-et-les-ecrans/>.

Combes, A. (2020). Machinations intermédiaires, Le théâtre politique weimarien d'Erwin Piscator, *Cahiers d'Études Germaniques* n°79, 109-130, [En ligne] consulté le 01 aout 2022. URL : <https://journals.openedition.org/ceg/12481>.

Conde-Aldana, J. A. & Cristancho Hernández, J. M. (2017). Teatro cinema: espacio animado, narración gráfica y puesta en escena de la obra historia de amor, *Con A de animación*, Universitat Politecnica de Valencia, 126-142, [En ligne] consulté le 22 juillet 2022. URL :

<https://www.researchgate.net/publication/314165958> Teatro cinema espacio animado narracion grafica y puesta en escena de la obra historia de amor.

Craig, E. G. (2005). Marionnettes et poètes. L'Annuaire théâtral n°37, 131–159, [En ligne] consulté le 09 juillet 2022. URL: <https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/2005-n37-annuaire3683/041599ar/>.

Criqui, J.-P. (2012). L'histoire de l'art face au symptôme, *entretien avec Georges Didi Huberman*, Les Grands Entretiens d'Artpresses, Paris.

Desmarests, M. (2002) Les personnages virtuels face aux personnages incarnés : fuite de l'efficacité symbolique, *L'acteur entre personnage et performance*, Etudes Théâtrales n°26, Louvain-la-Neuve, 92-98.

Finot, A. (2009). L'éclairage dans les spectacles à Paris du XVIII^e siècle au milieu du XX^e siècle. *Annales historiques de l'électricité* n°7, 11-23, [En ligne] consulté le 21 juin 2022. URL : <https://www.cairn.info/revue-annales-historiques-de-l-electricite-2009-1-page-11.htm>.

Frantz, P. (2005). Le théâtre est-il un art de l'image ?. *Critique* n° 8(8-9), 584-595.

Frémont, C. (2006). Le paradigme du comédien, *Dix-huitième siècle* n°38, 553-572, [En ligne] consulté le 22 avril 2022. URL : <https://www.cairn.info/revue-dix-huitieme-siecle-2006-1-page-553.htm>.

Freydefont, M. (2017). Prothèse : monde, lieu, parole, *Corps parlant, corps vivant*, Études théâtrales n°66, Louvain-la-Neuve, 63-71.

Hamon-Siréjols, C. & Surgers, A. (2007). Regards sur la scénographie contemporaine, *Raison présente* n°163-164, 169-176, [En ligne] consulté le 24 juin 2022. URL : https://www.persee.fr/doc/raipr_0033-9075_2007_num_163_1_4059.

Jacques, H. (2005). Un théâtre d'acteurs vidéographiques : Les aveugles de Denis Marleau. *Intermédialités / Intermediality* n° 6, 79–94, [En ligne] consulté le 26 juillet 2022. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2005-n6-im1814727/1005507ar/>.

Kralj, L. (2002). Le théâtre d'Androïdes, *Babel* n° 6, 243-263, [En ligne] consulté le 01 août 2022. URL : <https://journals.openedition.org/babel/1977>.

Lemaire, V. (2017). Corps et pouvoir ou « Le corps du temps », A propos de *El año de Ricardo* d'Angelica Liddell, *Corps parlant, corps vivant*, Etudes théâtrales n°66, Louvain-la-Neuve, 86-94.

Machinal, H. (2016). Devenirs de l'humain et fiction contemporaine : imaginaires de la fin, corps bio-technologiques et subjectivités numériques, *Études britanniques contemporaines* n°50, [En ligne], consulté le 03 août 2022. URL : <http://journals.openedition.org/ebc/3175>.

Martinez, A. (2009). Défense et illustration du théâtre d'images à travers quelques allers-retours entre le XIXe siècle et aujourd'hui, *Annuaire théâtral* n° 46, 159-168, [En ligne] consulté le 13 mai 2022, URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/2009-n46-annuaire3980/045377ar/>.

Maurin, F. (2003). Sans support ni surface ? Les images émancipées de 4D Art. *Jeu* n° 108, 106-111, [En ligne] consulté le 28 janvier 2022, URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/jeu/2003-n108-jeu1110649/25977ac/>.

Missotten, P. (2012). Comment organiser l'absence sur scène, Le cochon virtuel ne sent pas, *Qu'est-ce que la scénographie ? Volume 1*, *Études théâtrales* n°53, Louvain-la-Neuve, 114-121.

Missotten, P. (2017). Le corps métronome, entretien avec Jonathan Chatel et Pierre Piret, *Corps parlant, corps vivant*, *Études théâtrales* n°66, Louvain-la-Neuve, 176-184.

Mongin, O. (2008). Le théâtre, la scène, la fête et la société des écrans. *Communications* n°83, 229-236, [En ligne] consulté le 27 juillet 2022. URL : <https://www.cairn.info/revue-communications-2008-2-page-229.htm>.

Noel, A. (2008). Eccyclème et transition spatiale dans le théâtre tragique grec du Ve siècle av. J.C.. *Agôn* n°1, [En ligne] consulté le 20 juillet 2022. URL : <http://journals.openedition.org/agon/710>.

Oude Egberink, A., Arino, M., Julia, B. & Bourrel, G. (2013). Intérêt d'une approche sémiopragmatique peircienne pour une méthodologie analytique en recherche qualitative. *Recherches Qualitatives*, Hors série, n°15, p 96-115.

Perelli-Contos, I. (1988). Stanislavski et Meyerhold : pionniers de la pédagogie théâtrale. *Études littéraires* n°20(3), 13-25, [En ligne] consulté le 05 mai 2022. URL : <https://www.erudit.org/en/journals/etudlitt/1900-v1-n1-etudlitt2235/500812ar/abstract/>

Picon-Vallin, B. (2002). Les nouveaux défis de l'image et du son pour l'acteur, Vers un « super-acteur »?, *L'acteur entre personnage et performance*, *Études Théâtrales* n°26, Louvain-la-Neuve, 59-68.

Pignier, N. (2006). Pour une Approche sémio-pragmatique de la Communication. Questions de communication n°9, pp.419-433

Pinson, S. (2003). Daguerre, expérimentateur du visuel , Études photographiques n°13, p.110-135, [En ligne] consulté le 13 avril 2022. URL : <https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/345#quotation>

Piret, P. (2021). « Fantasmagorie technologique » et incertitude perceptive : le travail de Denis Marleau, *L'œil immersif*, Etudes théâtrales n° 69-70, Louvain-la-Neuve, 71-82.

Poliakov, S. (2019). Quel appareil théâtral ?, Appareil n°21, [En ligne] consulté le 12 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/3213>

Rykner, A. (2008). Du dispositif et de son usage au théâtre. Tangence n°88, 91–103, [En ligne] consulté le 29 janvier 2022. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/tce/2008-n88-tce2878/029755ar/>.

Rykner, A. (2016). Traversées du regard : toiles métalliques, rideaux de gaze, rayons X et autres écrans fin-de-siècle, *L'œil et le théâtre*, Études théâtrales n°65, Louvain-la-Neuve, 53-77.

Vivès, J. (2006). De la haine du théâtre et du comédien : Petit traité de l'illusion. Insistance n°2, 53-64, [En ligne] consulté le 19 avril 2022. URL : <https://www.cairn.info/revue-insistance-2006-1-page-53.htm>

Articles de journaux

Bechet, G. (2021, octobre). Anne-Cécile Vandalem : « Les enfants ne sont pas des acteurs », Bruzz, [En ligne] consulté le 18 juillet 2022, URL : <https://www.bruzz.be/fr/culture/theatre-dance/anne-cecile-vandalem-les-enfants-ne-sont-pas-des-acteurs-2021-10-06>

Siag, J. (2012, février). Les aveugles : ceci n'est pas du théâtre, La Presse, [En ligne] consulté le 29 juillet 2022, URL : <https://www.lapresse.ca/arts/spectacles-et-theatre/theatre/201202/19/01-4497609-les-aveugles-cest-nest-pas-du-theatre.php>

Mémoires, thèses et cours

Ballay, J.-F. (2012). Disparition de l'homme et machinerie humaine sur la scène contemporaine : Denis Marleau, Heiner Goebbels, Jean-François Peyret, Université Paris Sorbonne Nouvelle, [En ligne] consulté le 30 juillet 2022. URL : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01662202/>

De Brabandere, T. (2020). La caméra sur la scène théâtrale, regard illusion et désillusion du regard. Faculté de philosophie, arts et lettres, Université catholique de Louvain. Prom. : Lemaire, Véronique.

Lemaire, V. (2011). Réalité et effet de réel dans la scénographie théâtrale contemporaine (1990-2010), thèse de doctorat, sous la direction de Besson Jean-Louis et Freydefond Marcel, Université catholique de Louvain-la-Neuve, p.80.

Lemaire, V. (2020). Etude théorique de la scénographie (cours). Faculté de philosophie, arts et lettres, Université catholique de Louvain.

Piret, P. (2020). Etude du théâtre français du Moyen-Age à la révolution (cours). Faculté de philosophie, arts et lettres, Université catholique de Louvain.

Sites internet

Archives Nancy Tobin, site internet : <http://nancytobinarchives.net/fr/les-aveugles-2/>

Artara, site internet de la compagnie porteuse du projet *La dernière nuit du monde*, page du spectacle : <https://www.artara.be/spectacles/la-derniere-nuit-du-monde/>

Auvio, site internet, plateforme de la RTBF, captation *La dernière nuit du monde* : https://www.rtf.be/auvio/detail_la-derniere-nuit-du-monde?id=2793909.

Das Fräulein (Kompanie), site internet de la compagnie porteuse du projet *Kingdom*, page du spectacle : <https://dasfrauleinkompanie.com/kingdom/>

Festival d'Avignon, site internet, page *Kingdom* : <https://festival-avignon.com/fr/edition-2021/programmation/kingdom-59319>

Festival d'Avignon, site internet, page *La dernière nuit du monde* : <https://festival-avignon.com/fr/edition-2021/programmation/la-derniere-nuit-du-monde-59355#section-videos>.

Festival d'Avignon, site internet, page menant à la captation de *Kingdom* : <https://festival-avignon.com/fr/audiovisuel/kingdom-de-anne-cecile-vandalem-2021-captation-integrale-83548>.

Svoboda Scenograph, site internet : <http://www.svoboda-scenograph.cz/>

Teatrocinema, site internet de la compagnie porteuse du projet *Historia de amor*, page du spectacle : <https://teatrocinema.cl/repertoriotc/historia-de-amor/>

UBU création, site internet de la compagnie porteuse du projet *Les aveugles*, page du spectacle: <https://ubucc.ca/creation/les-aveugles/>

Spectacles

La dernière nuit du monde, Fabrice Murgia, créé le 7 juillet 2021, Festival d'Avignon, Cloître des Carmes.

Kingdom, Anne-Cécile Vandalem, créé le 6 juillet 2021, Festival d'Avignon, Cour du Lycée Saint-Joseph.

Historia de amor, Juan Carlos Zagal, Créé en 2013, Chili.

Les Aveugles, Denis Marleau, créé le 28 février 2002, Musée d'art contemporain de Montréal.

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN
Faculté de philosophie, arts et lettres

Place Blaise Pascal, 1 bte L3.03.11, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | www.uclouvain.be/fial